



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



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

TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA” PARROQUIA PUERTO PECHICHE, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS.

AUTORA:

GLENDAMARIUXI MOREIRA CÓRDOVA

TUTOR:

MSC. MARCO FUENTES LEÓN

LECTOR

MSC. JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY

BABAHOYO – ECUADOR

2017

DEDICATORIA

Primeramente le dedico este trabajo de Informe Final de Investigación a Dios, ya que me dio la fortaleza necesaria para lograr esta meta.

A mis padres quienes siempre me han inculcado los buenos valores y deseado lo mejor para mí superación. Y a mis hermanos que en varias ocasiones también han formado parte de apoyo con sus consejos.

A mi amado esposo Manuel quien me brinda su apoyo para que siga adelante en alcanzar un logro más en mis metas deseadas.

A mi hija Milena ya que en muchas ocasiones tuve que restar parte de tiempo que le correspondía para cumplir con mis estudios.

Glenda Mariuxi Moreira Córdova.

AGRADECIMIENTO

Primeramente le doy gracias a Dios por darme la inteligencia y el tiempo de poder realizar mis estudios con ese esfuerzo y sacrificio en alcanzar mis propósitos deseados.

A la prestigiosa Universidad Técnica de Babahoyo que nos abre día a día las puertas para que nos preparemos tantos hombres como mujeres. A cada uno de los docentes que nos brindaron sus conocimientos, consejos y buenas enseñanzas.

A mi tutor quien me ha brindado sus sabias instrucciones y parte de su tiempo para poder realizar este trabajo de Informe Final de Investigación. A cada uno de mis familiares y amigos que de alguna u otra me brindaron su apoyo son consejos y amistad.

Glenda Mariuxi Moreira Córdova.



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



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **GLENDA MARIUXI MOREIRA CÓRDOVA** portadora de la cédula de ciudadanía **1204492225**, 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:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAN COLOMBIA" PARROQUIA PUERTO PECHICHE, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS.

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

.....
GLENDA MARIUXI MOREIRA CÓRDOVA
C.I. 1204492225



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



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN**

Babahoyo, 19 de octubre del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con **14-julio-2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SE-006-RES-002-2017**, certifico que la Sra. Glenda Mariuxi Moreira Córdova, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAN COLOMBIA" PARROQUIA PUERTO PECHICHE, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, 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. MARCO FUENTES LEÓN
DOCENTE DE LA FCJSE.



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



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo, 21 octubre del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con **14-julio-2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SE-006-RES-002-2017**, certifico que la Sra. Glenda Mariuxi Moreira Córdova, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAN COLOMBIA" PARROQUIA PUERTO PECHICHE, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS.

Por lo que autorizo al egresado, 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. JUAN MIGUEL LUPERÓN TERRY
DOCENTE DE LA FCJSE.



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



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAN COLOMBIA" PUERTO PECHICHE, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS.

PRESENTADO POR LA SEÑORA:
GLENDA MARIUXI MOREIRA CÓRDOVA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

8,40

EQUIVALENTE A:

Muy Buena

TRIBUNAL:


MSC. TANYA SÁNCHEZ SALAZAR
DELEGADA DEL DECANO


MSC. SANDRA TOBAR VERA
PROFESORA ESPECIALIZADA


MSC. DINORA CARPIO VERA
DELEGADA DEL CIDE


AB. ISELA BERROZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE





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



Babahoyo, 16 octubre del 2017

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES
EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sra. Glenda Mariuxi Moreira Córdova, cuyo tema es: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAN COLOMBIA"** certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **5 %**, 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.

URKUND

Documento [glenda.orkund.docx](#) (D31387066)
Presentado 2017-10-16 20:32 (-05:00)
Presentado por glenda.moreira80@hotmail.com
Recibido afuentes.utb@analysis.orkund.com
Mensaje tesis glenda [Mostrar el mensaje completo](#)
5% de estas 15 páginas, se componen de texto presente en 4 fuentes.

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.



MSC. MARCO FUENTES LEÓN
DOCENTE DE LA FCJSE

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iii
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iv
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR.....	v
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	vi
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD.....	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE CUADRO.....	xii
ÍNDICE DE IMAGEN.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA.....	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	3
1.2.1. Contexto Internacional.....	3
1.2.2. Contexto Nacional.....	4
1.2.3. Contexto Local.....	4
1.2.4. Contexto Institucional.....	5
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	5
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.4.1. Problema general.....	6
1.4.2. Subproblemas o derivados.....	6

1.5.	DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.6.	JUSTIFICACIÓN	7
1.7.	OBJETIVOS	8
1.7.1.	Objetivo General	8
1.7.2.	Objetivos específicos	9
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL		10
2.1.	MARCO TEÓRICO	10
2.1.1.	Marco conceptual	10
2.1.2.	Marco referencial sobre la problemática de investigación	21
2.1.2.1.	Antecedentes investigativos	21
2.1.2.2.	Categorías de análisis	32
2.1.3.	Postura teórica	33
2.2.	HIPÓTESIS	35
2.2.1.	Hipótesis general	35
2.2.2.	Subhipotesis o derivadas	35
2.2.3.	VARIABLES	35
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN		37
3.1.	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	37
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis	37
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos	51
3.2.	CONCLUSIONES GENERALES Y ESPECÍFICAS	51
3.2.1.	Conclusiones específicas	51
3.2.2.	Conclusión general	52
3.3.	RECOMENDACIONES GENERALES Y ESPECÍFICAS	52
3.3.1.	Recomendaciones específicas	52
3.3.2.	Recomendación general	53

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	54
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	54
4.1.1. Alternativa obtenida.....	54
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	54
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa	55
4.1.3.1. Antecedentes	55
4.1.3.2. Justificación.....	55
4.2. OBJETIVOS	56
4.2.1. Objetivo General.....	56
4.2.2. Objetivos Específicos	56
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	57
4.3.1. Título	58
4.3.2. Componentes	58
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	92
BIBLIOGRAFÍA	93
ANEXOS	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Actividades lúdicas	41
Gráfico N° 2 Practicar actividades con los docentes	42
Gráfico N° 3 Actividades acorde al conocimiento	43
Gráfico N° 4 Los juegos agradan y divierten	44
Gráfico N° 5 Mejorar aprendizajes	45
Gráfico N° 6 Los juegos	46
Gráfico N° 7 Practica juegos con el profesor	47
Gráfico N° 8 Clases con juegos	48
Gráfico N° 9 Le gustan los juegos de su docente	49
Gráfico N° 10 Con juegos aprende mejor.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Chi cuadrado	39
Tabla N° 2 Actividades lúdicas.....	41
Tabla N° 3 Practicar actividades con los docentes.	42
Tabla N° 4 Actividades acorde al conocimiento	43
Tabla N° 5 Los juegos agradan y divierten.....	44
Tabla N° 6 Mejorar aprendizajes	45
Tabla N° 7 Los juegos	46
Tabla N° 8 Practica juegos con el profesor.....	47
Tabla N° 9 Clases con juegos	48
Tabla N° 10 Le gustan los juegos de su docente	49
Tabla N° 11 Con juegos aprende mejor	50
Tabla N° 12 Primera estrategia: Selección de actividades.....	65
Tabla N° 13 Segunda Estrategia: Presentación de la guía	66
Tabla N° 14 Tercera estrategia: Capacitación para el uso de la guía.	66

ÍNDICE DE CUADRO

Cuadro N° 1 Categorías de análisis	32
--	----

ÍNDICE DE IMAGEN

Imagen N° 1 LA COMETA.....	70
Imagen N° 2 EL YO-YO	71
Imagen N° 3 JUEGO DEL TROMPO.....	72
Imagen N° 4 SALTAR LA CUERDA.....	73
Imagen N° 5 LA COGIDA TRADICIONAL.....	74
Imagen N° 6 EL TINGUE O PEPOS	75
Imagen N° 7 LA RAYUELA.....	76
Imagen N° 8 LA GALLINA CIEGA.....	78
Imagen N° 9 EL JUEGO DE LAS SILLAS	79
Imagen N° 10 EL DE LAS AGACHADITAS	80
Imagen N° 11 EL ABECEDARIO	81
Imagen N° 12 “Jugando con las reglas”	82
Imagen N° 13 LETRAS VIAJERAS	83
Imagen N° 14 EL MINUTO	84
Imagen N° 15 ERROR DE LA HISTORIA	85
Imagen N° 16 ¿CÓMO ES?.....	86
Imagen N° 17 LETRA PROHIBIDA	87
Imagen N° 18 COMPLETAR LOS REFRANES.....	88
Imagen N° 19 PLANTAS GIRASOLES	89
Imagen N° 20 “QUE RIME CON....”	90
Imagen N° 21 LETRAS INICIALES	91

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación con el tema; Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la escuela de Educación Básica “Gran Colombia”, es de carácter muy importante porque el docente al utilizar las actividades lúdicas permite convertir las clases eficientes, divertidas, en donde los estudiantes intercambien conocimientos, ideas y aprendizajes. Por medio del juego no solo se divertirán, sino que va a tener confianza con su docente, que se comunicara, relacionara con sus compañeros y obtendrán aprendizajes significativos. En este trabajo de investigación se aportó con información sobre las variables de estudio como son: actividades lúdicas y aprendizaje significativo, se establecieron un objetivo general el cual es; Determinar las actividades lúdicas que inciden en el aprendizaje significativo en los estudiantes del cuarto año, y tres específicos. También se realizó una encuesta mediante un cuestionario de preguntas las mismas que fueron respondidas de forma voluntaria por docentes y estudiantes de la institución donde se llevó a cabo la investigación, se obtuvieron las respectivas conclusiones y se dieron unas recomendaciones. Como propuesta se elaboró una guía de actividades lúdicas para que los docentes promuevan el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto año.

ABSTRACT

The present research work with the theme; Playful activities in the meaningful learning of the students of fourth year of Basic Education of the "Gran Colombia" Basic Education school, is of very important character because the teacher when using the ludic activities allows to turn the classes efficient, fun, where the exchange knowledge, ideas and learning. Through the game you will not only have fun, but you will have confidence with your teacher, who will communicate, relate to your classmates and you will gain meaningful learning. In this research work was provided with information on study variables such as: play activities and meaningful learning, they established an overall goal which is; To determine the play activities that affect the significant learning in the fourth year students, and three specific ones. A questionnaire was also used to answer questions that were answered voluntarily by teachers and students of the institution where the research was carried out, the respective conclusions were obtained and some recommendations were given. As a proposal, a guide to play activities was developed for teachers to promote meaningful learning for fourth year students.

INTRODUCCIÓN

Constantemente la educación se va renovando, es así que los docentes necesitan estar actualizados con métodos, materiales, herramientas y técnicas que ofrezcan de la mejor manera la enseñanza, que los estudiantes sean capaces de aprender de forma integradora y dinámica, que se sientan con predisposición de conocer, participar y aprender, donde se compartan experiencias y pensamientos. En este trabajo de investigación se demostrará la importancia que tienen las actividades lúdicas para un aprendizaje significativo, puesto que los estudiantes aprenderán de forma divertida, no olvidarán lo aprendido y lo esencial, disfrutaran haciéndolo.

En el capítulo uno: se descubrirá la situación problemática del tema de investigación, el marco contextual a nivel internacional, nacional, provincial e institucional, la delimitación de la investigación y se justificará la realización del porque se realiza esta investigación como son las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo, que factibilidad tiene, se beneficiaran docentes y estudiantes de la escuela de Educación Básica “Gran Colombia”, lo novedoso de incluir al juego en el proceso de clases para transmitir los aprendizajes. Para la realización de esta investigación se fijó como objetivos estimular a los docentes al uso de las actividades lúdicas para conseguir aprendizajes significativos.

Capítulo dos: en el marco teórico se determinarán algunas conceptualizaciones y definiciones de las variables como son: actividades lúdicas como sirven como instrumentos de trabajo para obtener aprendizaje significativo en los estudiantes. La investigación se sustentará en las teorías de Ausubel y Vigotsky, del porque son adecuadas la implementación de las actividades lúdicas en el proceso de clases. También se formulara una hipótesis cuyas variables son: variable independiente actividades lúdicas que se relaciona al juego educativo para transmitir el aprendizaje, variable independiente aprendizaje significativo la cual permite que el estudiante aprenda y no olvide con facilidad todo aquello que adquiere de forma dinámica y le servirá en su vida cotidiana.

En el capítulo tres: en este capítulo encontraremos los tipos de investigación que ayudaran a conocer los diferentes conceptos y definiciones de las variables como son actividades lúdicas y aprendizaje significativo, asimismo los métodos, la población que son los estudiantes y docentes de la escuela de Educación Básica “Gran Colombia” y muestra de la investigación que se utilizaran y en el lugar donde se desarrollará el trabajo investigativo.

Se sugiere a los docentes aprovechar la propuesta que se presenta en este trabajo investigativo en el capítulo cuatro, la una guía de actividades lúdicas “Juego, aprendo y no olvido” que servirá como apoyo para mejorar los ambientes de enseñanzas, también va a permitir que el estudiante aprenda de forma divertida, participativa y significativa.

CAPITULO I.- DEL PROBLEMA

1.1.IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA”

1.2.MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional.

El juego de ajedrez en los países de China, La India, Europa y Estados Unidos toma la delantera y se convierte definitivamente en el país pionero, cuenta ya con cierta tradición en el uso de simulación y juego como estrategia de formación (Garcia y Carboneli, 2017).

Como que se puede evidenciar aquellos juegos eran utilizados para desarrollar las destrezas y habilidades, asimismo sus capacidades cognitivas, algunos de estos juegos hasta la actualidad son utilizados, desde aquellas épocas el juego es parte estratégica por los docentes. Después del análisis del ejemplo es muy notorio que el juego o actividades lúdicas es manejada desde muchos años anteriores y en algunos países, también su puede notar diferentes clases de juegos que se emplean a nivel educativo.

Las actividades lúdicas ocupan un papel preponderante para promover aprendizajes significativos a nivel internacional; esto se debe por el gran aporte que representan, puesto que los estudiantes aprenden de mejor manera con actividades de juego y otras actividades,

que siendo repetidas se tornan aburridas y monótonas, que después de cierto tiempo no recuerdan. Las actividades lúdicas proporcionan distracción y mejor el aprendizaje que no olvidan con facilidad.

1.2.2. Contexto Nacional.

En las ciudades de Ambato, Cuenca y Milagro “La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos” (Domínguez, 2012). A través del tiempo en el Ecuador la educación ha progresado de forma positiva, los docentes buscan un sin número de actividades lúdicas para aplicar en el proceso de clases, en donde los maestros implementen actividades dinámicas y fortalecedoras como son las señaladas que permitan a los estudiantes aprender de forma motivadora, potenciando el aprendizaje significativo. Pero a pesar de la moderna educación se sigue observando docentes desactualizados con actividades obsoletas que no llaman la atención de los estudiantes, además sus aprendizajes son en algunas ocasiones memorísticos y obligados.

1.2.3. Contexto Local.

El utilizar las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo, son estrategias que los docentes se están valiendo para mejorar la actividad docente en sus clases. Asimismo para algunas de las instituciones educativas de la Provincia de Los Ríos las actividades lúdicas deben ser parte de la planificación docente, por lo fortalecedoras que son para incluir en la enseñanza de los estudiantes, puesto que desarrollan el aprendizaje significativo, de tal manera que hace que el niño y niña aprendan sin olvidar todos los conocimientos que se han dado en el proceso de clase.

1.2.4. Contexto Institucional

Durante el periodo 2014 mediante las prácticas de observación y pasantías se evidencio en la escuela de Educación Básica “Gran Colombia” es muy escaso el uso de las actividades lúdicas que llamen la atención a los estudiantes, que motiven y despierten el interés para fortalecer el aprendizaje significativo. Los docentes de esta institución deben romper paradigmas tradicionales que no conducen a una mejor enseñanza, utilizando mejores recursos e innovando las clases con actividades eficaces y acordes a la capacidad de los educandos. Es notable la desactualización docente, puesto que las clases son rutinarias y poco participativas, porque el docente es quien siempre tiene la palabra y dirige la clase sin dar la oportunidad que los estudiantes aporten con sus ideas, criterios y construyan sus conocimientos para que sea socializado en la clase.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Se puede indicar que unos de los grandes problemas que afronta en la actualidad la escuela de Educación Básica “Gran Colombia” son de aprendizajes en los estudiantes, puesto que, lo aprendido lo olvidan con facilidad, son muchos los factores por lo que sucede esto; ya sea la metodología que utiliza el docente o actividades tradicionales que no proporcionan, atracción por aprender. Igualmente la desactualización por parte de los docentes es otro indicador que desfavorece en la enseñanza. El docente actual no emplea actividades dinámicas y motivadoras, que incentiven a los estudiantes en aprender, investigar, analizar y construir un nuevo aprendizaje.

Los docentes siguen siendo tradicionales, con los ambientes de clases desinteresadas, no llaman la atención, el proceso de enseñanza es secuencial pero nada dinámico, no hay continua participación por parte de los educandos y no emplean actividades modernas y actualizadas, los aprendizajes son obligados, memorísticos y sin construcción del conocimiento para los estudiantes.

La carencia de actividades lúdicas que son de gran aporte académico, produce que el proceso de enseñanza aprendizaje se conviertan las clases en aburridas y desalentadoras, con poca participación estudiantil y no se desenvuelven en el proceso de clases, los docentes no planifican acciones activas, que estén acordes al nivel del estudiante, no utilizan actividades como las lúdicas que promuevan aprendizajes significativos donde los educandos se sientan en confianza, animan la participación estudiantil.

Las clases son rutinarias y el maestro no emplean actividades lúdicas que los estudiantes se sientan motivados a manifestar sus ideas, participen activamente, expresen sus opiniones, experiencias, se intercambien opiniones con compañeros y docentes, por tales razones las actividades lúdicas son una gran alternativa para promover el aprendizaje significativo.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿Cómo incide la falta de actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto año de la escuela de educación básica “Gran Colombia” Parroquia Puerto Pechiche, Cantón Pueblo Viejo, Provincia de Los Ríos?

1.4.2. Subproblemas o derivados

¿Qué actividades lúdicas permiten obtener aprendizajes significativos en los estudiantes?

¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas para el resultado de aprendizajes significativos en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica?

¿Cuáles son las ventajas de las actividades lúdicas que permiten a los estudiantes construir sus conocimientos?

1.5.DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Área.

Educación Básica.

Línea de investigación de la Universidad.

Educación para el Desarrollo Social.

Línea de investigación de la Facultad.

Talento Humano Educación y docencia

Línea de investigación.

Procesos Didácticos

Sub-línea de investigación.

Estrategias de enseñanza aprendizaje que potencien el aprendizaje significativo.

Aspectos.

Actividades lúdicas

Aprendizaje significativo.

Unidad de observación.

Estudiantes, Docentes.

Delimitación espacial.

Se desarrollará en la Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Delimitación temporal.

Durante el año 2017.

Delimitación demográfica

Parroquia Puerto, Pechiche, Cantón Puebloviejo, Provincia de Los Ríos.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Surge la necesidad que se realice esta investigación en donde se reconozca la importancia de incluir las actividades lúdicas en las clases, porque son de mucha utilidad y

hacen las clases motivadoras, participativas dejando a un lado clases rutinarias con actividades monótonas que no llaman la atención del estudiante y no permiten que el niño y niña se integre y de sus opiniones de lo que construye de su nuevo conocimiento.

El presente estudio se realiza porque se considera que el proceso docente educativo, debe realizarse de forma dinámica por tales razones es importante que se incluyan las actividades lúdicas dentro de este proceso, además porque permiten que se promueva el aprendizaje significativo que contribuyen en los estudiantes en donde aprendan de tal forma que no olviden dichos aprendizajes y reciban una enseñanza de calidad y calidez.

A través de este trabajo de investigación que es muy factible porque se está promoviendo una estrategia de enseñanza muy dinámica y emprendedora para que los docentes empleen en el proceso docente educativo con son las actividades lúdicas perfeccionaran sus clases de forma adecuada y así promuevan el aprendizaje significativo en los estudiantes y sean capaz de construir su propio conocimiento. Con esta investigación se beneficiaran docentes de la institución, asimismo los estudiantes. Es un estudio muy novedoso, puesto que servirá como soporte para los docentes y será una guía de gran utilidad, porque reconocerán lo trascendental que son las actividades lúdicas y como facilitan para promover el aprendizaje significativo.

1.7.OBJETIVOS

1.7.1. Objetivo General

Determinar las actividades lúdicas que inciden en el aprendizaje significativo en los estudiantes del cuarto año de la escuela de educación básica “Gran Colombia” parroquia Puerto Pechiche, Cantón Pueblo Viejo, Provincia de Los Ríos.

1.7.2. Objetivos específicos

Identificar las actividades lúdicas que permiten el desarrollo de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Establecer el uso adecuado de actividades lúdicas para lograr aprendizajes significativos de los estudiantes del cuarto año de educación básica.

Diseñar una guía de actividades lúdicas que permitan el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del cuarto año de educación básica.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1.MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual.

Actividades lúdicas

“El juego es una actividad o comportamiento natural e innato en el hombre, y otras especies superiores que potencian habilidades cognitivas, procedimentales, motrices y además es divertido. Los beneficios del juego se pueden estudiar fuera y dentro del aula” (Ruelas, 2013). Conceptualizar las actividades lúdicas es una tarea difícil, puesto que es una actuación constante, donde el ser humano lo hace de forma inconsciente e individual y lo expresa de acuerdo a su estado de ánimo. El docente solo orienta cierta actividad pero son los educandos quienes se desenvuelven en ella.

Lúdica

“El juego es una actividad presente en todo ser humano. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento. Las actividades lúdicas posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma” (Montañas, 2013).

Cuando se trata de lúdico el docente se refiere al juego, que lo utiliza como herramienta dentro o fuera del aula para transmitir algún conocimiento de forma dinámica, motivadora y con el fin de que se aprenda de una mejor forma. El juego es algo innato del ser humano, por tales razones no es una tarea difícil promoverlo, solo que los docentes aprovechan esta actividad para enseñar, haciendo de manera ordenada y con reglas para que no se ocasionen discordias, están orientadas para enseñar.

Lúdica como estrategia didáctica

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 (Martínez, 2012).

Los docentes siempre han tenido en sus manos diferentes herramientas para la transmisión de conocimientos, algunas de estas son imprescindibles y otras que muy escasamente utilizadas, sin conocer el valor que poseen. La lúdica es una herramienta de gran provecho que los docentes deben de valerse en las cuales incluya en sus planificaciones por los beneficios y aportes que brindan, con las actividades lúdicas el estudiante siempre tiene disposición porque a todos nos gusta jugar entonces hace que los estudiantes se integren y socialicen de forma voluntaria, de tal manera que el aprendizaje se adquiera de forma divertida.

La propuesta: aprendizaje lúdico

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 docente educativo efectivo (Reyes, 2014).

De acuerdo con lo que dice la investigación la lúdica colabora por su beneficio entusiasta a que un aprendizaje se vuelva significativo porque está relacionado con algo innato en el ser humano como es el juego, es capaz dar soluciones a problemas áulicos o aquellos que se presentan en la vida cotidiana, también contribuye para que el estudiante

cambie su actitud negativa en aprender y se vuelva activo frente a las situaciones escolares, sintiéndose con confianza para expresarse y aprender.

Jugar cooperando

“Las actividades lúdicas son una gran alternativa para la enseñanza aprendizaje, el juego tiene una atención creciente y globalizante de los aprendizajes en cualquier medio” (Cilla y Ruíz, 2013, pág. 17). Mediante lo que manifiesta el autor del libro se está muy de acuerdo cuando se utilizan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza los estudiantes están muy atentos a lo que están aprendiendo y existe una colaboración voluntaria de parte de ellos porque les gusta la forma en que aprende y les permite despertar curiosidad y ganas de aprender, esto sucede no solo cuando se enseña una área en particular, es en todos los ambientes escolares que favorecen las actividades lúdicas.

El juego o actividad lúdica

El juego es una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría decir que no hay ningún ser humano que no haya practicado esta actividad en alguna circunstancia. Las comunidades humanas, en algún momento de su desarrollo, han expresado situaciones de la vida a través del juego (Rojas y Velásquez, 2015).

Con lo que expresa el autor es muy cierto, no hay persona alguna que no haya realizado esta actividad con el paso del tiempo cambia pero siempre es parte de la vida de un ser. Los docentes aprovechan el juego porque es muy productivo en el proceso de aprendizaje, además las actividades lúdicas son emprendedoras y fortalecedoras para que los estudiantes aprendan de forma significativa.

Papel de los juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje

“Los juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto ésta se convierte en la actividad

esencial para la adquisición de conocimientos” (Estupiñán, 2013). De acuerdo a lo que manifiesta la investigación cuando se sitúa a las actividades lúdicas en el proceso de clases, no solo sirve para transmitir una asignatura sino que más bien, dentro de ella se puede incluir otras, cuando se está trabajando con las actividades lúdicas los escolares están activos y por si solos comienzan a nombrar algún aprendizaje previo y con lo nuevo que se está dando contribuyendo para que se dé un proceso de construcción de conocimiento, así además se da un aprendizaje significativo.

Opinión de la Lúdica

La lúdica no como algo que tienes que ser, sino como algo que surge por si sola que es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y que nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad y la libertad son esenciales para el desarrollo de la lúdica, y para poder trabajar lúdicamente con los niños tenemos que de cierta manera fantasear y vivir a su ritmo en su espacio y en su mundo para poder ser creadores y compartir con ellos (Jiménez, 2012).

El autor declara que las actividades lúdicas se dan por si solas, puesto que es algo propio de los estudiantes, en su mundo está la fantasía, imaginación y expresión por tanto los docentes al emplear las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo, debe experimentar, usar la imaginación para transferir algún conocimiento y compartirlos en el proceso docente educativo.

El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad (Gómez, 2012).

En el proceso de enseñanza aprendizaje el juego favorece por muchas circunstancias, pero los docentes lo utilizan con un propósito que es el de enseñar por tanto lo hace con reglas que no que sea de jugar por jugar, debe ser de forma ordenada y con límites de competencia. No solo los estudiantes de inicial y primero de básica aprenden jugando. El juego didáctico puede aplicarse en cualquier nivel académico solo que debe estar acorde con la edad de los estudiantes y el conocimiento que va a ser impartido, con la ayuda del juego didáctico se va desarrollando la creatividad, habilidades, experiencias, dominio, socialización y demás beneficios para el estudiante y docente en el proceso de clases.

El juego infantil y su metodología

Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los estudiantes. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia (García y Llull, 2012, pág. 315).

Lo que declara el autor en la investigación es muy positivo, las actividades lúdicas aportan en la construcción del conocimiento y es una conexión para que los estudiantes se integren, relacionen y a través de las actividades lúdicas aprenden mucho mejor, porque jugando viven de forma momentánea experiencias que le ayudan a fortalecer sus conocimientos.

La lúdica en el ámbito de la Educación

La lúdica en la educación nos abre las puertas a la comunicación del docente con el educando, el conocimiento por medio de vivencias y la habilidad mental para el desarrollo y planeación y actividades y su correspondiente solución, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, las leyes, las normas y el proceso de vivencia, para así más adelante poder unirse a un grupo más grande y acoplarse a este por medio de lo aprendido, además nos trae beneficios como desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización (Leguizamón, 2012).

Dentro del ámbito educativo las actividades lúdicas no se las practica solo con el propósito de entretener, llamar la atención del estudiante, son muchos más por lo que están dirigidas como; fortalecer lazos de comunicación entre estudiantes y docentes, respeten turnos y normas, adaptarse a nuevos grupos y descubrir nuevos conocimientos. Las actividades lúdicas son el puente de comunicación entre compañeros, docente y estudiantes.

Aplicación de juegos didácticos en el aula

La utilización de juegos didácticos en el aula se ha mostrado como una buena herramienta docente, con claras repercusiones positivas cuando su planteamiento, enfoque y ejecución es adecuada. Los juegos educativos son materiales con dinámicas muy atractivas y motivadoras para el alumnado al que va dirigido, son aplicables a cualquier etapa educativa y a cualquier área o materia del currículum (Muñoz, 2015).

La importancia de utilizar al juego como herramienta de aprendizaje está en que puede incluirse en cualquier asignatura, solo depende de la metodología del docente y como vaya a ser dirigido. Los resultados serán siempre positivos, porque proporcionara al estudiante aprendizajes significativos, el estudiante se incluye con facilidad, manifestando sus criterios y siendo mucho más dedicado en el proceso de clases.

Principio Lúdico

“El juego permite al niño desarrollar su inteligencia, practica y habilidad, debe ser cambiante, variado y dinámico, las actividades lúdicas se transforman en actividades de cooperación y facilitaran que el alumno aprenda a realizar la tarea en equipo” (Gervilla, 2016, pág. 69). Mediante lo que expresa este autor es muy real, los estudiantes cuando aprenden jugando no solo se divierten, salen de la rutina, sino que desarrollan ciertas habilidades, destrezas y sobre todo su inteligencia por tales razones la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de clases es muy trascendental.

Característica del juego didáctico

“Tres características del juego, desde el punto de vista psicológico, resultan particularmente útiles para la enseñanza: la motivación intrínseca, la simbolización y la relación medios-fines. En este sentido, los maestros tienen algunas certezas” (Sarle, 2013, pág. 197). Los juegos didácticos no solo son mera diversión tienen otras contribuciones como; olvidar algunos problemas familiares, se intercambian ideas con los demás, existe un acercamiento con compañeros y docentes, existe más motivación por los aprendizajes y muchas otras características que aportan para brindar una educación de calidad y calidez.

El juego

Practicar y conocer juegos es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua puesto que nos introduce, desde el punto de vista didáctico, en habilidades necesarias en la sociedad actual como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades (Piquer, 2012, pág. 14).

El docente cuando desee incluir al juego como estrategias de enseñanza, debe prepararse y conocer muchos, también debe relacionarlos con lo que va a enseñar para que haya una relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje. Por tales razones es importante que se actualice con actividades lúdicas modernas o que los juegos tradicionales sean utilizados de forma acorde.

La lúdica en el aprendizaje para formar y transformar

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello difiere mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simple (Yturralde, 2017).

Lo que expresa este autor es muy cierto. Las actividades lúdicas producen muchas emociones en los estudiantes, pero también despiertan curiosidades, deseos de aprender y algunas sirven para solucionar problemas de la vida cotidiana, varias de las actividades lúdicas que se pueden poner en práctica en el aula de clases, pueden ser sugeridas por los estudiantes ya que los juegos son propios de los niños.

¿Por qué son importantes las actividades Lúdicas?

“Jugar no es un lujo, sino una necesidad. Es tan importante para nuestra salud mental como dormir el tiempo necesario, alimentarse bien y hacer ejercicio. El juego nos alivia del estrés y nos conecta con otros y con el mundo que nos rodea” (Sabat, 2012).

Como se manifiesta en la investigación el juego no solo divierte, también es una necesidad, todos en algún momento utilizan al juego para salir de rutina, olvidar tristezas, etc., los docentes también lo toman para algunas ventajas como; motivar a los estudiantes, tranquilizarlos cuando están inquietos, para transferir aprendizajes, etc. Lo valioso de las actividades lúdicas en el proceso docente educativo es que permiten enlazarse con la realidad y el mundo que lo rodea, por dichas circunstancias muchos de los docentes la estiman de gran conveniencia. Los docentes de la escuela de Educación Básica “Gran Colombia” al conocer este trabajo de investigación y las ventajas que brindan las variables de estudio consideran incluir a las actividades lúdicas para promover aprendizajes significativos en las clases.

¿Qué objetivos persigue un juego didáctico?

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los estudiantes, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad (Chacón, 2016).

Cuando el docente utilice ciertas actividades lúdicas estas no siempre deben causar solo emociones de alegría, también deben tener ciertos inconvenientes de resolverse, juegos en donde sean que tengan utilizar mucho su memoria, en el cual los niños y niñas sientan ciertos impedimento en lograrlo, esto fortalecerá los conocimientos de los estudiantes, asimismo aportaran para que desarrollen la creatividad y el aprendizaje significativo.

Aprendizaje significativo

“El aprendizaje significativo se da cuando una nueva información se relaciona con un concepto ya existente; por lo que la nueva idea podrá ser aprendida si la idea precedente se ha entendido de manera clara. Paul Ausubel, plantea que los nuevos conocimientos estarán basados en los conocimientos previos que tenga el individuo” (Shutterstock, 2015). El aprendizaje significativo se obtiene cuando el nuevo conocimiento lo concierne con el que ya tiene, modificándolo de acuerdo a las ideas propias y lo que oriente el docente.

¿Qué es el aprendizaje significativo?

“El aprendizaje es una parte esencial de nuestras vidas. Necesitamos adquirir constantemente nuevos conocimientos y ponerlos en práctica para adaptarnos correctamente al medio. A veces no basta con retener largas listas de datos, debemos interiorizarlos” (Arranz, 2017). Siendo el aprendizaje algo fundamental para las personas, este debe ser adquirido de acuerdo al medio en el que se va desenvolver porque así le servirá en la vida cotidiana, estos aprendizajes deben ser obtenidos de forma motivadora e integradora, el uso de las actividades lúdicas benefician en las clases porque es una forma incentivadora que se obtengan aprendizajes significativos con la influencia del juego.

¿Qué es Aprendizaje en el aula?

El aprendizaje hace referencia a los cambios de la disposición o capacidad humana centrándose en la adquisición de habilidades y destrezas y teniendo como resultado el

estudio, la experiencia, instrucción, el razonamiento y la observación de nuevos medios de herramientas útiles en su entorno (Cardenas, 2012).

Constantemente el ser humano obtiene aprendizajes ya sea en la escuela, hogar, comunidad o medio en el que se desenvuelva, según como el ser humano va creciendo los aprendizajes van tomando otras dimensiones, desarrolla sus habilidades y destrezas, adquieren experiencias, conocimientos con lo que observa o tiene que resolver en su medio de vida y que el aprendizaje lo obtenga a través de las actividades lúdicas permite que sea de una forma motivadora.

Aprendizaje significativo en la clase

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del educando, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Meza, 2012).

Es un proceso mediante el cual el estudiante realiza la acción de relacionar nuevos conocimientos, con aquellos que ya tiene en donde analiza, modifica y construye un nuevo conocimiento, es así que se vuelve en aprendizaje significativo. Cuando el estudiante aprenden algo que fue enseñado de forma motivadora, con una metodología que el maestro empleo de forma dinámica, diferente utilizando herramientas que llamaron la atención del estudiante, cuando aprende y no olvida con facilidad dicho aprendizaje se da un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo tiene una relación con el aprendizaje mecánico, se puede afirmar que se complementan porque están en permanente acción, pero que surja efecto debe haber una constante motivación de parte de quien transmite el conocimiento y las ideas que

son manifestadas por los estudiantes en el proceso de clases debe ser siempre escuchadas, analizadas y relacionadas con lo que se enseña.

Importancia del Aprendizaje Significativo

La educación es un hecho social interconectado con toda la sociedad, y el docente es uno de los protagonistas fundamentales del proceso enseñanza aprendizaje, su práctica educativa mejorará si posee los conocimientos y la formación para abordar el hecho educativo desde una perspectiva más social y no como un proceso individual de enseñanza aprendizaje (Solano, 2013).

Como expresa el autor de la investigación. El propósito de la educación es que los estudiantes aprendan y que lo que aprenden perdure y sirva en su vida habitual. Por tales razones es muy importante el aprendizaje significativo, porque contribuye a reconocer que se ha transmitido una educación de calidad. Pueda que muchos hayan aprendido memorizando ciertos conocimientos, pero no es igual porque con el tiempo no lo recuerdan, pero cuando aprendieron relacionando, analizando o viviendo alguna experiencia, sería muy difícil que lo olvidaran.

Características del Aprendizaje Significativo

“Existe una interacción entre la nueva información con aquellos que se encuentran en la estructura cognitiva. El aprendizaje nuevo adquiere significado cuando interactúa con la noción de la estructura cognitiva. La nueva información contribuye a la estabilidad de la estructura conceptual preexistente” (Tomas, 2014).

Existen muchas características para reconocer que se ha dado un aprendizaje significativo como por ejemplo: el estudiante relaciona las dos informaciones la anterior y la que se está dando. Recuerda algunos conocimientos de años anteriores con entusiasmo y rapidez, nombra ciertas actividades que los docentes le han hecho realizar, los estudiantes

hablan de ciertos conceptos de algunas asignaturas. Una de las características más importante del aprendizaje significativo es la construcción.

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. El objetivo principal del estudio fue proponer estrategias donde el juego fuese el elemento principal. Metodología todas las experiencias fueron realizadas en el aula con micro clases de aprendizaje como una forma de dinámica diferente a la realizada por los docentes (Torres, 2014).

De acuerdo a lo que manifiesta el autor: acondicionar al juego en el proceso docente educativo permite cumplir con muchas perspectivas en los estudiantes, además contribuye porque manifiestan sus experiencias, también hacen que las clases tengan ambientes agradables y emprendedoras las actividades lúdicas deben estar presentes dentro en las planificaciones docentes.

Este artículo describe cambios en la actitud relacionados con las ciencias y su enseñanza, en 18 profesores de primaria después de la aplicación de una propuesta didáctica, basada en la reflexión sobre la inclusión de actividades lúdicas, sencillas y relacionadas con la vida cotidiana, en el salón de clases (García, 2008, pág. 315)

Después de analizar el artículo: se concluye que al incorporar las actividades lúdicas en las clases mejoraron de forma trascendental y que es bueno que dentro de estas actividades lúdicas se relacionen con los estudiantes viven en su diario vivir. Darle espacio a los estudiantes para que colaboren con sus ideas y experiencias de esta manera el aprendizaje sea integrador y significativo.

En el proceso de recolección de datos se una sistematizó por medio de una categoría principal: la lúdica, y se establecieron tres categorías secundarias: juego, relación lúdica- juego y relación lúdica proceso de enseñanza- aprendizaje, las cuales se conceptualizaron para que actuaran como referentes para finalmente llegar a diversas conclusiones dentro de las cuales destaca la aplicabilidad de la lúdica en educación (Gonzalez, 2014).

Analizando lo que se manifiesta en la investigación cuando se habla pedagógicamente el juego es una incluida en el proceso educativo docente, por tanto esta actividad lúdica debe ser reconocida por el docente para emplearla de forma concreta, con el propósito educativo que quiere llegar al estudiante, mejoran la calidad de la educación que brinda.

El objetivo de este estudio es comprobar la efectividad de un programa basado en una metodología lúdico-narrativa para consolidar los contenidos y competencias matemáticas en Educación Infantil en comparación con otras metodologías utilizadas actualmente. Los resultados muestran que el programa basado en componentes lúdicos y narrativos se muestra más eficaz que las otras dos condiciones metodológicas con las que se compara (Llario, 2013, pág. 79).

Se puede evidenciar en la investigación que después de realizar un programa de actividades lúdicas en el área de matemáticas contribuyeron mucho para los estudiantes. Se añade que las actividades lúdicas son de gran utilidad en todas las asignaturas porque brindan un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Las estrategias de aprendizaje permiten que estudiantes con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso. Una fuente de recursos estratégicos es el componente lúdico, el cual ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Sánchez, 2014).

Con lo expresado en la investigación se concluye; la tarea del docente no solo es enseñar lo del currículo, sino que el estudiante obtenga un buen rendimiento, un aprendizaje significativo duradero y que le sirva en su vida cotidiana. Por tanto las estrategias que incluya el docente tienen mucha importancia, una de esas son precisamente las actividades lúdicas.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Objetivo: 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 (Vargas, 2012).

En su tema de tesis la autora manifiestan que; las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje tienen muchos beneficios; sirven para motivar a los estudiantes, producir una serie de emociones, transmitir conocimientos de forma dinámica, asimismo contribuyen para el desarrollo de la motricidad, puesto que el estudiante al realizar diferentes juegos con movimientos de su cuerpo, se desenvuelven individualmente, se relacionan trabajando en grupo con sus compañeros y docentes. La lúdica aporta para el desenvolvimiento psico-social, la estructura de la personalidad, colabora para que los estudiantes aprendan con placer y sin olvidar con facilidad los conocimientos adquiridos.

El constructivismo, corriente pedagógica que considera al alumno como sujeto activo que es constructor de su propio conocimiento. Consiste en la fusión de dos estrategias metodológicas: los talleres pedagógicos, espacio en el que el alumno construye su aprendizaje con la orientación del maestro, y la lúdica, juego programado que estimula el interés del alumno por la materia (Curay, 2013).

El método del constructivismo permite dar una enseñanza de calidad, cuando el estudiante realiza la construcción del conocimiento, es una demostración de que ha comprendido la clase de forma activa, dinámica y motivadora, el maestro solo ha hecho de orientador y si aplico las actividades lúdicas será mucho mejor su aprendizaje.

Resume. La escuela infantil sea percibida como un espacio lúdico y cómo se entrecruzan los sentidos de los jugadores (maestros y niños) cuando se crea el marco del juego. Resultados con las consecuencias que esto implica para la enseñanza, los trabajos sobre juego infantil y escuela han resaltado la riqueza que éste tiene para la enseñanza (Sarlé, 2013, pág. 199).

Como declara el autor; la relaciona que tiene el docente con el estudiante en el momento que se ponen en práctica las actividades lúdicas son muy enriquecedoras porque contribuyen a que exista más confianza y comunicación, con respeto. Las actividades lúdicas para los que no tienen interés de aprender, participar en clases e integrarse con los demás permiten en los estudiantes cambiar esa aptitud negativa en cuanto al proceso docente educativo.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad (Chamorro, 2012).

Con lo que se publica en la investigación, el juego siempre está presente en los estudios por tanto es de mucha categoría para incluirlo en la transferencia de conocimientos, también influye mucho añadir valores como el respeto, la solidaridad, etc., que permitirán que los estudiantes tengan una mejor comunicación entre docentes y estudiantes, así como también un aprendizaje significativo.

La manera de conseguir este objetivo es mediante el uso de un método de aprendizaje. Esta unidad didáctica está diseñada para guiar al alumno a lo largo del proceso, con el fin de construir su propia aplicación para Android, mientras que él / ella adquiere diferentes competencias (Lozano, 2013).

Como afirma el autor debe utilizarse métodos que busque mejorar el proceso educativo docente, porque facilita en muchos aspectos como por ejemplo; mejora la relación con el estudiante, el ambiente de clases es mucho agradable y los estudiantes aprenden de una forma diferente, dinámica que no será fácil de olvidar dicho aprendizaje y será puesto en práctica con facilidad.

En este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de estudiantes del grado. La propuesta tiene como premisa que el aprendizaje no solo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo. Resultado la lúdica como generadora desmotivación intelectual (Ballesteros, 2012).

La propuesta de implementar actividades lúdicas en tiene buenos resultados porque motivan a los estudiantes interesarse por aprender, también hace el proceso docente educativo dinámico, participativo y con resultados positivos para que los estudiantes obtengan mejores aprendizajes.

Una estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en los estudiantes a través del planteamiento de actividades que vinculen el aprendizaje significativo por medio del juego. Incluir al juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje permitirá que los estudiantes interioricen mejor el conocimiento, adaptándolo a sus requerimientos cognitivos y aplicándolo en cualquier contexto de su vida cotidiana (Yacelga, 2016).

Las estrategias fortalecen el aprendizaje de tal manera el docente debe prepararse con las más actualizada que despierte en los estudiantes el deseo de aprender y que más que las actividades lúdicas o sea el juego son propias del ser humano y siempre está dispuesto a practicar, por tales agrada de forma todos querrán participar.

Metodología: en esta investigación se analizan las actividades de participación, con el propósito de delimitar las habilidades que se fomentan con ellas. Los resultados

muestran que hay una tendencia generalizada, en todas las editoriales, a ofrecer menos actividades que requieren competencias activas (tomar decisiones, crear, desarrollar proyectos comunes) en contraposición con otras competencias cognitivas o científicas (Collado, 2015).

Después de analizar lo que manifiesta la autora se concluye que existen una gran variedad de actividades didácticas que se pueden realizar proyectos educativos en donde permiten que se desarrolle el aprendizaje significativo de los estudiantes y mejore el proceso docente educativo.

El objetivo de este artículo es poner de manifiesto la importancia que el juego tiene en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, podemos comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo (Fuentes, 2012).

Se concluye con lo que expresa el autor que juego didáctico contribuye a mejorar los ambientes áulicos y la comunicación con los demás, también genera confianza con los demás y en sí mismo. Los estudiantes están activos en constantemente y participa de forma voluntaria en el proceso docente educativo.

Todas las propuestas curriculares sin excepción, en la medida en que transmiten proyectos educativos, participan de una determinada manera de entender el aprendizaje y, en consecuencia, de una forma concreta de concebir la enseñanza. La propuesta: a través, por ejemplo, del análisis de las finalidades, de los contenidos de aprendizaje, de su organización y secuenciación, de la naturaleza de las actividades de aprendizaje y de evaluación (Coll y Solé, 2013, págs. 28-34).

Los docentes pueden adaptar en su planificaciones curriculares las actividades lúdicas para motivar los estudiantes o también para incluir temas de aprendizajes que mejore sus

procesos y que promuevan aprendizajes significativos. Solo depende de la aptitud del docente para que realice estas actividades.

El aprendizaje constructivo se trata de un proceso en el que lo que aprendemos es el producto de la nueva información interpretada a través de lo que ya sabemos. No se trata de reproducir información. Se trata de asimilarla o integrarla en nuestros conocimientos anteriores. Sólo así comprenderemos y adquiriremos nuevos significados o conceptos (García, 2016)

Para los docentes es de mucha importancia el proceso que el estudiante realiza cuando obtiene la nueva información, que los aprendizajes sean adaptados y asimilados de la mejor manera, que él sea quien lo analice y conceptualice de acuerdo a lo que ha comprendido en la clase y las experiencias que tiene de cierto conocimiento. La construcción de conocimiento es el proceso más valioso para un estudiante porque demuestra que tiene interés por su aprendizaje.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Un recurso didáctico para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de la primera etapa de educación básica (Alvarez, 2014).

Como manifiesta el autor el juego es una actividad agradable y el estudiante en el momento en que se la practique será de motivador y participara a gusto.

La Didáctica centrada en el estudiante exige la utilización de estrategias y métodos adecuados, en los que el aprendizaje se conciba cada vez más como resultado del vínculo entre lo afectivo, lo cognitivo, las interacciones sociales y la comunicación (Montes y Machado, 2012). En el proceso docente educativo el docente debe utilizar actividades didácticas actualizadas, modernas para que el estudiante al aprender se sienta motivado, porque no está aprendiendo de forma tradicional y por exigencia. También el docente debe

promover la construcción del conocimiento y que lo que aprende sea una de las mejores experiencias y no lo olvide.

En este artículo se presenta un estudio descriptivo interpretativo de teorías subjetivas en profesores sobre la enseñanza y el aprendizaje de alumnos de una escuela. Para ello se emplea una metodología cualitativa y se trabaja con seis profesores(as) de educación básica municipal que imparten clases en un curso de cuarto año básico (Cuadra, 2016, pág. 67).

Las metodologías que el docente aplica en las clases deben estar basadas a que aprendan de forma divertida, dinámica, que no olviden aquello que aprenden, sino más bien que lo recuerden con facilidad en cualquier momento que sea necesario. Y cuando el estudiante ya tienes muchos conocimientos en algunas ocasiones se desmotivan a seguir aprendiendo porque sus clases no despiertan curiosidad.

En su tema de tesis: este trabajo de investigación el accionar está enfocado desde el ciclo de aprendizaje y su incidencia en la producción de aprendizajes significativos. U aplicación en los nuevos conocimientos y el aprendizaje significativo como un modelo de enseñanza superior a la educación tradicional (Baño, 2015).

Que el aprendizaje significativo es un proceso en el cual se analiza, relaciona, modifica y obtiene un resultado de la asimilación y construcción del conocimiento, el estudiante cuando realiza ese proceso no olvidara todo aquello que ha aprendido. En la mente de los niños y niñas existen constantes ideas, conceptos, informaciones de algunos conocimientos luego los unifica con los nuevos conocimientos obteniendo resultados positivos. El aprendizaje significativo se da por medio de la experiencia además y es una secuencia de actividades que comienza por la observación, reconocimiento, indagación y conclusiones para llegar a un resultado.

Las técnicas lúdicas en los estudiantes son muy importantes debido a que en la actualidad la calidad de rendimiento escolar debe ser eficaz para demostrar y sacar a

relucir sus distintas destrezas para mejorar su desempeño. Contribuya con la mejorar el rendimiento del estudiante en el aula de clases y esto contribuirá dando a conocer que será de beneficio para toda la comunidad educativa (Laínez y Lazaro, 2016, pág. 56).

El objetivo de este artículo es presentar la metodología del aprendizaje-servicio como una aportación especialmente relevante para la Educación para la Ciudadanía. Metodología: el escrito empieza analizando los distintos aprendizajes que supone la Educación. Resultados: los conceptos de práctica permiten proponer el aprendizaje-servicio como una metodología idónea para lograr la formación de una ciudadanía participativa y capaz de contribuir al bien común (Pluig y Gijón, 2012).

Las metodologías de los docentes es lo que permite al estudiante que aprenda de forma significativa, por tanto debe utilizar metodologías activas que llegue al educando, la lúdica hace que el estudiante aprenda haciendo algo que es propio del niño por medio del juego, en donde el interactúa, se divierte, se comunica y adquiere confianza con el docente, dentro del proceso de clases se relaciona y aporta con lo que sabe, también adquiere un aprendizaje significativo.

El objetivo fue estudiar la relación existente entre la orientación a la meta, estrategias de aprendizaje, autoeficacia y la percepción del desempeño docente. Asimismo se identifica la influencia de la variable prácticas de aprendizaje del maestro, sobre el desempeño docente según los niveles de autoeficacia y las estrategias de aprendizaje (Fernández, 2016).

Según lo que manifiesta el autor las estrategias de aprendizaje que el docente utilice en el proceso educativo docente permiten llegar al estudiante de forma directa para que se interese en aprender. Por tanto el docente debe utilizar estrategias que él pueda dominar y vuelva su clase en un intercambio constante de ideas, que mantenga a los estudiantes despiertos con curiosidad y deseo de aprender.

Muestra como los modelos pedagógicos tradicionales pueden ser combinados con estrategias innovadoras para mejorar así el mensaje que buscamos entregar a los estudiantes. El juego aquí planteado, descrito e implementado, busca interrelacionar en el aula de clase la teoría que fundamenta las herramientas de la calidad con elementos prácticos que faciliten su uso (Trujillo, 2014).

Las estrategias que el docente utiliza en el proceso docente educativo son fundamentales y deben tener mucha complementación con el nivel de conocimiento del estudiante, el aprendizaje que se va a transmitir, asimismo los docentes deben incentivar al estudiante con juegos y dinámicas que le permitan el desarrollo del conocimiento de los estudiantes.

Resumen.: la función mediadora del docente y la intervención educativa; Constructivismo y aprendizaje significativo; La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje. Objetivo Aprendizaje cooperativo y proceso de enseñanza. Metodología: Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizaje significativos (Díaz y Hernández, 2012). Después de analizar lo que expresa el autor se concluye: el constructivismo de los estudiantes en muchas de las ocasiones se puede dar, si el docente utiliza la metodología indicada, que en constante ocasiones motive al estudiante no en aprender, sino también en que ese aprendizaje sea analizado, conceptualizado y concluido por el estudiante.

Por lo tanto, se hace vital ofrecer alternativas de aprendizaje que puedan generar un diferencial. Así pues, en el marco de la reestructuración curricular de la Facultad de Ingeniería Industrial, se elaboró este proyecto de grado contando con herramientas constructivistas, para generar un fortalecimiento de las competencias del estudiante (Cardona, 2015).

A continuación, se argumenta que las situaciones de enseñanza deben facilitar el aprendizaje significativo de los conceptos y que las actividades colaborativas son importantes para eso. Finalmente, se dan ejemplos de mapas de conceptos y se propone

el mapa conceptual como estrategia para promover la conceptualización en la perspectiva de la teoría del aprendizaje significativo (Moreira, 2015).

Con lo que manifiesta el autor se añade que es trascendental que el docente se actualice constantemente para así tener mejores estrategias y métodos de enseñanza que permitan desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Asimismo el docente debe ser dinámico, activo, brindarle espacio al estudiante para que participe constantemente en el proceso educativo docente.

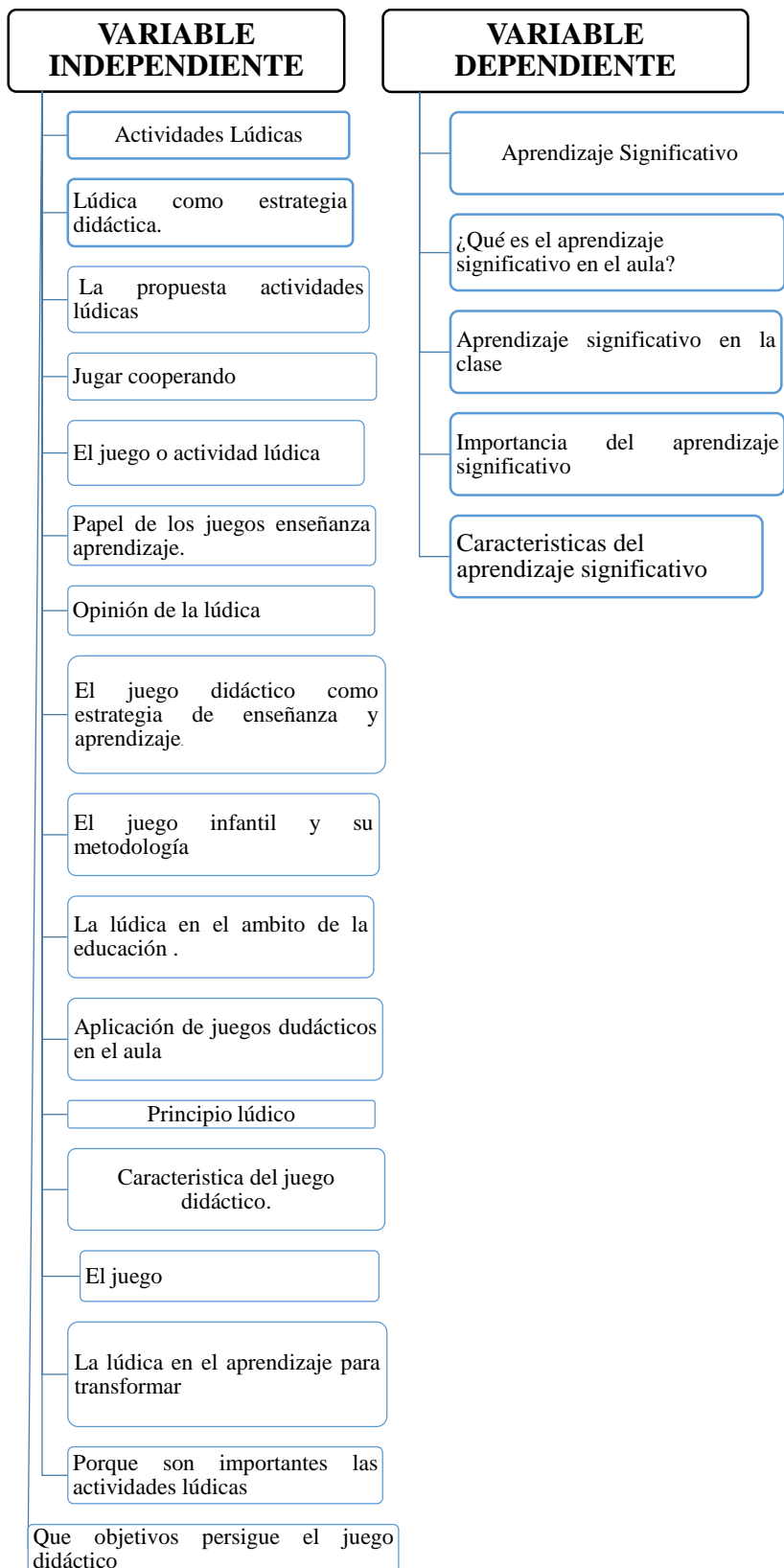
En primer lugar se presenta la definición del problema y se plantean unos objetivos mediante los cuales se busca dar solución al mismo. Luego, un marco teórico con algunos temas muy relacionados con la problemática y, que nos permiten comprender mejor las causas de la misma y diseñar estrategias metodológicas para su solución (Herrera, 2017, pág. 27).

Con este libro pretendemos facilitar el trabajo de los profesores y profesoras que cada día acuden a los centros educativos. Esta obra es el resultado de años de investigación en educación para detectar aquellos aspectos más relevantes para aplicar en el aula, es decir, nos ha interesado averiguar qué es lo importante para enseñar, y una vez detectado, que es lo esencial para ser llevado a la práctica (Ballester, 2014).

Como se puede evidenciar en la investigación se concluye que lo más relevante es como los docentes deben transmitir los conocimientos, como deben ser tomadas en cuenta las ideas, conclusiones de los estudiantes, que lo que busca es que sea un aprendizaje duradero, dinámico y fortalecedor. Que lo que el profesor le vaya a dar a los estudiantes lo le sirva para su diario vivir, un aprendizaje significativo.

2.1.2.2. Categorías de análisis

Cuadro N° 1 Categorías de análisis



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

2.1.3. Postura teórica.

Lev S. Vygotsky "El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño", su alcance, su temática, su forma de exposición, su extensión, etc., existe, sin embargo, una relación interna evidente: integrando a la teoría ya desarrollada por él una investigación específica de los problemas de la comunicación personal, los afectos, las emociones, las necesidades, aspectos estos que adquirirían una nueva perspectiva a la luz de los estudios (Shuare y Montealegre, 2017, págs. 82-88).

El propósito de este artículo es analizar la teoría sociocultural del Lev Vigotsky y reflexionar sobre las implicaciones educativas de dicha teoría en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se organizan en la escuela. Se invita a las docentes y los docentes a repensar su práctica pedagógica y a promover cambios en su labor profesional con el fin de ofrecer una educación más contextualizada y significativa que ayude a formar personas críticas y creativas (Chaves, 2014).

Lev Vigotsky es en la actualidad uno de los referentes más citados en ciencias de la educación, en general, y psicología del desarrollo humano y de la educación, en particular. Sus consideraciones alrededor de las relaciones entre aprendizaje y desarrollo. El objetivo de este artículo es presentar algunos de los conceptos y aplicaciones educativas que se han desarrollado tomando de modelo una aproximación Vigotskyana (Guitar, 2014, pág. 64).

Este trabajo de investigación se sustenta en la teoría de Lev Vigotsky, que considera al juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, la cual motiva y hace participativo al estudiante, los docentes deben utilizarlas porque brindan grandes beneficios educativos. No solo se trata de jugar y divertirse, sino que las actividades lúdicas hacen placentero el proceso docente educativo y el aprendizaje se vuelve significativo.

Por muchas experiencias positivas que brindan las actividades lúdicas es que deben ser planificadas por los docentes de acuerdo al aprendizaje que va a ser enseñado, estas actividades lúdicas también son herramientas cognitivas para que los niños y niñas trabajen en grupos, se socialicen, inventen, se comuniquen unos con otros y con el docente.

Para eso se parte del concepto de aprendizaje significativo según Ausubel (1968) para la conceptualización que él le atribuye en su teoría. Es preciso entender que el aprendizaje es significativo cuando nuevos conocimientos (conceptos, ideas, proposiciones, modelos, fórmulas) pasan a significar algo para el aprendiz, cuando él o ella es capaz de explicar situaciones con sus propias palabras, cuando es capaz de resolver problemas nuevos, en fin, cuando comprende (Morerira, 2013, pág. 25).

David Ausubel. La teoría no se presenta como nueva, sino como actual. Se argumenta que ha habido una apropiación superficial, polisémica, del concepto de aprendizaje significativo, de modo que cualquier estrategia de enseñanza ha pasado a tener el aprendizaje significativo como objetivo. Resultados en la práctica la mayoría de esas estrategias, o la escuela, de un modo general, continúa promoviendo mucho más el aprendizaje mecánico, puramente memorístico, que el significativo (Moreira, 2012, pág. 29).

Aprendizaje significativo según David Ausubel es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende (Martinez, 2013). Se puede evidenciar en las investigaciones que la teoría de David Ausubel, de acuerdo a su enfoque. Al hablar de aprendizaje significativo se está refiriendo de un proceso en el cual el individuo asimila determinada experiencia que se ha tenido y lo va perfeccionando de acuerdo a su criterio y con lo nuevo que aprende. Es así que cuando un individuo acoge sus nuevos estudios en su memoria, lo relaciona con aquellos que conoce construyendo su propio conocimiento, obteniendo un aprendizaje significativo, cuando el docente incluye actividades lúdicas está incentivando a los estudiantes aprender de un modo diferente y emprendedor.

De aquí viene la tarea del docente darle la oportunidad al estudiante, para que exprese sus ideas y las acoja de la mejor manera. El estudiante al expresar sus experiencias previas lo hace porque está familiarizándolo con lo nuevo que el docente le enseña y esa experiencia permite que aprenda y no lo olvide, más bien será algo que recuerden en el momento que sea necesario para utilizarlo en su vida cotidiana, unas de esas experiencias son las actividades lúdicas que cooperan para llegar a un aprendizaje significativo.

2.2. HIPÓTESIS.

2.2.1. Hipótesis general

“Las actividades lúdicas incidirán en la asimilación del conocimiento para obtener el aprendizaje significativo de los estudiantes del cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Gran Colombia” parroquia Puerto Pechiche, Cantón Pueblo Viejo, Provincia de Los Ríos”

2.2.2. Subhipótesis o derivadas

Por medio de las actividades lúdicas permitirán obtener el desarrollo de aprendizaje significativo en los niños y niñas

Utilizando adecuadamente las actividades lúdicas lograrán el aprendizaje significativo los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Conociendo las ventajas de las actividades lúdicas ayudará a los estudiantes a la construcción de conocimientos de forma dinámica y fortalecedora.

2.2.3. VARIABLES

Variable independiente. Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son herramientas de trabajo que utilizan los docentes en el proceso de clases en las cuales están involucradas el juego, estas actividades son de gran aporte porque son motivadoras dinámicas y despiertan el interés de los estudiantes. Además

las actividades lúdicas permiten cambiar la rutina académica, volviéndose integradora de intercambio de ideas entre los docentes y estudiantes, se siente en el desarrollo de clases mucha más confianza y libertad, se desarrolla mejor el proceso de enseñanza-aprendizaje y los estudiantes reaccionan más interesados por su educación.

Variable dependiente. Aprendizaje significativo

Es un proceso en donde el estudiante analiza, evalúa y produce lo que aprende relacionándolo con el conocimiento anterior y el nuevo, de esta manera hace la construcción del conocimiento. Cuando un estudiante ha obtenido una enseñanza donde fue un intercambio de conocimientos y opiniones, de tal manera que aprendió, lo puso en práctica en algún momento de su vida y no lo olvida con facilidad es cuando ha obtenido aprendizajes significativos.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis

Para el desarrollo de la población a los docentes y estudiantes de la escuela de Educación Básica “Gran Colombia”. Quienes son las personas que están involucradas en el trabajo investigativo y son los que tienen conocimiento de la problemática.

Indicadores	Población	Muestra
Docentes	20	20
Estudiantes	80	62
Total	100	82

Para la realización de la muestra se tomó como prioridad los estudiantes como base para la investigación y a los profesores quienes son el eje principal en la educación, para el desarrollo de muestra se desarrolló la fórmula para los estudiantes y docentes.

En donde:

n = Muestra

N = Población o número de elementos.

P/Q = Probabilidad de ocurrencia y no ocurrencia (50 / 50%).

Z = Nivel de confianza (95%) Equivale a 1.96.

E = Margen de error permitido (5%).

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

$$n = \frac{80}{0.0036(79) + 1}$$

$$n = \frac{80}{0,2844 + 1}$$

$$n = \frac{80}{1,2844}$$

$$n = 62$$

Aplicación del Chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

χ^2 = Chi-cuadrado.

\sum = Sumatoria.

F_o = Frecuencia observada.

F_e = Frecuencia esperada.

$F_o - F_e$ = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

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

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

Prueba chi cuadrado.

Tabla N° 1 Chi cuadrado

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 3 docentes	PREGUNTA 4 estudiantes	
MUY FRECUENTEMENTE	4	2	6
FRECUENTEMENTE	3	4	7
POCO FRECUENTE	5	22	27
NUNCA	8	34	42
TOTAL	20	62	82
	0,24	0,76	1,00
FRECUENCIA ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
MUY FRECUENTEMENTE	1,46	4,54	6
FRECUENTEMENTE	1,71	5,29	7
POCO FRECUENTE	6,59	20,41	27
NUNCA	10,24	31,76	42
TOTAL	20,00	62,00	82
FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
MUY FRECUENTEMENTE	4,40	1,42	
FRECUENTEMENTE	0,98	0,32	
POCO FRECUENTE	0,38	0,12	Chi
NUNCA	0,49	0,16	Cuadrado
TOTAL	6,25	2,02	8,26

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 de 7,8147

La chi cuadrada calculada es 8,26 valor significativamente mayor que el de la chi cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo se aceptada.

Se concluye entonces en base a la hipótesis nula H_0 es rechazada e hipótesis alternativa H_1 es aceptada por cuanto las actividades lúdicas incidirán elocuentemente en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

ENCUESTA A DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA”

1. ¿Usted realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?

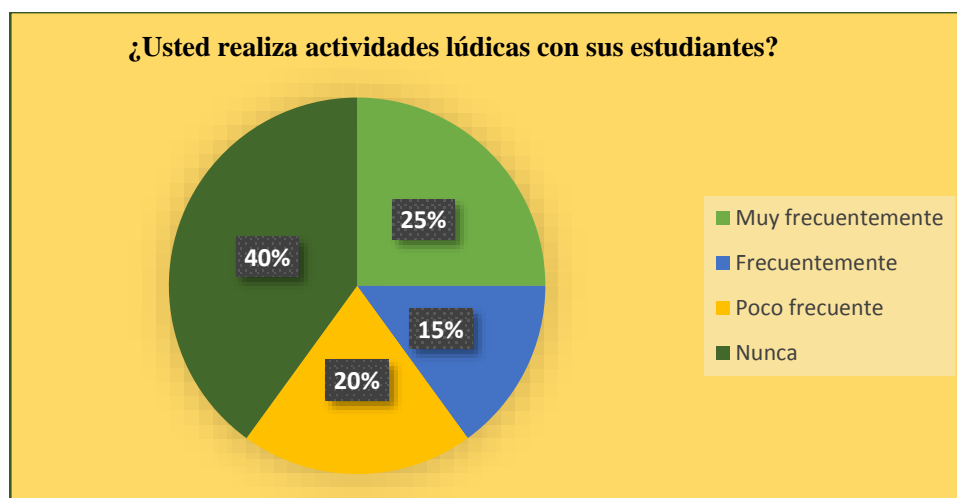
Tabla N° 2 Actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	25%
Frecuentemente	3	15%
Poco frecuente	4	20%
Nunca	8	40%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 1 Actividades lúdicas



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

Mediante los resultados efectuados en la encuesta aplicada el 25% de docentes expresan que muy frecuentemente realizan actividades lúdicas, el 15% frecuentemente, un 20% poco frecuente y el 40% manifiestan que no utilizan las actividades lúdicas en el proceso docente educativo. Se evidencia en los resultados que los docentes no realizan actividades lúdicas que contribuyan en la enseñanza de los estudiantes.

2. ¿Con que frecuencia práctica actividades lúdicas con los estudiantes?

Tabla N° 3 Usted práctica actividades con los docentes.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	4	20%
Frecuentemente	4	20%
Poco frecuente	5	25%
Nunca	7	35%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 2 Usted práctica actividades con los docentes



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

De los docentes encuestados un 60% siendo la mayoría entre poco frecuente y nunca dicen no llevan a la práctica las actividades lúdicas en el proceso de clases. Después de analizar los resultados se observa que son muy escasos los docentes que utilizan las actividades lúdicas.

3. ¿Cuándo da sus clases utiliza actividades lúdicas acordes al conocimiento que va a transmitir?

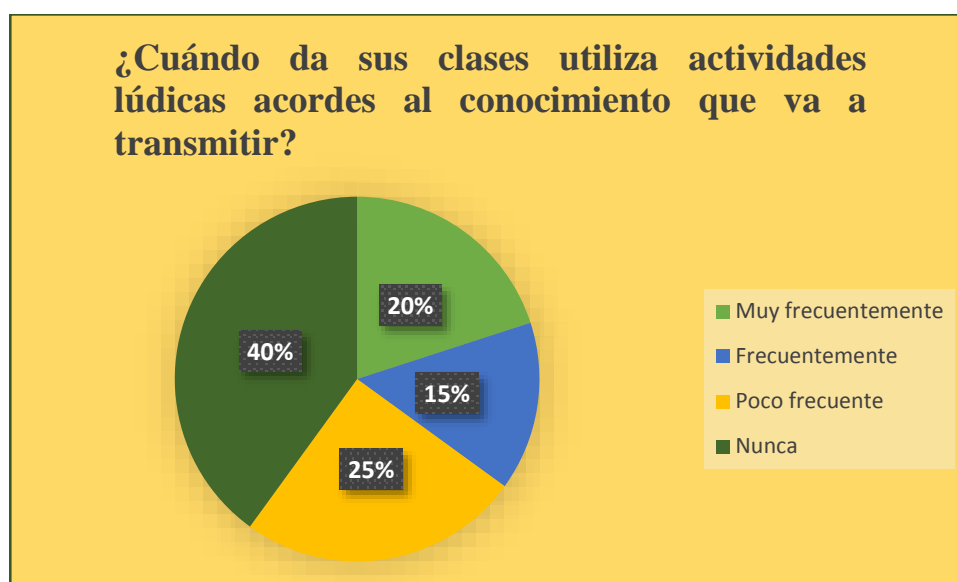
Tabla N° 4 Actividades acorde al conocimiento

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	4	20%
Frecuentemente	3	15%
Poco frecuente	5	25%
Nunca	8	40%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 3 Actividades acorde al conocimiento



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el mayor porcentaje un 65% no consideran necesarias las actividades lúdicas acordes con el conocimiento en el proceso docente educativo.

4. **¿Cree usted que las actividades lúdicas que emplea con sus estudiantes les agradan y divierte?**

Tabla N° 5 Los juegos agradan y divierten

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	25%
Frecuentemente	5	25%
Poco frecuente	4	20%
Nunca	6	30%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 4 Los juegos agradan y divierten



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

Los docentes encuestados respondieron la minoría consideran que las actividades lúdicas que ellos emplean en el proceso docente educativo casi no llaman la atención de los estudiantes.

5. **¿Cree usted que las actividades lúdicas permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes?**

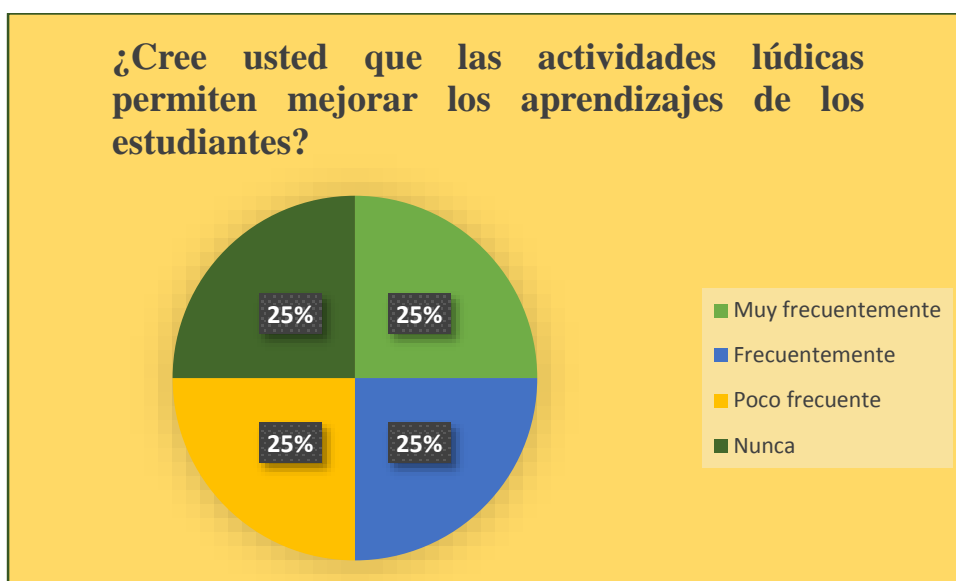
Tabla N° 6 Mejorar aprendizajes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	25%
Frecuentemente	5	25%
Poco frecuente	5	25%
Nunca	5	25%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 5 Mejorar aprendizajes



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

Los resultados de esta pregunta se puede observar que un porcentaje de 75% entre los que dicen muy frecuentemente, frecuentemente, poco frecuente. Lo cual los docentes consideran que las actividades lúdicas permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA”

1. ¿Su docente realiza juegos con ustedes?

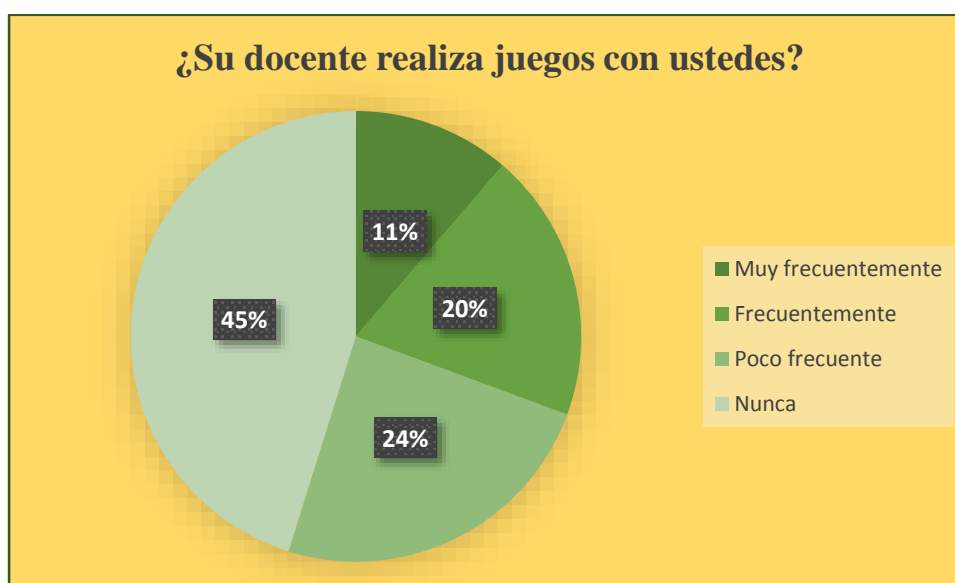
Tabla N° 7 Los juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	7	11%
Frecuentemente	12	19%
Poco frecuente	15	24%
Nunca	28	45%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 6 Los juegos



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados su mayoría un 69% entre poco frecuente y nunca, dicen que su docente no realiza juego con ellos. Los docentes consideran que no incluye estas actividades porque no están planificadas.

2. ¿Con que frecuencia práctica juegos con ustedes el profesor?

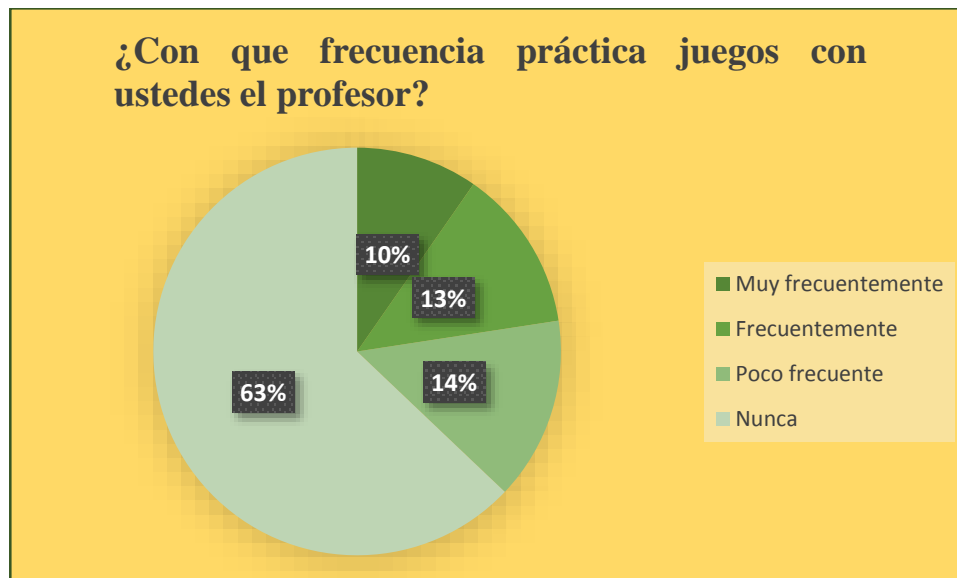
Tabla N° 8 Usted práctica juegos con el profesor

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	6	10%
Frecuentemente	8	13%
Poco frecuente	9	15%
Nunca	39	63%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 7 Usted práctica juegos con el profesor



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

Los estudiantes en la encuesta en su mayoría el 63% dicen que los docentes no practican juegos con ellos. Los docentes no consideran necesarias estas actividades en las clases.

3. ¿Cuándo le da clases su docente realiza juegos con lo que les están enseñando?

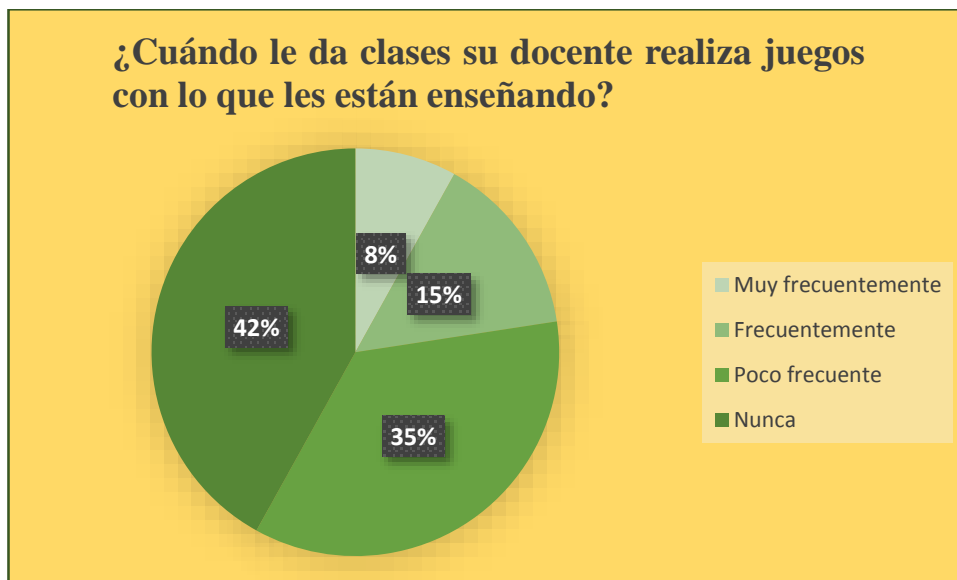
Tabla N° 9 Clases con juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	8%
Frecuentemente	9	15%
Poco frecuente	22	35%
Nunca	26	42%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 8 Clases con juegos



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

En la encuestada realizada a los estudiantes un 77% entre poco frecuente y nunca, expresan que el docente no realiza juegos que tengan relación con el conocimiento que se está enseñando.

4. ¿Los juegos que les hace su docente les gusta y divierte?

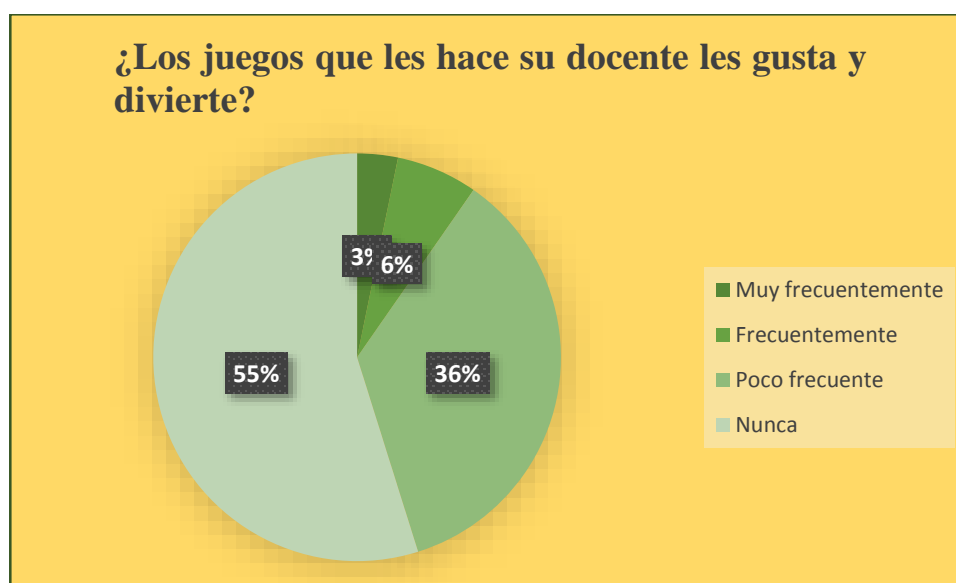
Tabla N° 10 Le gustan los juegos de su docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	2	3%
Frecuentemente	4	6%
Poco frecuente	22	35%
Nunca	34	55%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 9 Le gustan los juegos de su docente



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

El mayor porcentaje de estudiantes encuestado el 92% entre los que dicen poco frecuente y nunca, los juegos que le hacen los divierte. Al observar los resultados las actividades lúdicas de los docentes no son las adecuadas para los estudiantes.

5. **¿Cuándo su docente le enseña con juego aprende mejor?**

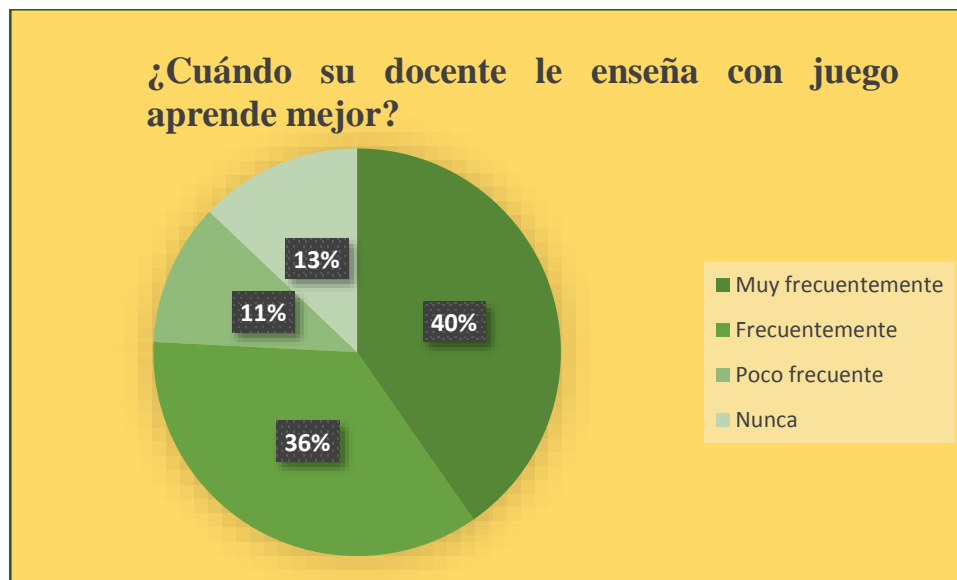
Tabla N° 11 Con juegos aprende mejor

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	25	40%
Frecuentemente	22	35%
Poco frecuente	7	11%
Nunca	8	13%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 10 Con juegos aprende mejor



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados la mayoría el 76% entre muy frecuentemente y frecuentemente, dicen que con juegos aprenden mucho mejor. Al analizar los resultados se observa que los docentes no incluyen a los juegos para mejorar los aprendizajes.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

En las encuestas realizadas a docentes y estudiantes de la escuela de Educación Básica “Gran Colombia” los docentes en su mayor porcentaje respondieron de forma voluntaria que muy poco utilizan las actividades lúdicas por diferentes circunstancias, ya sea por el tiempo o porque no la consideran necesarias, un mayor porcentaje que casi no realizan actividades como la lúdica en el proceso docente educativo. Asimismo manifestaron que no se realizan muchas actividades para promover el aprendizaje significativo, solo se limitan a dar las clases a los estudiantes lo que consideran necesario.

Cuando se procedió a encuestar a los estudiantes el mayor porcentaje de los estudiantes expresaron en una de las preguntas que no los hacen practicar juegos en el proceso de clases, otro porcentaje expresan que sus docentes no los hacen jugar o actividades que los divierta y hagan salir de la rutina de la clase. Asimismo el docente les enseña de la misma forma todos los días.

3.2. CONCLUSIONES GENERALES Y ESPECÍFICAS

3.2.1. Conclusiones específicas

- Los docentes no planifican sus clases incluyendo actividades lúdicas como herramientas de apoyo para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.
- Los docentes no se actualizan y utilizan actividades modernas como las lúdicas que permiten que las clases se vuelvan dinámicas e incentivadoras.
- En algunas ocasiones los pocos juegos que se practican los docentes no les llaman la atención a los estudiantes

- Las actividades lúdicas son de gran importancia porque permite que el estudiante aprenda y no olvide con facilidad.
- En el proceso docente educativa es muy insuficiente la participación de los estudiantes con sus comentarios e ideas.

3.2.2. Conclusión general

- Son escasos los docentes que aplican actividades didácticas en el proceso docente educativo para promover aprendizajes significativos en los estudiantes.

3.3. RECOMENDACIONES GENERALES Y ESPECÍFICAS

3.3.1. Recomendaciones específicas

- Se sugiere a los docentes que incluyan actividades lúdicas en las planificaciones de clases, porque mejoran los aprendizajes de los estudiantes.
- Los docentes deben actualizarse con actividades modernas que llamen la atención de los estudiante y las clases sean dinámicas y motivadoras.
- Se recomienda a los docentes incluir actividades lúdicas porque son muy importante para que el estudiante aprenda y no olvide con facilidad.
- Es importante que el docente tome en cuenta los juegos que va a incluir en el proceso docente educativo, porque las actividades lúdicas deben ser encaminadas a mejorar las clases.

- Se recomienda al docente aprovechar los momentos que el estudiante está motivado practicando juegos para incluir algún conocimiento nuevo.

3.3.2. Recomendación general

- Se recomienda a los docentes incluir las actividades lúdicas que permiten que se den aprendizajes significativos en los estudiantes.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

Con la utilización de la guía de actividades lúdicas los docentes, tendrán una herramienta de trabajo que servirá como apoyo, para que los docentes incluyan algunas de las actividades dentro de su planificación de acuerdo al conocimiento que se va a transmitir. La de actividades lúdicas, también contribuye para que los estudiantes puedan aprender de forma divertida y dinámica, de tal manera que aquel aprendizaje no sea olvidado porque lo obtuvo de una manera motivadora. La guía de actividades lúdicas “Juego, aprendo y no olvido” permitirá a los docentes salir de la rutina en el proceso docente educativo, los estudiantes actuarán en clases de forma voluntaria y el docente brindará una educación de calidad y calidez.

4.1.2. Alcance de la alternativa

El propósito de esta propuesta es que los docentes con la guía de actividades lúdicas, cause en los estudiantes aprendizajes significativos, se deje a un lado métodos tradicionales, sino más bien que incentive las ganas de aprender de los estudiantes a través del juego, siendo este algo que le llama la atención y los divierte.

Con la contribución de la guía de actividades lúdicas “Juego, aprendo y no olvido” servirá como apoyo con actividades entretenidas, útiles de fácil ejecución, que el estudiante espontáneamente va a querer participar en las clases. Los docentes no van a tener la necesidad de exigir al estudiante que él participe, dé sus ideas y sugerencias.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

- La función trascendental de la guía de actividades lúdicas es que permita trabajar al docente en el proceso docente educativo de una manera sociable y entretenida.
- La guía de actividades lúdicas, será un recurso impulsador de aprendizajes, para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos, que beneficie en el proceso de clases para brindar de mejor manera los aprendizajes.
- Con el empleo de la guía la metodología del docente agradara a los estudiantes que ellos disfrutaran de las clases.
- Cada uno de los temas y actividades lúdicas de la guía pueden ser incluidos para que las clases sean de calidad y los estudiantes aprendan de manera entretenida.

4.1.3.1. Antecedentes

Este trabajo investigativo fue elaborado en la escuela de educación básica “Gran Colombia” titulado actividades didácticas en el aprendizaje significativo, la propuesta es una guía de actividades lúdicas “Juego, aprendo y no olvido” la misma que anteriormente no se ha realizado en la institución (Gervilla, 2016, pág. 69).

Los docentes de la institución antes no habrían trabajado con una guía así que brinde grandes beneficios para que los docentes mejoren sus clases y los estudiantes aprendan de forma muy significativa. Esta propuesta es un trabajo novedoso y de gran utilidad, puesto que los estudiantes se sentirán a gusto cuando estén aprendiendo.

4.1.3.2. Justificación

Surge la necesidad en este trabajo investigativo de presentar la propuesta una guía de actividades lúdicas que fortalezcan los aprendizaje de los estudiantes. Esta guía de

actividades lúdicas es de mucha importancia porque mejora la metodología de los docentes y la predisposición de los estudiantes enseñándole con una actividad innata como es el juego que tanto les agrada.

Con esta propuesta de la guía de actividades lúdicas se van a beneficiar los docentes porque conocerán actividades divertidas para que las pongan en práctica en cualquier asignatura, también se beneficiaran los estudiantes porque aprenderán de una manera incentivadora y dinámica.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. Objetivo General

Determinar la guía de actividades lúdicas, para que los docentes la empleen en el proceso de clases y los estudiantes obtengan aprendizajes significativos.

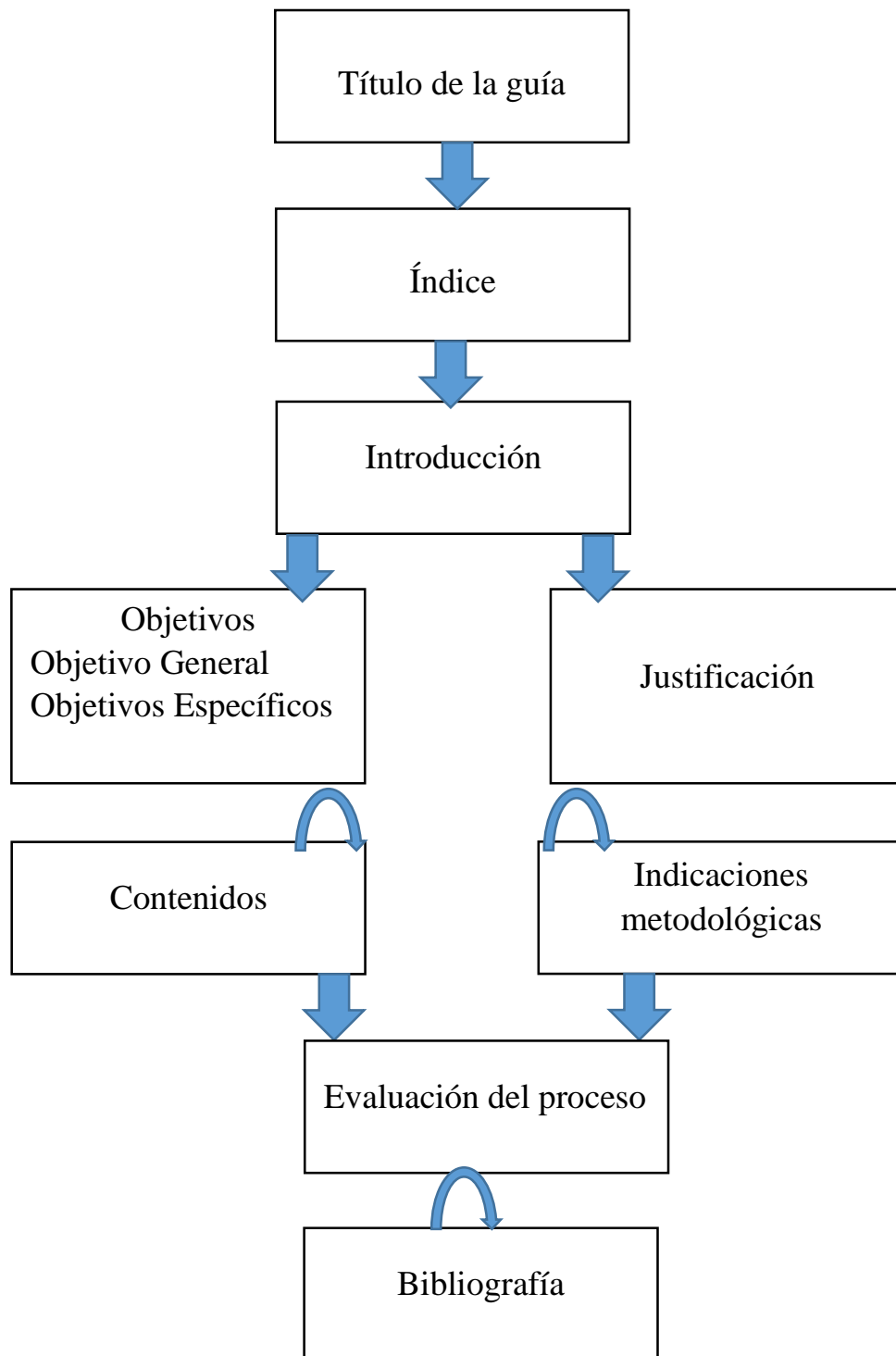
4.2.2. Objetivos Específicos

Seleccionar las actividades lúdicas que promuevan aprendizajes significativos en los estudiantes.

Establecer el uso de la guía de actividades lúdicas para que fortalezcan los aprendizajes significativos.

Aplicar la guía de actividades didácticas “Juego, aprendo y no olvido” para lograr obtener aprendizajes significativo.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA



Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

4.3.1. Título

Guía de actividades lúdicas “Juego, aprendo y no olvido” para que se originen aprendizajes significativos en los estudiantes de la escuela de educación básica “Gran Colombia” Parroquia Puerto Pechiche, Cantón Pueblo Viejo, Provincia de Los Ríos.

4.3.2. Componentes

- Diagnóstico
- Análisis
- Metodología
- Contenidos
- Estrategias
- Socialización
- Evaluación
- Bibliografía

Diagnóstico

Una de las primeras acciones fue realizar un diagnóstico de cuáles serán las mejores actividades que aportaran de forma positiva para despertar el interés de los estudiantes que estas sean de gran utilidad para los docentes, donde ellos las puedan poner a la práctica e incluir conocimientos según las asignaturas, no sean actividades lúdicas solo para entretener sino más bien para aprender.

Para llevar a cabo este proceso de investigación formativa, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños del grado transición; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula (Calderón, 2014, pág. 45).

Análisis

El análisis es fundamental para reconocer que áreas necesitan que los estudiantes sean incentivados con la aplicación de actividades lúdicas para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos. Igualmente se analizó el contenido que tendrá la guía que este adecuada para que los docentes vivan junto a sus estudiantes grandes experiencias porque participaran de forma voluntaria y participativa.

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos. (Cepeda, 2017, pág. 23).

Metodología

Para la elaboración de la guía de actividades lúdicas será con una metodología que favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativa, puesto que las actividades van inducidas para que sean el centro de la motivación de las clases y promuevan el aprendizaje significativo, es importante que los docentes le den el uso oportuno en la práctica docente, con la finalidad de desarrollar integralmente a los estudiantes. El papel del profesor ante el juego en la escuela.

El profesor ha de tener en cuenta que el juego en la escuela es la actividad fundamental del niño y que gracias a ella logra expresarse y desarrollarse física, psíquica y socialmente. Además debe comprender los momentos evolutivos en los que se encuentra el niño.

El rol que debe adquirir es el de animador del juego e incluso ser un jugador más. Su papel se caracterizará por orientar, dar ideas y animar a los niños durante el juego. Esta manera de actuar por parte del adulto estará alejada de posiciones directivas, organizativas,

serias e impositivas ya que el niño debe de ver en su profesor a alguien al que poder acudir con una actitud más distendida.

LOS BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Favorece la catarsis
- Desarrolla la creatividad
- Es indispensable para la socialización del niño o niña
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Genera reflexión
- Colabora con la solución de problemas
- Favorece el aprendizaje
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla el vocabulario
- Media la realidad
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas mentales

- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades.
- Permite el intercambio generacional
- Propicia la horizontalidad de las relaciones
- Desarrolla la imaginación

Contenidos

En la presente guía de actividades lúdicas “Juego, aprendo y no olvido” existe un gran material para que los docentes trabajen en sus clases e incluyan en sus planificaciones o ajusten al currículo educativo actividades muy eficaces. Dentro de la guía se encontraran juegos tradicionales y modernos que propician a los estudiantes la actuación en clases, los mismos que divierten y podrán obtener aprendizajes significativos, cada actividad contiene un objetivo, una ventaja y se sugiere en el área que se puede utilizar. Las actividades lúdicas son escogidas cuidadosamente, porque se harán participar a los estudiantes de forma ordenada, divertida y también va encaminada con el propósito de enseñar.

¿CÓMO JUGAR?

- La idea es que se emprendan metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan, para ello es importante seguir las siguientes etapas:
- Diagnóstico: Determinar los intereses frente a la clase (Preguntando a los estudiantes), creando un rumbo o ruta en conjunto, es importante fijar metas en equipo.
- Planeación: Se presentan y seleccionan los juegos a utilizar de acuerdo con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar.

- Implementación: Se aplican cada uno de los juegos seleccionados (Sopa de Letras, Rompecabezas, Concéntrese y Escalera), en una o dos clases.
- Seguimiento: Se reflexiona, sobre los progresos, aprendizajes, dificultades y comportamientos individuales y del grupo participante en los juegos.
- Evaluación: En equipo se comentan y proponen nuevas actividades para superar las dificultades que se presentaron en la experiencia del juego.

Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales. Además, se proponen juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para apoyar la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja y se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social.

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases (Caballero, 2013, pág. 164).

El juego es demostrado que contribuye positivamente en el aprendizaje de los estudiantes y sirve para desarrollar todas clases de destrezas y emociones. Asimismo fortalece la comunicación entre compañeros y profesor, es un recurso que se puede practicar en el aula y fuera de ella, los juegos unen lazos de amistad con los compañeros y enseña a respetar turnos y reglas.

Estrategias.

En la elaboración de la guía se emplearon algunas estrategias que brindaran aporte positivo en los estudiantes. Lo más importantes es escoger los juegos de acuerdo a la edad y capacidad del estudiante en aprender. Los docentes tendrán en sus manos una excelente herramienta de trabajo; lo que ofrece la guía no son simples juegos de entretenimiento, más bien tienen muchas relación con las áreas de aprendizaje que serán valorados por cada uno de los docentes que le den uso a la guía lúdica.

Socialización

Para presentar la guía a los docentes se invitara a cada uno de los docentes a una charla, en donde se explicara lo que representa y la gran utilidad que tiene para convertir las clases muy significativas por medio del juego. También se tratara de su contenido y como debe ser usada, puesto que no solo es entretenimiento para los estudiantes. Por medio de la guía los docentes harán las clases novedosas, cambiaran la rutina y existirá confianza. Los docentes conocerán el contenido de la guía presentándola como un apoyo y herramienta de trabajo que facilitara para explicar las clases de forma motivadora.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

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

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

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.

- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

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

El juego es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y con armonía. Jugar le ofrecerá a los niños miles de posibilidades para lograr su desarrollo como investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse. Gracias a estas acciones el niño logra entrar en contacto con el mundo de manera satisfactoria (Borja, 2012).

Evaluación

Después de elaborar la guía con las diferentes actividades analizadas, los docentes serán quienes evalúen cada una de las actividades que se encuentren en la guía y darán su criterio de que tan importante es utilizar la guía en el proceso docente educativo. Asimismo manifestaran el aporte que brinda la guía y lo prescindible que es incluir al juego como herramienta dentro de las clases.

Bibliografía

Dentro de la guía quedara insertada la respectiva bibliografía, en donde se investigó cada una de las actividades, igualmente es importante que los juegos sean relacionados con lo que aprenderán en el proceso docente educativo, las diferentes asignaturas que se favorecen y porque debe ser el juego utilizado en las clases para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

Primera estrategia: Selección de actividades

Tabla N° 12 Primera estrategia: Selección de actividades

NOMBRE:	Juego aprendo y no olvido
OBJETIVO:	Elaborar la guía con actividades lúdicas adecuadas, para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los estudiantes.
TÁCTICA:	Selección de actividades Ejecución de la guía.
RESPONSABLE DE EJECUTAR:	Glenda Mariuxi Moreira Córdova
IMPLICADOS:	Docentes de educación básica y estudiantes
IMPACTO:	Interno, externo
ACTIVIDADES:	<ul style="list-style-type: none">• Seleccionar las actividades lúdicas• Digitación y confección de la guía.

FUNDAMENTOS:

Para la elaboración de la guía se escogieron juegos y se la realizó con el objetivo de despertar y fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes; mediante juegos tradicionales y modernos que aportaron con el contenido científico de las clases, los juegos que se incluyeron en la guía de actividades lúdicas tienen gran utilidad para los docentes como para los estudiantes.

Segunda Estrategia: Presentación de la guía

Tabla N° 13 Segunda Estrategia: Presentación de la guía

NOMBRE:	Guía lúdica para estudiantes de educación básica.
OBJETIVO:	Explicar el uso para la aplicabilidad de la guía en donde se promueva al aprendizaje significativo.
TÁCTICA:	Escoger las actividades acordes al área de enseñanza.
RESPONSABLE DE EJECUTAR:	Glenda Mariuxi Moreira Córdova
IMPLICADOS:	Docentes de educación básica y estudiantes
IMPACTO:	Interno, externo
ACTIVIDADES:	<ul style="list-style-type: none">• En una charla con los docentes discutir los temas de la guía.• Dialogar de su uso y contenido.

FUNDAMENTOS:

En la presentación de la guía se diólogo con los maestros de la institución del valor de aplicar el método lúdico en las clases y así despertar el interés de aprender de los estudiantes; Mediante la reunión se presentó la guía y su variedad de juegos; acentuando que cada juego puede ser útil para alguna área, también que se pueden practicar dentro y fuera de clases.

Tercera estrategia: Capacitación para el uso de la guía.

Tabla N° 14 Tercera estrategia: Capacitación para el uso de la guía.

NOMBRE:	Capacitación a los docentes del uso de la guía lúdica.
OBJETIVO:	Conocer la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso educativo
TÁCTICA:	Charlas con los docentes.
RESPONSABLE DE EJECUTAR:	Glenda Mariuxi Moreira Córdova
IMPLICADOS:	Docentes de básica y estudiantes

IMPACTO:	Interno, externo
ACTIVIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> • A través de las charlas dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas en las clases. • Dialogar con los docentes de cómo desarrollar el aprendizaje significativo.

FUNDAMENTOS.

Mediante la charla con los docentes, entregando la guía se explicó, la herramienta que representa y utilidad que tiene la guía para hacer las clases motivadoras, modernas y brindar aprendizajes significativos a través del juego, en los estudiantes. Así como también se tratara de su contenido y como debemos usarla, ya que no es para simple entretenimiento de los estudiantes. La guía lúdica es una herramienta que servirá para que a través de ella el docente transforme positivamente sus clases.



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



GUÍA DIDÁCTICA

“Juego, aprendo y no olvido”



AUTORA:

GLENDA MARIUXI MOREIRA CÓRDOVA

TUTOR:

LIC. MARCO FUENTES LEÓN MSC.

LECTORA

BABAHOYO – ECUADOR

2017

INTRODUCCIÓN

La educación está enfocada a brindar aprendizajes de calidad y calidez, por tanto los docentes deben actualizarse con actividades que permitan a estudiante integrarse, socializarse e interactuar junto con docentes y compañeros. Esta guía de actividades lúdicas va permitir que los docentes incluyan en sus planificaciones actividades dinámicas, divertidas y con gran aporte para ponerlas en práctica en el proceso docente educativo.

Siendo el juego innato en el ser humano el niño siempre estará dispuesto a participar, aportar con sus ideas y sugerencias, asimismo cuando el estudiante aprenda jugando es muy seguro que no olvidara.

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la guía de actividades lúdicas, para que los docentes la empleen en el proceso de clases y los estudiantes obtengan aprendizajes significativos.

Objetivos Específicos

Seleccionar las actividades lúdicas que promuevan aprendizajes significativos en los estudiantes.

Establecer el uso de la guía de actividades lúdicas para que fortalezcan los aprendizajes significativos.

Aplicar la guía de actividades didácticas “Juego, aprendo y no olvido” para lograr obtener aprendizajes significativo.

JUEGOS TRADICIONALES

LA COMETA

¿A qué edad? A partir de 7 a 9 años

¿Cuántos podemos jugar? 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Una cometa por jugador

Imagen N° 1 LA COMETA



La Cometa es un artefacto volador más pesado que el aire, que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo. Es un juego tradicional, pero también se realizan competencias de cometas en las que participan principalmente adultos; desde 1980 se hacen concursos a la antigua costumbre en los que intervienen cientos de concursantes.

Debido a su propia construcción, lo habitual es desplegar las cometas en lugares abiertos y ventosos, como descampados o playas, etc.

VENTAJAS: Este juego es muy útil porque a través de él podemos enseñar en ciencias naturales; el aire y sus ventajas, también medios de transportes aéreos, entre otros.

EL YO-YO

¿A qué edad? A partir de 7 a 9 años

¿Cuántos podemos jugar? 5 jugadores

¿Qué necesitamos? Una yo-yo por jugador

Imagen N° 2 EL YO-YO



Consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite a la persona hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. Es un entretenimiento de niños, niñas y adultos. Los modelos de yo-yo van desde los materiales y formatos más tradicionales hasta algunos con luces y sonidos.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de matemática para el conteo en forma ascendente y descendente.

JUEGO DEL TROMPO

¿A qué edad? A partir de 6 a 8 años

¿Cuántos podemos jugar? 6 ó 5 jugadores

¿Qué necesitamos? Un trompo por jugador

Este juego consiste en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos. Hoy en día existen diferentes clases de trompos, de madera, plástico y variados colores. (Juegos Tradicionales del Ecuador, 2012)

Imagen N° 3 JUEGO DEL TROMPO



VENTAJAS: Este juego es muy útil para algunas de las áreas pero en una de las más aprovechadas sería en: **Estudio Sociales**, por ejemplo el movimiento circular que gira el sistema planetario.

SALTAR LA CUERDA

¿A qué edad? A partir de 6 en adelante.

¿Cuántos podemos jugar? 3 jugadores o más.

¿Qué necesitamos? Una cuerda por jugador o una cuerda por grupo de 3 jugadores

Imagen N° 4 SALTAR LA CUERDA



Este es un juego muy divertido donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltarán sobre ella, y el que toque las cuerdas será descalificado, se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que está saltando, gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda. Puede darse también con una cuerda individual y el ganador es el que logre saltar más tiempo.

VENTAJAS: Mediante este juego se puede aprovechar para enseñar a los estudiantes la importancia de hacer ejercicios para mantener un cuerpo sano.

LA COGIDA TRADICIONAL MODERNO (POLICÍAS Y LADRONES)

¿A qué edad? A partir de 6 a 8 años

¿Cuántos podemos jugar? Desde 10 jugadores será más divertido

¿Qué necesitamos? Nada

¿Cómo se juega?

Se forman dos grupos policías y ladrones. Los policías persiguen a los ladrones. Con tocarlos serán capturados y hechos prisioneros. Los prisioneros se irán colocando con los brazos en cruz y se darán la mano formando una cadena. Estarán vigilados por algún policía porque cualquier ladrón, que esté aún libre, los puede rescatar a todos al tocar la cadena.

Termina el juego cuando se han capturado todos los ladrones.

Si se vuelve a jugar, los ladrones serán policías y los policías serán ladrones.

Imagen N° 5 LA COGIDA TRADICIONAL



VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado para dar a conocer a los estudiantes la importancia que tiene la recreación y reunirse en grupo. Así como en algún otro contenido que sea útil para el docente.

EL TINGUE O PEPOS

¿A qué edad? A partir de 7 en adelante.

¿Cuántos podemos jugar? 2 o más jugadores

¿Qué necesitamos? Cantidad que disponga los jugadores

Imagen N° 6 EL TINGUE O PEPOS



El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de matemática para enseñar sumas y restas cortas.

LA RAYUELA

¿A qué edad? A partir de 7 a 9 años

¿Cuántos podemos jugar? 5 o más

¿Qué necesitamos? Tiza

Imagen N° 7 LA RAYUELA



Existen en el mundo numerosas variantes de este juego, pero todas tienen algo en común. Una de las formas más simples y comunes de jugarla es la siguiente:

En un espacio de aproximadamente 75 centímetros por 150 centímetros, se dividen seis superficies iguales y se numeran del 1 al 6 como muestra la figura:

El juego comienza tirando una piedra o tejo pequeña en el cuadro número 1, empujándola con un solo pie al 2, luego al 3, evitando que la piedra se plante en la raya que

delimita los cuadros o salga fuera de ellos. En el cuadro 3 se descansa (se apoyan los dos pies), luego se pasa al 4, al 5, y por último al 6, finalizando el juego.

Otra forma de jugar a la rayuela: Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente.

En la última ronda la piedra se arroja al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego. Otra versión: Los jugadores empiezan el juego en la casilla número 1, debiendo pasar las tres primeras en un solo pie y si tocar las líneas divisorias.

Al llegar al casillero número 4 descansan (apoyan los dos pies); luego pasan a la casilla 5, 6 y 7 en un solo pie; de esta casilla deben pasar en un solo pie hasta el purgatorio sin tocar el infierno. En la casilla 8 se puede descansar, y de allí se pasa al cielo en un solo pie. En el cielo se descansa, y se vuelve a la casilla número 1 siguiendo el mismo procedimiento anterior.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de matemática para enseñar las figuras geométricas, sacar la altura de cada uno de los cuadrados o cuantos ángulos y vértices que tienen la rayuela. El docente puede ajustar el juego a su imaginación y experiencia.

LA GALLINA CIEGA

¿A qué edad? A partir de 7 a 9 años

¿Cuántos podemos jugar? Grupo de 20 integrantes

¿Qué necesitamos? Un pañuelo

¿Cómo se juega?

Se elige a suertes al jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo, se le tapan los ojos. Los demás jugadores forman un círculo y la gallina se coloca en el medio. Empieza el juego cuando la gallina pregunta: **“¿DÓNDE ESTÁS?”** Y todos los jugadores responden: **“DATE TRES VUELTAS Y ME ENCONTRARÁS”**

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina, tocándolos debe averiguar quién son y decir su nombre. Cuando ha identificado a todos los jugadores se acaba el juego y le toca a otro ser la gallina.

Imagen N° 8 LA GALLINA CIEGA



VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de ciencias naturales para enseñar los órganos de los sentidos, entre otros que desee incluir el docente.

EL JUEGO DE LAS SILLAS

¿A qué edad? A partir de 5 años

¿Cuántos podemos jugar? 10 o más

¿Qué necesitamos? Música y una silla por jugador.

Imagen N° 9 EL JUEGO DE LAS SILLAS



Consiste en que un grupo de gente; niños, niñas o adultos, se colocan alrededor de un numero de sillas que son una menos que el numero de gente total que juega. Empiezan a andar bailando, alrededor de las sillas al son de la música que alguien se encarga de apagarla y ponerla. La gente se pone a dar vueltas alrededor de las sillas cuando el de la música apague la música y la gente deberá de sentarse el que se quede sin silla será eliminado, así hasta que solo quede uno, que será el que gana.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de estudios sociales para enseñar los movimientos de la tierra, entre otros que el maestro desee incluirlos.

EL DE LAS AGACHADITAS

¿A qué edad? A partir de los 5 años

¿Cuántos podemos jugar? 8 o más

¿Qué necesitamos? nada

Imagen N° 10 EL DE LAS AGACHADITAS



Para este juego hay que hacer un círculo con los niños y niñas mínimo cinco se toman de las manos y empiezan a girar cantando "El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja como los demás. Agachate y vuelevete a agachar que las agachaditas me gustan más. Agachate y vuelevete a Agachar que si no te agachas no sabes ni bailar" este canto todos tienen que acompañar haciendo la mímica y realizando lo que pide la canción "agachate y vuelvete a agachar" y al final cuando dice " Qué si no te agachas no sabes ni bailar" en ese momento se sueltan las manos y buscan una pareja, los últimos en buscar pareja terminarán pagando una prenda para luego pagar una penitencia (aquí puede que le pidan los jugadores que cante, que baile, etc.)

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en algunas áreas cambiando las penitencias por hacer preguntas que tengan que ver con la clase por ejemplo: las tablas de multiplicar, que respondan variedades de preguntas con una área en relación **¿Cuáles son los seres bióticos?, entre otras.**

JUEGO MODERNO EL ABECEDARIO

Imagen N° 11 EL ABECEDARIO



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Nada

¿Cómo se juega?

El juego consiste en ir diciendo, por turno palabras cuyas iniciales lleven el mismo orden que el abecedario. El primer jugador dirá una palabra que empiece con A; el siguiente con B; el siguiente, con C....así sucesivamente. El que se equivoca o no se le ocurra nada con esa letra queda eliminado.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado para dar muchas áreas por ejemplo en lengua y literatura podemos enseñar el abecedario; también se puede incluir otros contenidos.

“JUGANDO CON LAS REGLAS”

Tipo: Aprender Jugando

Edad: 8 a 9 años

Lugar: Patio o aula

Materiales: Cartones con letras

Organización Dinámica: Se forman 5 grupos de 6 chicos

Desarrollo: A cada equipo se le designa una palabra a formar, la cual incluye una regla ortográfica. Estas pueden ser: envase, empaca, nombre, sombra, hambre. Se mezclan las letras en una mesa y el primero de la fila de cada equipo corre en busca de la primer letra, cuando regresa a la línea de formación sale el segundo en busca de la letra que sigue y así sucesivamente. El primer equipo que logre formar correctamente la palabra es el ganador.

Imagen N° 12 “Jugando con las reglas”

				
Mamá	Nieta	Papilla	Gimnasio para bebé	Regalos
Porta-retrato	Cuna	Corralito	Andadera	Coche de bebé
Accesorios de baño	Sonaja		Ropa	Rosa
Camisita	Abuela	Móviles	CD de música	Niña
Toallita	Pañalera	Comida para bebé	Arnés para bebé	Zapatitos

LETRAS VIAJERAS

Imagen N° 13 LETRAS VIAJERAS



¿A qué edad? A partir de 6 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Nada

¿Cómo se juega?

Uno de los jugadores dice: “¿QUÉ SE VE CON LA A LETRA.....?” y dice una letra, por ejemplo A. Los demás irán diciendo todo lo que ven cuyo nombre empiece con esa letra. Cada palabra vale un punto. Cuando alguien consiga 10 puntos, se vuelve a jugar y este dirá otra letra.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de ciencias naturales para enseñar sobre el ecosistema, los seres bióticos y abióticos; entre otros contenidos que el docente con su imaginación desee incluir.

EL MINUTO

Imagen N° 14 EL MINUTO



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos?Reloj

¿Cómo se juega?

Un jugador debe calcular lo que dura un minuto sin mirar ningún reloj. Cuando crea que ha transcurrido el minuto dice “¡YA!”. Mientras tanto, otro jugador con un reloj controla el tiempo y dice los segundos que han faltado o que se ha pasado. Los jugadores irán calculando el minuto por turno. El que más se aproxime será el ganador.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de matemática para aplicar en problemas de restas y sumas, además también sería muy útil para acentuar aprendizajes del reloj para que los estudiantes puedan dar la hora correctamente, entre otros contenidos que el docente crea conveniente.

ERROR DE LA HISTORIA

Imagen N° 15 ERROR DE LA HISTORIA



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? reloj

¿Cómo se juega?

Un jugador cuenta algo que haya ocurrido, por ejemplo: qué hizo ayer, sus últimas vacaciones... Los demás tienen que estar muy atentos porque introducirá un error en su historia y lo tienen que descubrir. El error puede ser de cualquier tipo, como que vio un conejo volando, que conoció, Los Ríos capital de Quito..... El que primero descubra el error, para dar la explicación y se gana un punto. Este empezará a contar su historia también con un error que el resto intentará descubrir.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de estudios sociales con historias, también provincias y capitales del Ecuador, en ciencias naturales las diferentes especies que existen en el ecosistema, entre otros contenidos que el docente desee incluir.

¿CÓMO ES?

Imagen N° 16 ¿CÓMO ES?



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Reloj

¿Cómo se juega?

Uno de los jugadores cierra los ojos y el otro le pregunta “COMO ES MI...” y dice algo que lleve él puesto, por ejemplo el reloj. El que tiene los ojos cerrados debe describir el objeto del compañero con el mayor número de detalles. Cuando abre los ojos, comprueban entre todos los errores que ha tenido. Todos los jugadores empiezan con 5 puntos. En cada error pierde un punto. Luego cierra los ojos otro jugador y otro compañero le hace otra pregunta.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de estudios sociales la importancia de cubrir el cuerpo por el frío, también podemos incluir las diferentes prendas según la región, entre otros contenidos que el docente crea conveniente y este acorde con la clase que dará.

LETRA PROHIBIDA

Imagen N° 17 LETRA PROHIBIDA



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Reloj

¿Cómo se juega?

Entre todos eligen una letra, por ejemplo la “S”. Un jugador debe hablar de lo que quiera durante un minuto pero sin decir esa letra. Los demás le escucharán muy atentos. En cuanto se equivoque, lo callan y le toca el turno a otro jugador. Gana el que logre no cometer ningún error.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de lengua y literatura para enseñar las consonantes, se lo puede aplicar cambiando en vez de que sea letras incluir números, haciendo que cuenten y no nombre, ese número o serie, muchos otros contenidos que el docente con su imaginación desee incluir.

COMPLETAR LOS REFRANES

Imagen N° 18 COMPLETAR LOS REFRANES



¿A qué edad? A partir de 10 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Nada

¿Cómo se juega?

Uno de los jugadores dice al resto la primera parte de un refrán. El primero que sepa completarlo, lo dice en voz alta, se lleva un punto y dice al resto otro refrán inacabado. Los refranes no se pueden repetir. El juego termina cuando algún jugador logre 10 puntos. Si los jugadores no saben refranes, pueden consultar algún libro o preguntar a alguien.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de lengua y literatura para enseñar los refranes, también es útil para las moralejas y muchos otros contenidos que el docente con su imaginación desee incluir.

PLANTAS GIRASOLES

Imagen N° 19 PLANTAS GIRASOLES



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Nada

¿Cómo se juega?

Es un juego para observar la vegetación de la zona por la que estamos viajando. Un jugador dice el nombre de una planta, árbol o flor. Por ejemplo, girasol. El primero que lo vea por la ventanilla lo señala y dice su nombre: ¡UN GIRASOL! Se apunta un punto y propone él otro vegetal. Gana el que mas puntos logre antes de la próxima parada.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de ciencias naturales para enseñar las plantas y clases de plantas, u otros contenidos que el docente con su imaginación desee incluir.

“QUE RIME CON...”

Imagen N° 20 “QUE RIME CON...”



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos? Nada

¿Cómo se juega?

Un jugador propone una palabra y los demás, por turno, dicen otras palabras que rimen con ella. Por ejemplo dice: “QUE RIME CON ROSA”, y los demás pueden decir sopa, cosa, morsa, choza....La rima puede ser que sólo coincidan las vocales, o también, vocales y consonantes.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de lengua y literatura, para enseñar las rimas, versos, u otros contenidos que el docente con su imaginación desee incluir.

LETRAS INICIALES

Imagen N° 21 LETRAS INICIALES



¿A qué edad? A partir de 8 años

¿Cuántos podemos jugar? desde 2 jugadores

¿Qué necesitamos?Reloj

¿Cómo se juega?

Uno de los jugadores dice una letra. En un minuto todos deben pensar en una frase donde la mayoría de las palabras empiecen por esa letra. Por ejemplo: ¡LA P! Pedro prepara pimientos para Patricia. Pasado el minuto, los jugadores dicen a los demás su frase en voz alta. Será el ganador el que diga la frase con más palabras con esa letra inicial. El ganador propone a los demás otra letra para hacer lo mismo.

VENTAJAS: Este juego puede ser aprovechado en el área de lengua y literatura, para enseñar la oración, o incluir otros contenidos que el docente con su imaginación desee incluir.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Con la elaboración de esta propuesta siendo la guía de actividades lúdicas “Juego, aprendo y no olvido” permitió que los docentes puedan tener un apoyo con actividades que serán de gran utilidad para lograr llamar la atención de los estudiantes en las clases, al emplear cada una de las actividades el estudiante estará atento y aprenderá, de una manera entusiasta, motivadora y también saldrán de las rutinas de clases donde solo el docente es quien hable, con los juegos que se realicen los estudiantes darán sus opiniones, sugerencias y contarán sus conocimientos previos. Los docentes harán del proceso de clases momento fructíferos y de gran aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez. (07 de julio de 2014). *RIUC*. Recuperado el 17 de septiembre de 2017, de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/1550>
- Arranz. (20 de 02 de 2017). *Cognifit*. Recuperado el 19 de julio de 2017, de Cognifit: <https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-significativo/>
- Ballester. (22 de 05 de 2014). *SEDICI Repositorio institucional de la UNLP*. Recuperado el 28 de julio de 2017, de SEDICI Repositorio institucional de la UNLP: <http://metabase.uaem.mx/handle/123456789/423>
- Ballesteros. (2012). *Repositorio institucional bdigital*. Recuperado el 30 de junio de 2017, de Repositorio institucional bdigital: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/>
- Baño. (11 de Diciembre de 2015). *Repositorio Universidad Técnica Babahoyo*. Recuperado el 27 de julio de 2017, de Repositorio Universidad Técnica Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1578/1/T-UTB-FCJSE-SECED-ED-BAS-000029.pdf>
- Borja. (2012). Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Caballero. (2013). Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Calderón. (2014). Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>
- Cardenas. (01 de diciembre de 2012). *Slideshare*. Recuperado el 19 de julio de 2017, de Slideshare: <https://es.slideshare.net/alex-2104/concepto-de-aprendizaje-15445258>
- Cardona. (2015). *Universidad tecnológica de Pereira*. Recuperado el 26 de septiembre de 2017, de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/5656>
- Cepeda. (30 de 01 de 2017). Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

- Chacón. (2016). *El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje*. Recuperado el 18 de 07 de 2017, de El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Chamorro. (2012). *Autodidacta Revista on-line*. Recuperado el 30 de julio de 2017, de Autodidacta Revista on-line: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>
- Chaves. (2014). *IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY*. Recuperado el 29 de julio de 2017, de Red de revistas científicas de América: <http://www.redalyc.org/html/440/44025206/>
- Cilla y Ruíz. (2013). Explorar jugar. En C. y. Ruíz, *Explorar Jugar* (pág. 17). Barcelona: PAIDROTIBO. Recuperado el 14 de 07 de 2017, de https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=BljurvhrMYsC&oi=fnd&pg=PA11&dq=Ra%C3%BAI+Ome%C3%B1aca+cilla,+libro+explorar,+jugar,+cooperar&ots=XtbFLnBBUr&sig=ZgqWpAih4a_2cPSMB3eJRhOpsHA#v=onepage&q=Ra%C3%BAI%20Ome%C3%B1aca%20cilla%2C%20libro%20explora
- Coll y Solé. (junio de 2013). Revista Candidus. *Candidus*(15), 28-34. Recuperado el 26 de julio de 2017, de http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_38/nr_398/a_5480/5480.htm
- Collado. (2015). *Revista Educación*. Recuperado el 07 de julio de 2017, de Revista Educación: http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re336/re336_19.pdf
- Cuadra. (03 de septiembre de 2016). Revista mexicana de investigación educativa. *RMIE*, 14(42), 67. Recuperado el 27 de julio de 2017, de Revista mexicana de investigación educativa: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662009000300015
- Curay. (2013). *Repositorio Institucional Universidad de Cuenca*. Recuperado el 24 de septiembre de 2017, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/4641>
- Díaz y Hernández. (2012). *Instituto Nacional de Aprendizaje*. Recuperado el 28 de julio de 2017, de Centro de documentación núcleo sector comercio y servicio: <http://www.sidalc.net/cgi->

bin/wxis.exe/?IsisScript=SIDINA.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mf=003250

Domínguez. (noviembre de 2012). *Repositorio Digital UNEMI*. Recuperado el 15 de junio de 2017, de Repositorio Digital UNEMI: <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/1237>

Estupiñán. (07 de junio de 2013). *Blogspot*. Recuperado el 15 de julio de 2017, de Blogspot: <http://losjuegosenlaeducacion.blogspot.com/>

Fernández. (agosto de 2016). *Red de revistas científicas*. Recuperado el 20 de septiembre de 2017, de <http://www.redalyc.org/html/647/64770207/>

Fuentes. (14 de diciembre de 2012). *Revista de didáctica español marcole*. Recuperado el 23 de julio de 2017, de <http://marcoele.com/el-componente-ludico-en-las-clases-de-ele/>

García. (2008). *Revista electrónica de las enseñanzas*. Recuperado el 25 de junio de 2017, de Revista electrónica de las enseñanzas: http://www.docenciauniversitaria.org/volumenes/volumen7/ART3_Vol7_N3.pdf

García. (04 de 12 de 2016). *Psicología y conducta*. Recuperado el 16 de septiembre de 2017, de <http://www.psicologiayconducta.com/aprendizaje-constructivo-definicion-ejemplo>

García y Carboneli. (2017). *Redalyc.org*. (IBÉRICA) Recuperado el 28 de junio de 2017, de Red de revistas científicas de America Latina y el Caribe, España Portugal: <http://www.redalyc.org/html/2870/287024022004/>

García y Llull. (2012). El juego infantil y su metodología. En J. L. Alfonso García, *El juego infantil y su metodología* (pág. 315). Madrid, España: Editex. Recuperado el 16 de julio de 2017, de <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>

Gervilla. (2016). Didáctica Básica de la Educación infantil. En Angeles Gervilla Castillo, *Didáctica Básica de la Educación infantil* (Vol. vol. 1, pág. 69). Madrid, España: Narcea. Recuperado el 28 de 06 de 2017, de https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=JH6P9MA8XXkC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Gervilla+Castillo+Angeles+Did%C3%A1ctica+B%C3%A1sica+de+

la+Educaci%C3%B3n+infantil&ots=QA3oXQ3p-f&sig=_rN0rMXgqcoIUDB-
JPxTg8nlA5k#v=onepage&q=Gervilla%20Castillo%20Angeles%20D

Gómez. (27 de Diciembre de 2012). *Eduteka Universidad ICESI*. Recuperado el 16 de julio de 2017, de Eduteka: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/16627>

Gonzalez. (2014). *B.digital*. Recuperado el 24 de septiembre de 2017, de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/>

Guitar. (2014). Revista educación y desarrollo social. *Revista educación y desarrollo social*, 5(1), 64-67. Recuperado el 30 de julio de 2017, de <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/895>

Herrera. (2017). *UNAD*. Recuperado el 26 de septiembre de 2017, de <http://repository.unad.edu.co/bitstream/10596/13003/3/21185064.pdf>

Jiménez. (19 de noviembre de 2012). *Blogspot*. (g. leguizamon, Editor) Recuperado el 16 de julio de 2017, de Blogspot: <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>

Juegos Tradicionales del Ecuador. (07 de Noviembre de 2012). Recuperado el 11 de noviembre de 2013, de <http://blog.espol.edu.ec/josueugu1994/>

Laínez y Lazaro. (2016). *Repositorio de la Universidad de Guayaquil*. Recuperado el 10 de septiembre de 2017, de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/17572>

Leguizamon. (19 de noviembre de 2012). *Blogspot*. (G. Leguizamon, Editor) Recuperado el 16 de 07 de 2017, de Blogspot: <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>

Llario. (2013). Red de revistas científicas de América Latina y Caribe. *Psicothema*, 21, 70-75. Recuperado el 27 de julio de 2017, de Revistas científicas de America y el Caribe: <http://www.redalyc.org/html/727/72711818012/>

Lozano. (2013). *Red de revistas de Educación a distancia*. Recuperado el 27 de septiembre de 2017, de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&lr=lang_es&as_sdt=0%2C5&q=la+ludica+y+el+constructivismo&btnG=

Martínez. (2012). *scholarum*. Recuperado el 14 de julio de 2017, de División de apoyo para el aprendizaje: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

- Martinez. (2013). *Instituto de Fisica UFRGS*. Recuperado el 30 de julio de 2017, de Instituto de Fisica UFRGS: http://www.arnaldomartinez.net/docencia_universitaria/ausubel03.pdf
- Meza. (2012). Aprendizaje significativo. *ESCENARIOS CECAR*.
- Montañas, S. y. (2013). *El juego en el medio escolar*. Recuperado el 07 de julio de 2017, de Dialnet: <file:///C:/Users/Toshiba/AppData/Local/Temp/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996-1.pdf>
- Montes y Machado. (Dic. de 2012). *Scielo*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2017, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-81202011000300005&script=sci_arttext&tlng=pt
- Moreira. (marzo de 2012). *Qurriculum*(25), 29-56. Recuperado el 30 de julio de 2017, de <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/96956>
- Moreira. (octubre de 2015). Recuperado el 29 de julio de 2017, de <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/96286>
- Moreira. (2013). *Internacional sobre Aprendizaje significativo*. Recuperado el 30 de julio de 2017, de Internacional sobre Aprendizaje significativo: <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1GLSWT715-241D5Q5-H6L/Lenguaje%20y%20Aprendizaje%20Significativo.pdf>
- Muñoz. (06 de 2015). *Educa LAB*. (F. J. Rodríguez, Editor) Recuperado el 29 de 06 de 2017, de Red educativa escartes: <http://proyectodescartes.org/descartescms/blog/experiencias/item/301-como-utilizo-descartes-en-mi-aula-jesus-m-munoz-calle>
- Piquer. (2012). El juego en la enseñanza de Ele. *Glosas Didacticas*, 1(17), 14. Recuperado el 17 de 07 de 2017, de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Pluig y Gijón. (2012). *Repositorio Ministerio de Educación Perú*. Recuperado el 28 de julio de 2017, de Aprendizaje-servicio y Educación para la ciudadanía: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/1000>
- Reyes. (17 de 10 de 2014). *Smile Pill*. Recuperado el 14 de julio de 2017, de Smile Pill: <https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategia-de-capacitacion/>

- Rojas y Velásquez. (Diciembre de 2015). Estrategias Lúdicas. *Revista Paradigma*. Recuperado el 15 de julio de 2017, de Scielo: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005
- Ruelas. (28 de 11 de 2013). *Prezi*. Recuperado el 07 de julio de 2017, de <https://prezi.com/tkgqfb5qdqmt/actividades-ludicas-y-recreativas/>
- Sabat. (14 de septiembre de 2012). *Aprender jugando*. Recuperado el 18 de 07 de 2017, de guioteca: <https://www.guioteca.com/educacion-secundaria/aprender-jugando-la-pedagogia-teatral-en-el-aula/>
- Sánchez. (2014). *Marcoele*. Recuperado el 16 de julio de 2017, de Revista de didáctica Español lengua y extranjera: <http://marcoele.com/suplementos/estrategias-y-componente-ludico/>
- Sarle. (2013). Características del juego didáctico. En P. Sarle, *Enseñar clave del juego* (Primera ed., pág. 197). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas. Recuperado el 30 de julio de 2017, de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/25171336/551a-mediacion-y-el-maestro.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1502939111&Signature=DbrHBLwrjqwTxFac%2FnAkiUB6FII%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEnsenar_el_juego
- Sarlé. (2013). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. En P. M. Sarlé, *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* (Vol. primero, pág. 199). Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós. Recuperado el 30 de junio de 2017, de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/25171336/551a-mediacion-y-el-maestro.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1503207714&Signature=vZ3ya2CWOJ64UqJoUMbFbxyXbDE%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEnsenar_el_juego_y
- Shuare y Montealegre. (10 de 08 de 2017). bdigital portal de revistas. *Revista Colombiana de Psicología*(5-6), 82-88. Recuperado el 29 de julio de 2017, de bdigital portal de revistas: <http://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15957>

- Shutterstock. (01 de 09 de 2015). *universia*. (P. Ausubel, Editor) Recuperado el 19 de 07 de 2017, de universia: <http://noticias.universia.edu.ve/cultura/noticia/2015/09/01/1130648/aprendizaje-significativo.html>
- Solano. (07 de Diciembre de 2013). *Neisolano*. Recuperado el 20 de julio de 2017, de Neisolano: <http://neisolano.blogspot.com/>
- Tomas. (27 de abril de 2014). *El Psicoseor blog de psicología*. Recuperado el 20 de julio de 2017, de El Psicoseor blog de psicología: <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>
- Torres. (2014). *Red de revistas científicas de América*. Recuperado el 25 de junio de 2017, de Universidad de los Andes: <http://www.redalyc.org/html/356/35601907/>
- Trujillo, J. O. (2014). *Universidad Tecnológica de Pereira*. Recuperado el 28 de septiembre de 2017, de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/5092>
- Vargas. (2012). *trabajo de grado*. Recuperado el 22 de julio de 2017, de Repositorio Universidad Técnica de Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1297>
- Yacelga. (2016). *Repositorio PUCESA*. Recuperado el 23 de septiembre de 2017, de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1751>
- Yturalde. (2017). *Lúdica world wide inc*. Recuperado el 5 de 07 de 2017, de Lúdica world wide inc.: <http://www.ludica.org/>

ANEXOS

FOTOGRAFÍAS

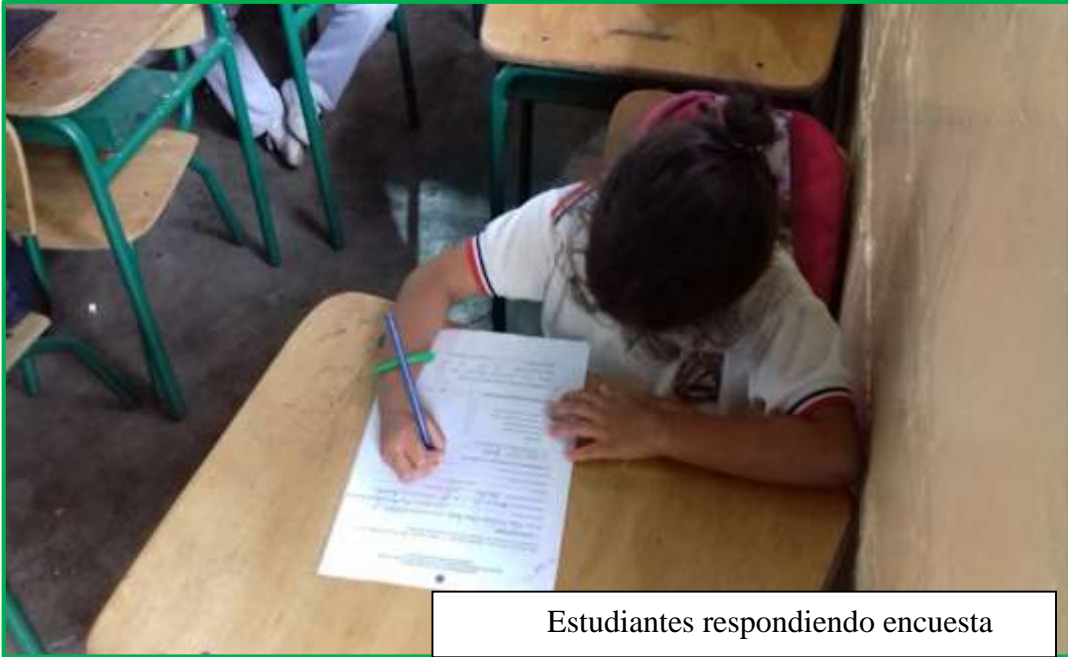
Recibiendo tutorías



Recibiendo tutorías



Revisión del lector Msc. Luperón



Estudiantes respondiendo encuesta



Encuesta a estudiantes



Encuesta a estudiantes



Encuesta a docentes de la institución



Estudiantes realizando actividades lúdicas



**ENCUESTA A DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“GRAN COLOMBIA”**

1. ¿Usted realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

2. ¿Con que frecuencia práctica actividades lúdicas con los estudiantes?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

3. ¿Cuándo da sus clases utiliza actividades lúdicas acordes al conocimiento que va a transmitir?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca
 - Porque

4. ¿Cree usted que las actividades lúdicas que emplea con sus estudiantes les agradan y divierte?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca
 - Porque

5. ¿Cree usted que las actividades lúdicas permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

6. ¿las actividades lúdicas que plantea en clases hacen que los estudiantes tenga curiosidad y los mantiene motivados?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

7. ¿Cree usted que es importante incluir actividades lúdicas en el proceso docente Educativo?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

8. ¿Cuándo aplica las actividades lúdicas cree usted que está brindando aprendizajes significativos?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

9. ¿Los estudiantes participan en clases con sus ideas y opiniones?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

10. ¿En el proceso docente educativo toma en cuenta los conocimientos previos de sus estudiantes?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

11. ¿En la clase con los nuevos aprendizajes los estudiantes preguntan, analizan y manifiestan sus aportaciones del conocimiento en transferencia?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

12. ¿Cree usted que incide su metodología de enseñanza para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

13. ¿Considera que las actividades lúdicas promueven el aprendizaje significativo?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

14. ¿Cuándo evalúa a los estudiantes de lo que aprendieron responde de forma activa y dinámica?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

15. ¿Sus estudiantes relacionan lo nuevo que aprenden con lo que saben en el proceso docente educativo?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

Gracias por su contribución

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA”

1. ¿Su docente realiza juegos con ustedes?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

2. ¿Con que frecuencia práctica juegos con ustedes el profesor?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

3. ¿Cuándo le da clases su docente realiza juegos con lo que les están enseñando?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

4. ¿Los juegos que les hace su docente les gusta y divierte?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

5. ¿Cuándo su docente le enseña con juego aprende mejor?
 - Muy frecuente
 - Frecuentemente
 - Poco frecuente
 - Nunca

6. ¿Los juegos que les hacen su docente les despierta la curiosidad y los mantiene motivados?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

7. ¿Le parece que es bueno que su profesor los haga jugar cuando les enseñar?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

8. ¿Cuándo su docente les enseña jugando aprenden de mejor manera?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

9. ¿Ustedes participan en clases con sus ideas y opiniones?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

10. ¿Usted puede expresar lo que conoce de la clase que se está dando y el docente los escucha?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

11. ¿En la clase usted hace preguntas al docente, dice lo que sabe y compara con lo nuevo que aprende?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

12. ¿Cómo le enseña su docente hace que usted aprende de mejor manera?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

13. ¿Con los juegos aprende y no olvida con facilidad?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

14. ¿Cuándo el docente les hace preguntas de aquello que aprendieron responden rápido y sin problemas?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

15. ¿En las clases compara lo que sabe con lo nuevo que le enseña el docente?

- Muy frecuente
- Frecuentemente
- Poco frecuente
- Nunca

Gracias por su contribución

ENCUESTA A DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA”

6. ¿Usted realiza actividades lúdicas con sus estudiantes?

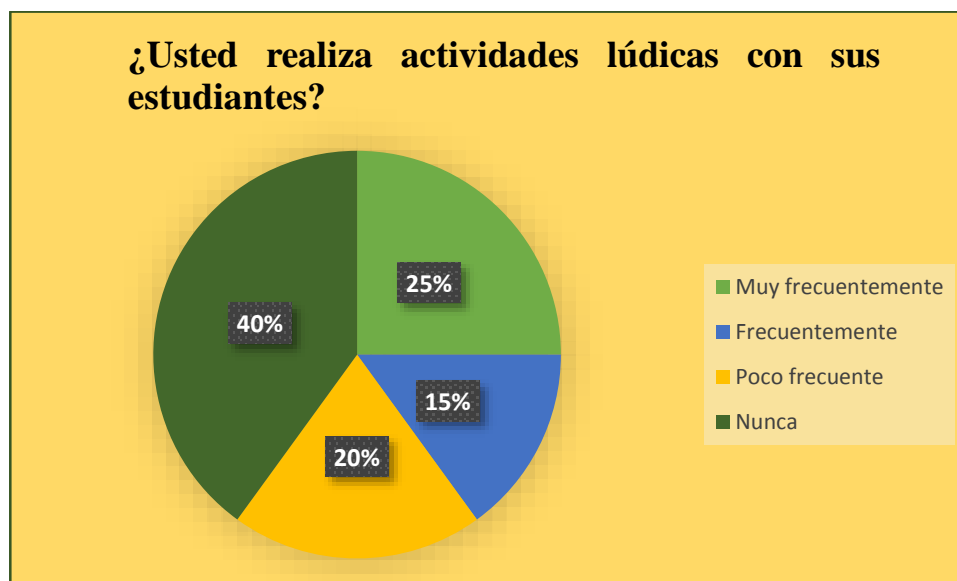
Tabla N° 2 Actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	25%
Frecuentemente	3	15%
Poco frecuente	4	20%
Nunca	8	40%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 1 Actividades lúdicas



Análisis e interpretación

Mediante los resultados efectuados en la encuesta aplicada el 25% de docentes expresan que muy frecuentemente realizan actividades lúdicas, el 15% frecuentemente, un 20% poco frecuente y el 40% manifiestan que no utilizan las actividades lúdicas en el proceso docente educativo. Se evidencia en los resultados que los docentes no realizan actividades lúdicas que contribuyan en la enseñanza de los estudiantes.

7. ¿Con que frecuencia práctica actividades lúdicas con los estudiantes?

Tabla N° 3 Usted práctica actividades con los docentes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	4	20%
Frecuentemente	4	20%
Poco frecuente	5	25%
Nunca	7	35%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 11 Usted práctica actividades con los docentes



Análisis e interpretación

De los docentes encuestados un 60% siendo la mayoría entre poco frecuente y nunca dicen no llevan a la práctica las actividades lúdicas en el proceso de clases. Después de analizar los resultados se observa que son muy escasos los docentes que utilizan las actividades lúdicas.

8. **¿Cuándo da sus clases utiliza actividades lúdicas acordes al conocimiento que va a transmitir?**

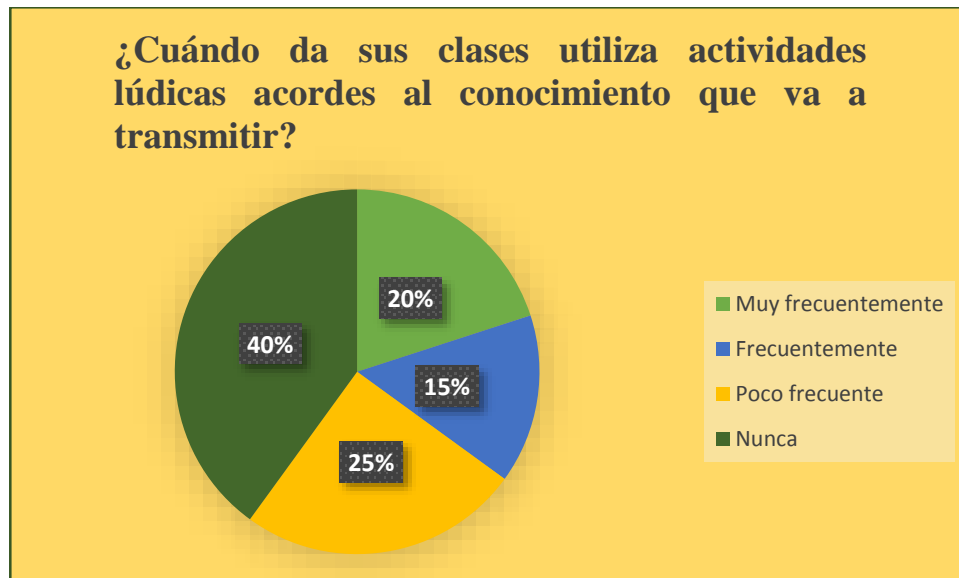
Tabla N° 15 Actividades acorde al conocimiento

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	4	20%
Frecuentemente	3	15%
Poco frecuente	5	25%
Nunca	8	40%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 12 Actividades acorde al conocimiento



Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada el mayor porcentaje un 65% no consideran necesarias las actividades lúdicas acordes con el conocimiento en el proceso docente educativo.

9. **¿Cree usted que las actividades lúdicas que emplea con sus estudiantes les agradan y divierte?**

Tabla N° 16 Los juegos agradan y divierten

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	25%
Frecuentemente	5	25%
Poco frecuente	4	20%
Nunca	6	30%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 13 Los juegos agradan y divierten



Análisis e interpretación

Los docentes encuestados respondieron la minoría consideran que las actividades lúdicas que ellos emplean en el proceso docente educativo casi no llaman la atención de los estudiantes.

10. ¿Cree usted que las actividades lúdicas permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes?

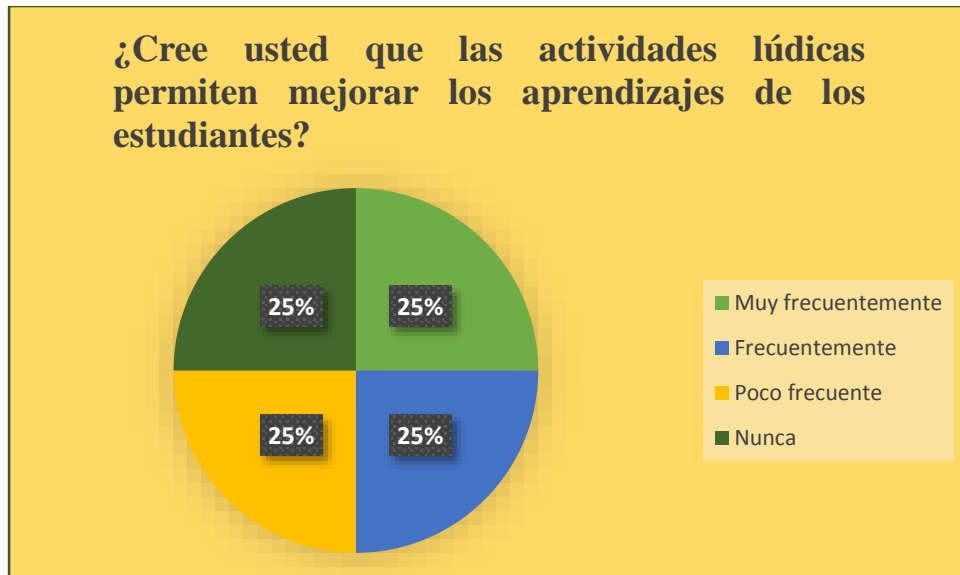
Tabla N° 17 Mejorar aprendizajes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	25%
Frecuentemente	5	25%
Poco frecuente	5	25%
Nunca	5	25%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 14 Mejorar aprendizajes



Análisis e interpretación

Los resultados de esta pregunta se puede observar que un porcentaje de 75% entre los que dicen muy frecuentemente, frecuentemente, poco frecuente. Lo cual los docentes consideran que las actividades lúdicas permiten mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

11. ¿Las actividades lúdicas que plantea en clases hacen que los estudiantes tenga curiosidad y los mantiene motivados?

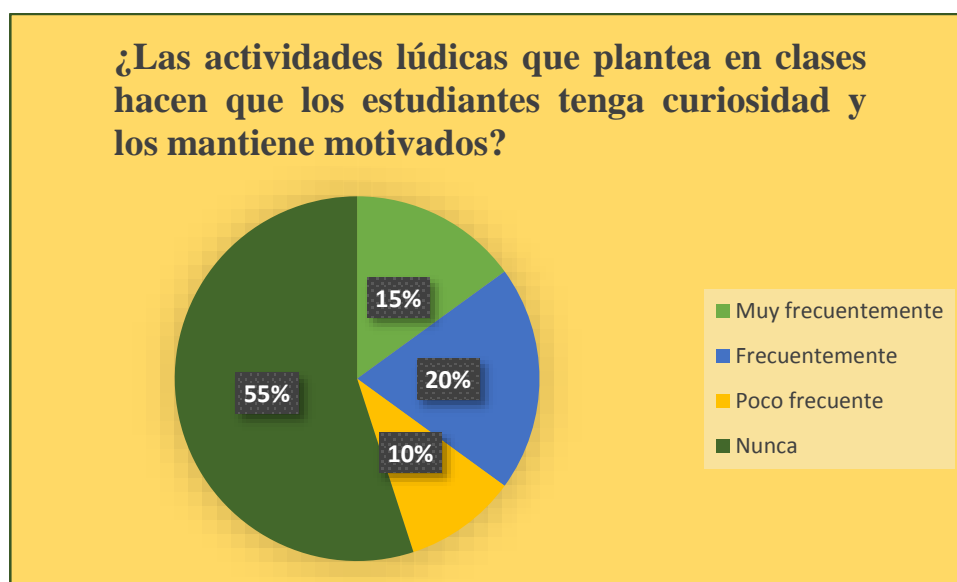
Tabla N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	3	15%
Frecuentemente	4	20%
Poco frecuente	2	10%
Nunca	11	55%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 6



Análisis e interpretación

En la encuesta realizada a los docentes ellos en su mayoría manifiestan un 65% entre poco frecuente y nunca, las actividades que se plantean en clases hacen que los estudiantes tengan curiosidad y los motive.

12. ¿Cree usted que es importante incluir actividades lúdicas en el proceso docente Educativo?

Tabla N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	7	35%
Frecuentemente	5	25%
Poco frecuente	6	30%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 7



Análisis e interpretación

La mayoría de los docentes un 60% entre frecuentemente y poco frecuente, dicen que si es importante incluir las actividades lúdicas en el proceso docente educativo. Después de analizar los resultados los docentes en la actualidad no consideran incluir las actividades lúdicas en las planificaciones.

13. ¿Cuándo aplica las actividades lúdicas cree usted que está brindando aprendizajes significativos?

Tabla N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	8	40%
Frecuentemente	7	35%
Poco frecuente	4	20%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 8



Análisis e interpretación

De los docentes encuestados el mayor porcentaje un 75% entre muy frecuentemente y frecuentemente, dicen que cuando se aplican las actividades lúdicas en el proceso docente educativo aporta para que den aprendizajes significativos.

14. ¿Los estudiantes participan en clases con sus ideas y opiniones?

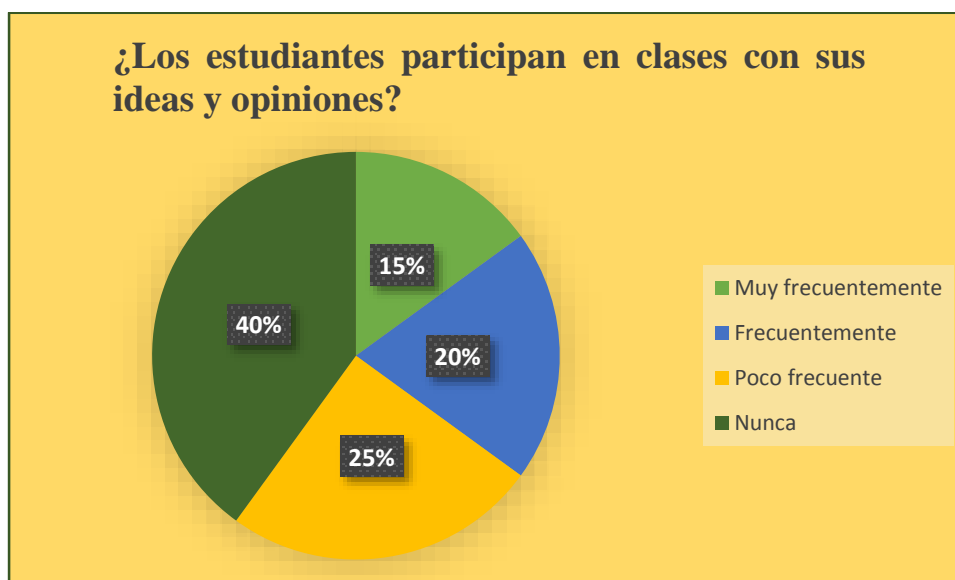
Tabla N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	3	15%
Frecuentemente	4	20%
Poco frecuente	5	25%
Nunca	8	40%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 9



Análisis e interpretación

La mayoría de los docentes encuestados un 65% entre poco frecuente y nunca, expresan que los estudiantes tienen muy escasa participación en las clases. Los docentes creen que la poca participación de los estudiantes es por el poco tiempo con el que cuenta en las clases.

15. ¿En el proceso docente educativo toma en cuenta los conocimientos previos de sus estudiantes?

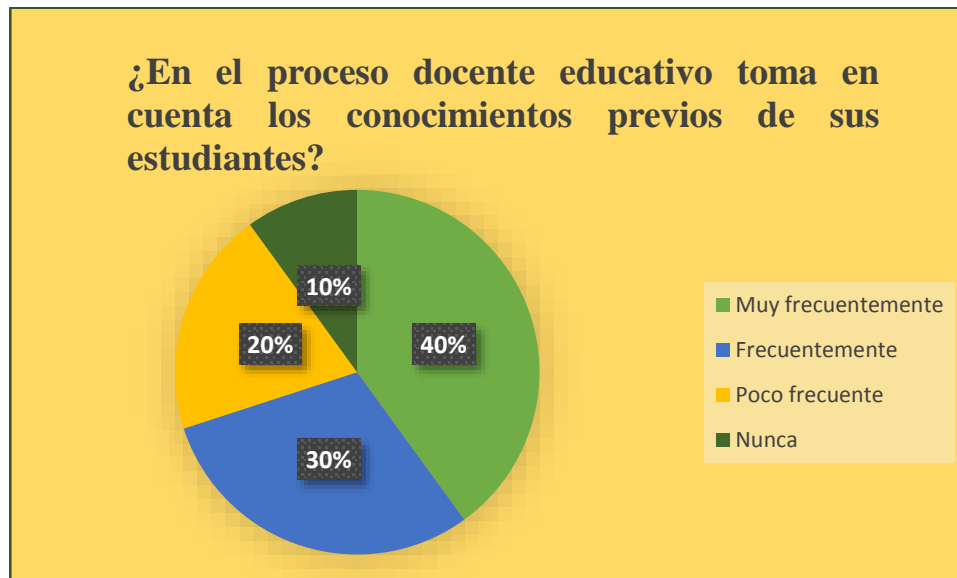
Tabla N° 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	8	40%
Frecuentemente	6	30%
Poco frecuente	4	20%
Nunca	2	10%
Total	20	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 10



Análisis e interpretación

Mediante los resultados en la encuesta aplicada a los docentes el 70% entre muy frecuentemente y frecuentemente, expresan que si toman en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes. Los docentes no consideran de importancia realizar esta actividad en las clases.

¿ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA”

1. ¿Su docente realiza juegos con ustedes?

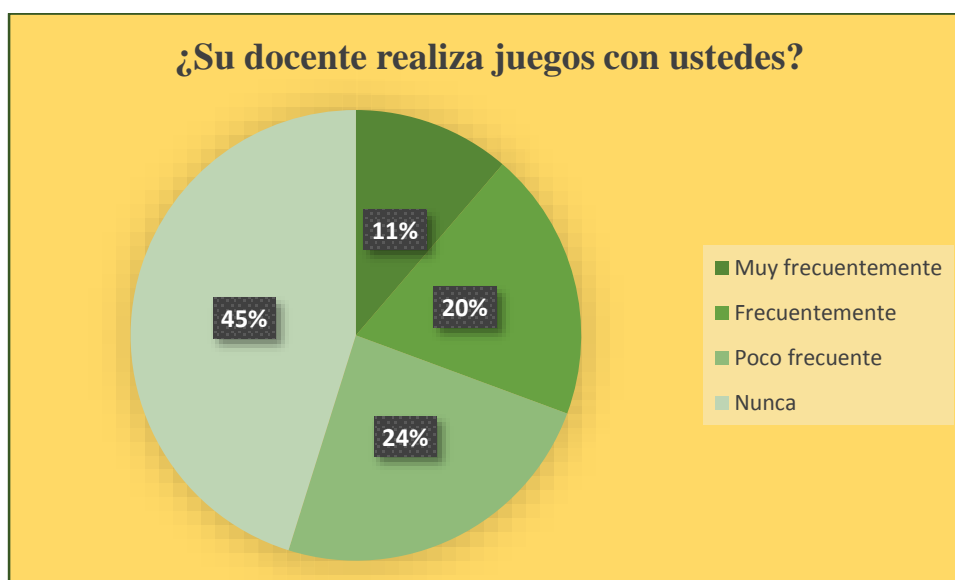
Tabla N° 18 Los juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	7	11%
Frecuentemente	12	19%
Poco frecuente	15	24%
Nunca	28	45%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 15 Los juegos



Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados su mayoría un 69% entre poco frecuente y nunca, dicen que su docente no realiza juego con ellos. Los docentes consideran que no incluye estas actividades porque no están planificadas.

2. ¿Con que frecuencia práctica juegos con ustedes el profesor?

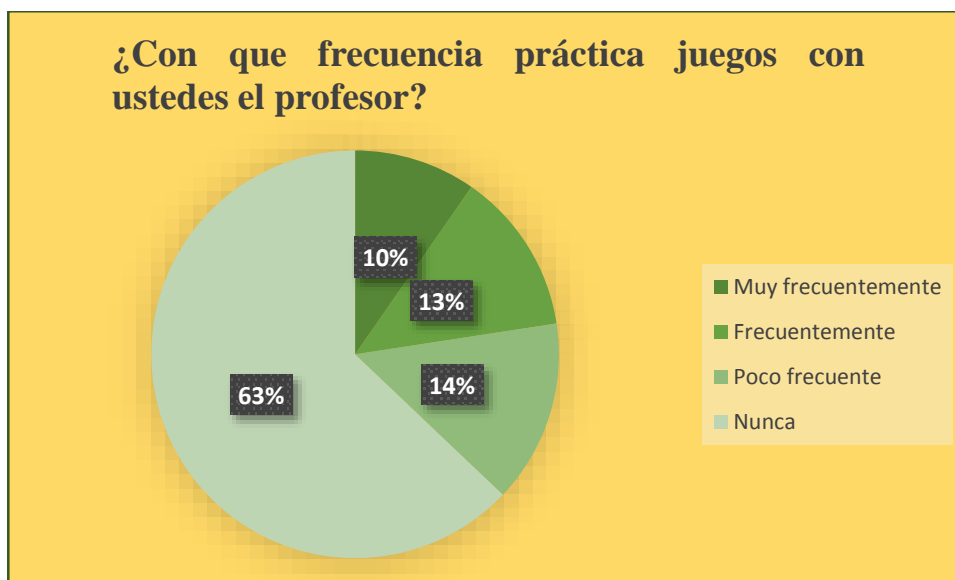
Tabla N° 19 Usted práctica juegos con el profesor

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	6	10%
Frecuentemente	8	13%
Poco frecuente	9	15%
Nunca	39	63%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 16 Usted práctica juegos con el profesor



Análisis e interpretación

Los estudiantes en la encuesta en su mayoría el 63% dicen que los docentes no practican juegos con ellos. Los docentes no consideran necesarias estas actividades en las clases.

3. ¿Cuándo le da clases su docente realiza juegos con lo que les están enseñando?

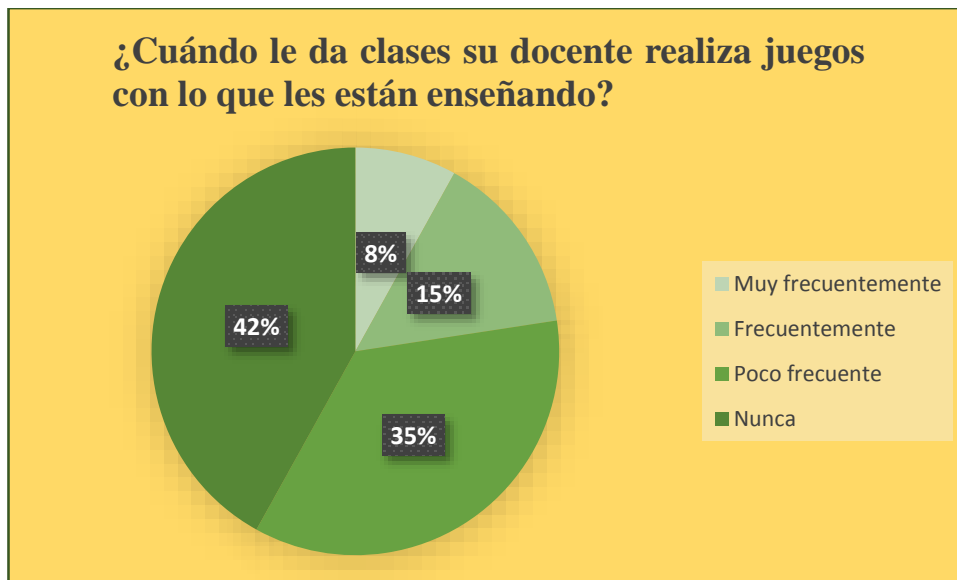
Tabla N° 19 Clases con juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	8%
Frecuentemente	9	15%
Poco frecuente	22	35%
Nunca	26	42%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 3 Clases con juegos



Análisis e interpretación

En la encuestada realizada a los estudiantes un 77% entre poco frecuente y nunca, expresan que el docente no realiza juegos que tengan relación con el conocimiento que se está enseñando.

4. ¿Los juegos que les hace su docente les gusta y divierte?

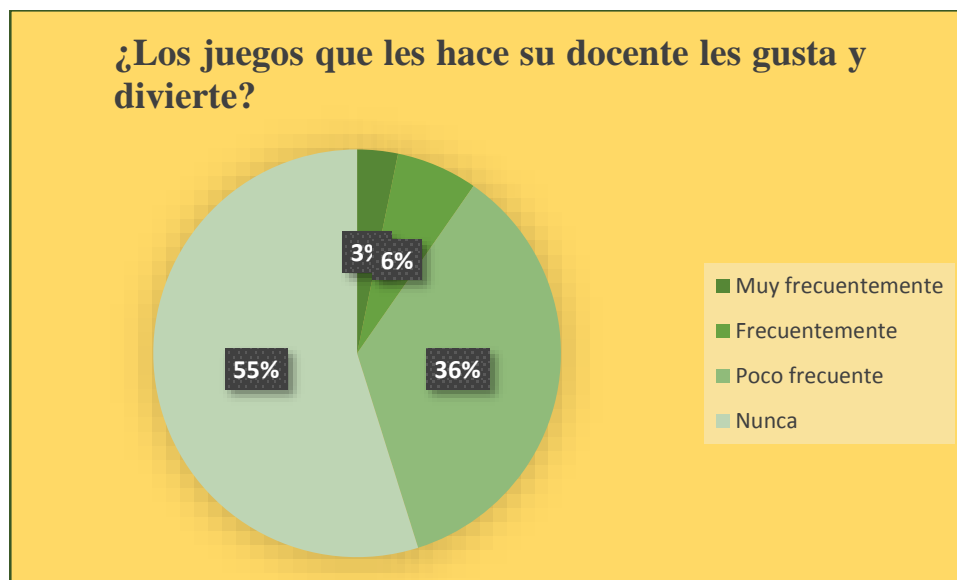
Tabla N° 20 Le gustan los juegos de su docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	2	3%
Frecuentemente	4	6%
Poco frecuente	22	35%
Nunca	34	55%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 17 Le gustan los juegos de su docente



Análisis e interpretación

El mayor porcentaje de estudiantes encuestado el 92% entre los que dicen poco frecuente y nunca, los juegos que le hacen los divierte. Al observar los resultados las actividades lúdicas de los docentes no son las adecuadas para los estudiantes.

5. ¿Cuándo su docente le enseña con juego aprende mejor?

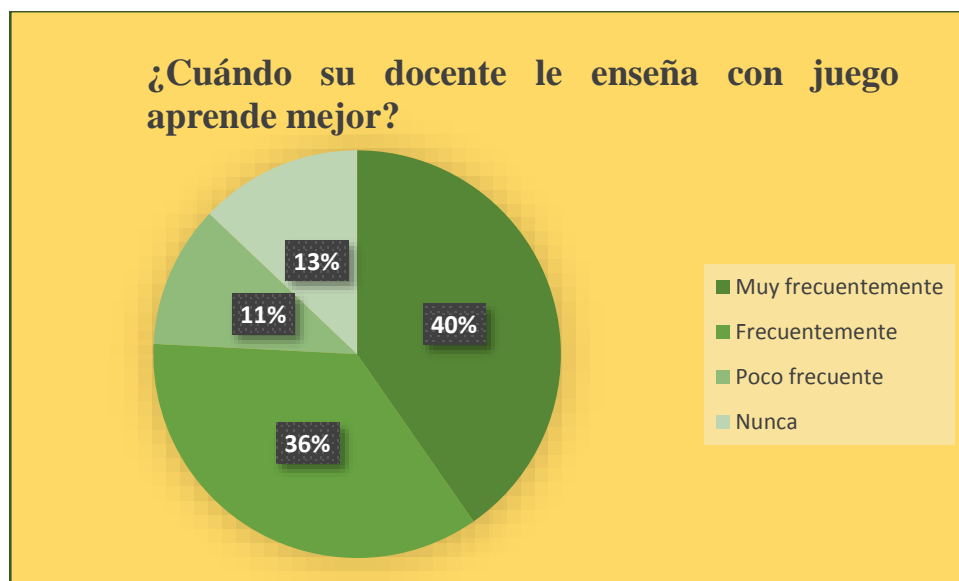
Tabla N° 21 Con juegos aprende mejor

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	25	40%
Frecuentemente	22	35%
Poco frecuente	7	11%
Nunca	8	13%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 18 Con juegos aprende mejor



Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados la mayoría el 76% entre muy frecuentemente y frecuentemente, dicen que con juegos aprenden mucho mejor. Al analizar los resultados se observa que los docentes no incluyen a los juegos para mejorar los aprendizajes.

6. ¿Los juegos que les hacen su docente les despierta la curiosidad y los mantiene motivados?

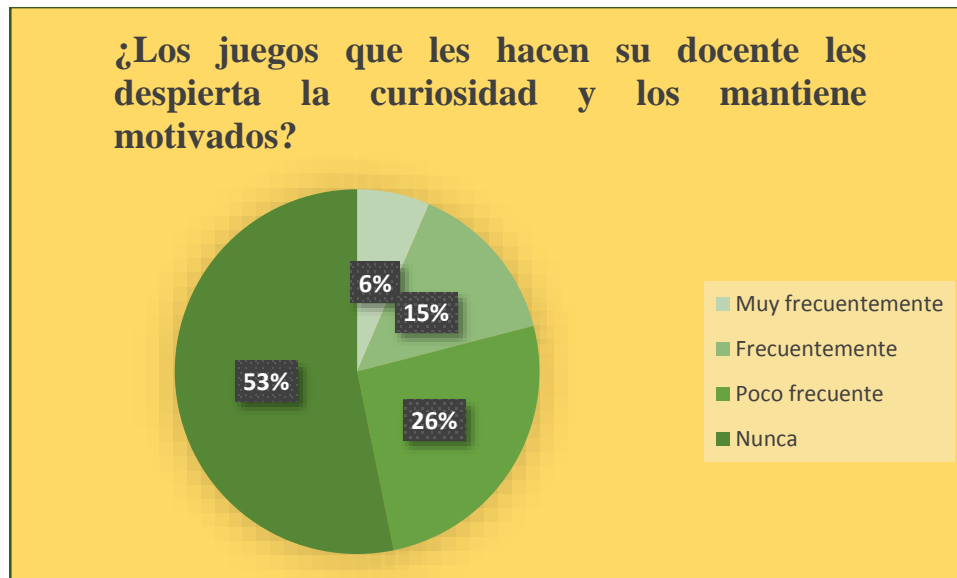
Tabla N° 22

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	4	6%
Frecuentemente	9	15%
Poco frecuente	16	26%
Nunca	33	53%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 6



Análisis e interpretación

El 79% de los estudiantes encuestados, entre poco frecuente y nunca, dicen que los juegos que les hacen los docentes no son tan de su agrado. Al observar los resultados se nota que los juegos no despiertan el interés de los estudiantes.

7. ¿Le parece que es bueno que su profesor los haga jugar cuando les enseñar?

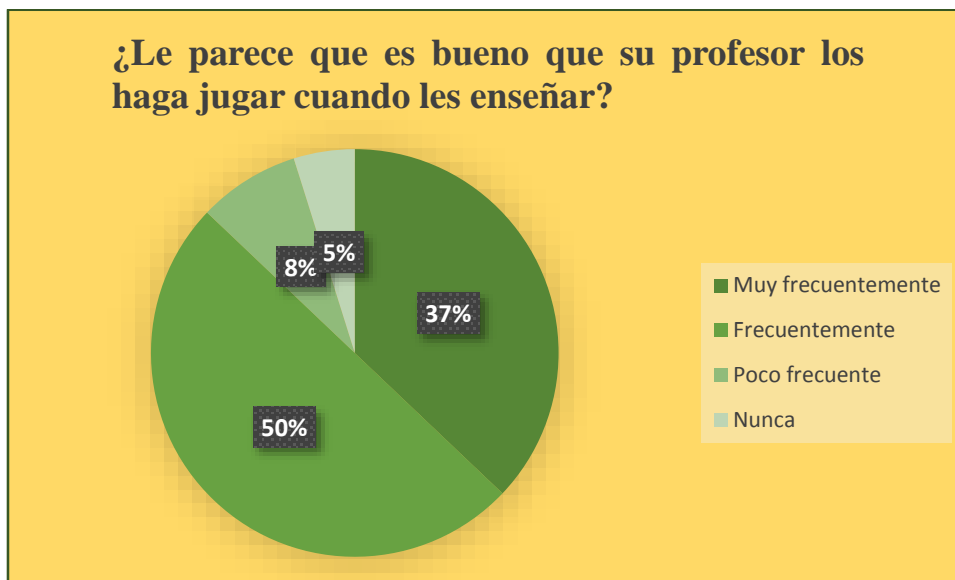
Tabla N° 23

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	23	37%
Frecuentemente	31	50%
Poco frecuente	5	8%
Nunca	3	5%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 7



Análisis e interpretación

El 87% de estudiantes encuestados expresan que es bueno que los docentes les hagan jugar en el proceso docente educativo. En el análisis se observa que los docentes. En el análisis se visualiza que no se ponen en práctica actividades lúdicas.

8. ¿Cuándo su docente les enseña jugando aprenden de mejor manera?

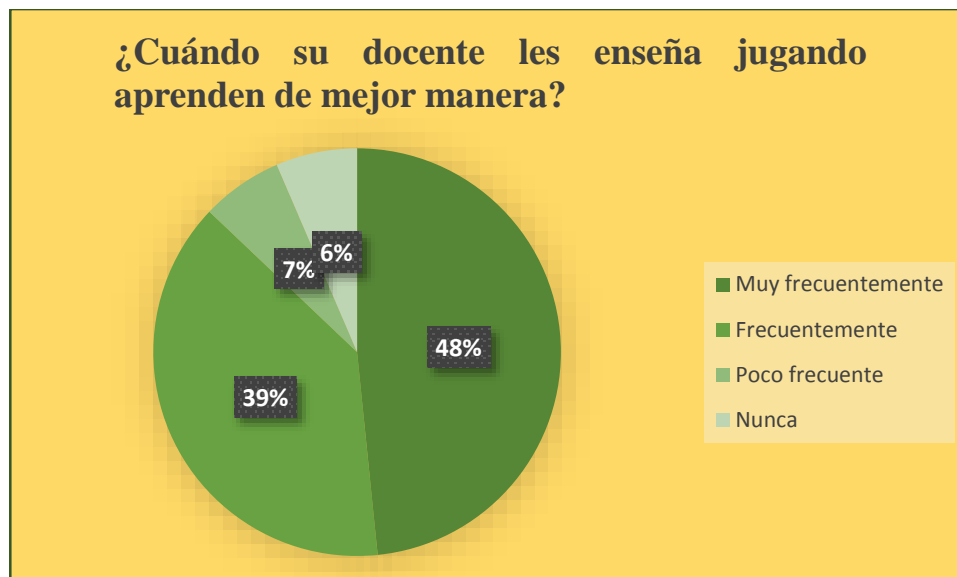
Tabla N° 24

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	30	48%
Frecuentemente	24	39%
Poco frecuente	4	6%
Nunca	4	6%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 8



Análisis e interpretación

Tomando en cuenta el resultado más significativo que da 87% entre muy frecuentemente y frecuentemente aseguran los estudiantes que cuando los docentes les enseñan jugando aprende de mejor manera.

9. ¿Ustedes participan en clases con sus ideas y opiniones?

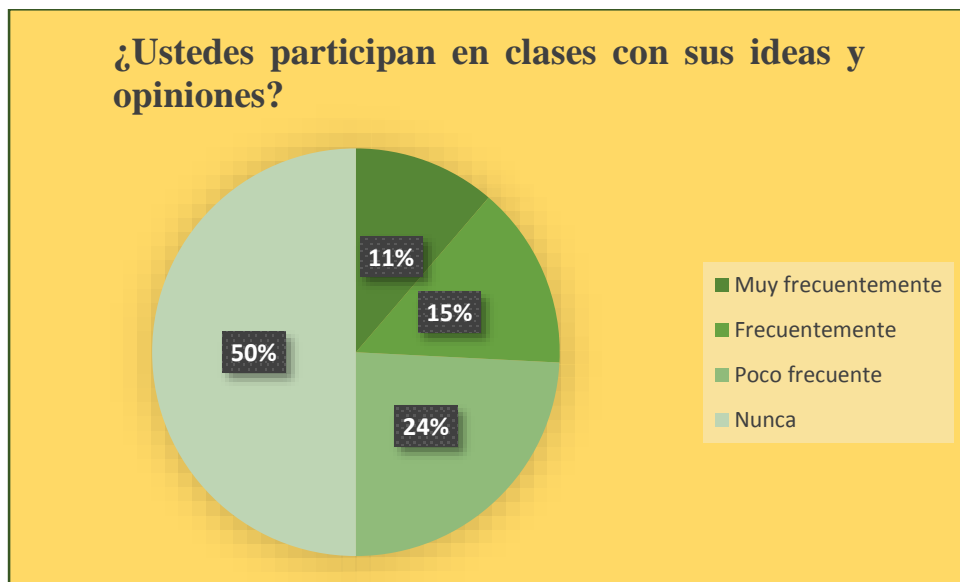
Tabla N° 25

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	7	11%
Frecuentemente	9	15%
Poco frecuente	15	24%
Nunca	31	50%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 9



Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados en los resultados más representativos nos manifiestan en un 74% entre poco frecuente y nunca, dicen casi no participan en clase con sus ideas y sugerencias en el proceso docente educativo.

10. ¿Usted puede expresar lo que conoce de la clase que se está dando y el docente los escucha?

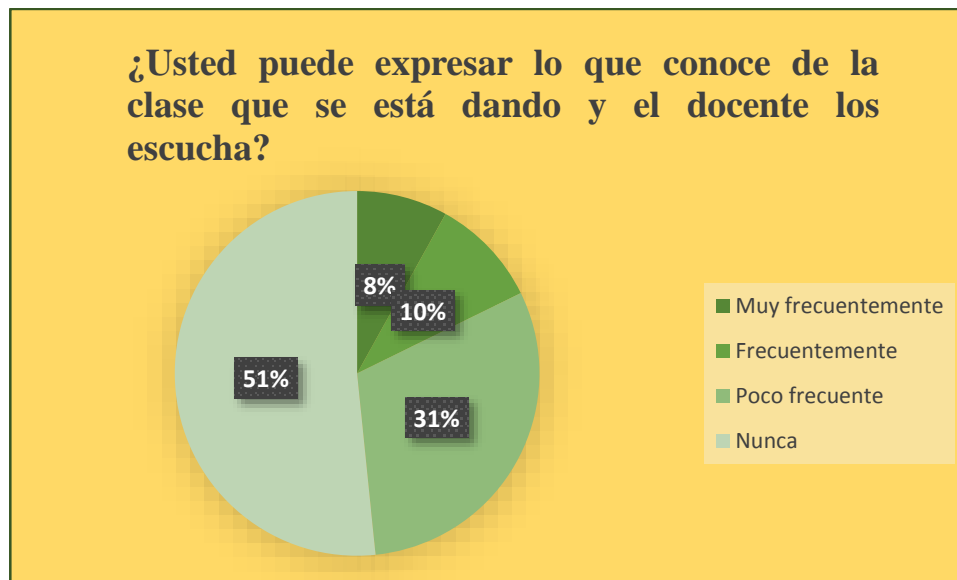
Tabla N° 26

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	8%
Frecuentemente	6	10%
Poco frecuente	19	31%
Nunca	32	52%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 10



Análisis e interpretación

El mayor número de estudiantes un 82% entre poco frecuente y nunca, ellos expresan algún comentario que saben porque sienten que no tienen la oportunidad de expresar sus ideas. Se observa que los docentes toman en consideración las sugerencias de los estudiantes.

11. ¿En la clase usted hace preguntas al docente, dice lo que sabe y compara con lo nuevo que aprende?

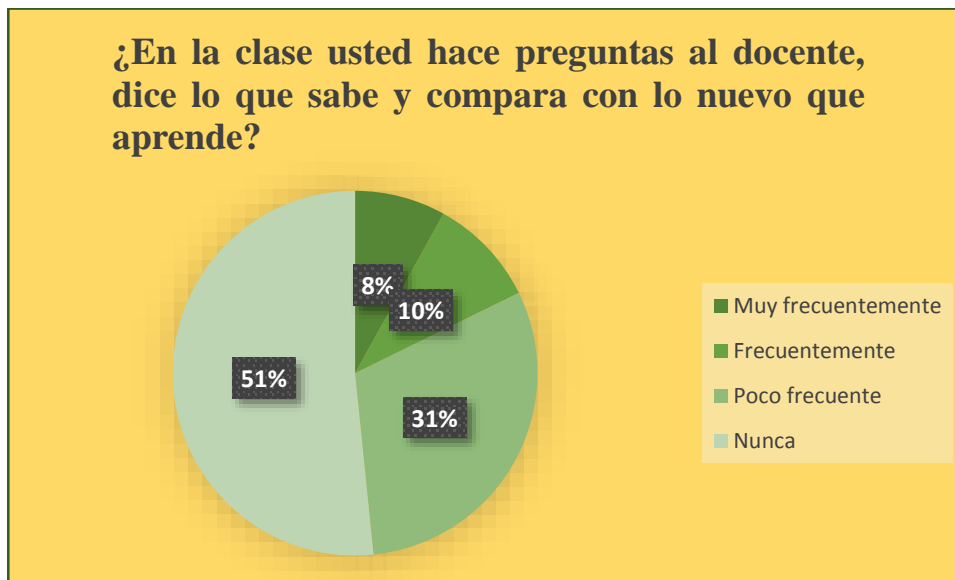
Tabla N° 27

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	8%
Frecuentemente	6	10%
Poco frecuente	19	31%
Nunca	32	52%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 11



Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados un 82% entre poco frecuente y nunca, dicen los estudiantes que el docente no le hace preguntas y ellos no compara con lo nuevo que aprenden.

12. ¿Cómo le enseña su docente hace que usted aprende de mejor manera?

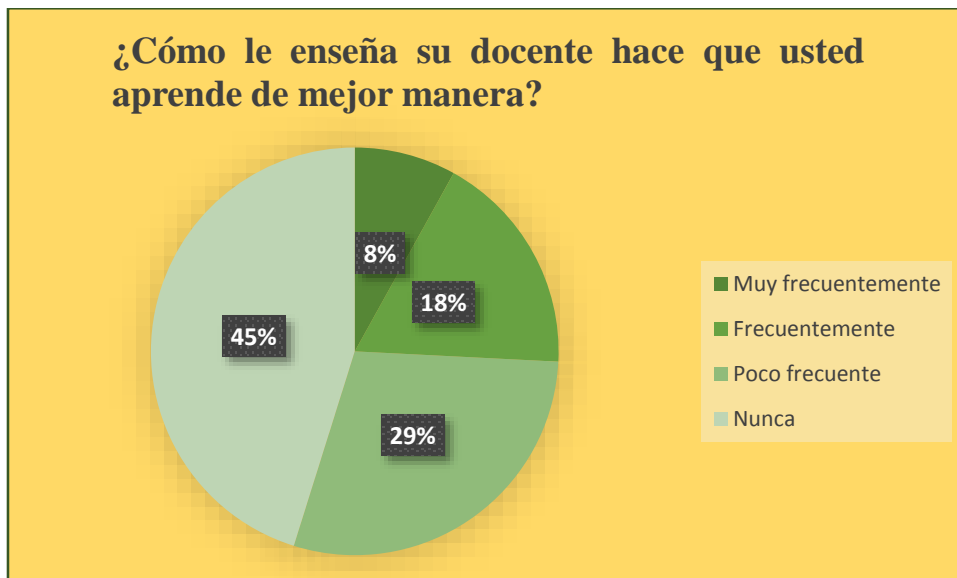
Tabla N° 28

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	8%
Frecuentemente	11	18%
Poco frecuente	18	29%
Nunca	28	45%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 12



Análisis e interpretación

Los estudiantes manifiestan en su mayoría un 74% entre poco frecuente y nunca, creen que como el docente le enseña aprende de la mejor. Los docentes no consideran en incluir actividades que permitan mejorar sus aprendizajes.

13. ¿Con los juegos aprende y no olvida con facilidad?

Tabla N° 29

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	28	45%
Frecuentemente	16	26%
Poco frecuente	12	19%
Nunca	6	10%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 13



Análisis e interpretación

En su mayoría el 71% entre muy frecuentemente y frecuentemente, los estudiantes dicen que los juegos les permite aprender de manera que no olvidan. Los resultados evidencian que los docentes no consideran incluir al juego en las clases.

14. ¿Cuándo el docente les hace preguntas de aquello que aprendieron responden rápido y sin problemas?

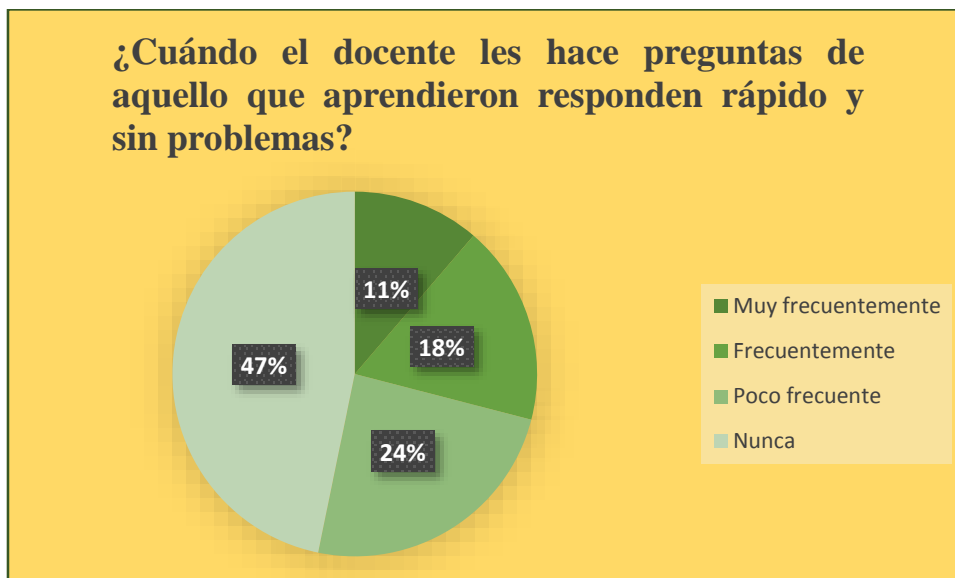
Tabla N° 30

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	7	11%
Frecuentemente	11	18%
Poco frecuente	15	24%
Nunca	29	47%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 14



Análisis e interpretación

Un 71% de estudiantes entre poco frecuente y nunca, los docentes cuando hacen preguntas de aquello que aprendieron responden de forma rápida. Los resultados no se muestran de manera favorable para que se den aprendizajes significativos en los estudiantes.

15. ¿En las clases compara lo que sabe con lo nuevo que le enseña el docente?

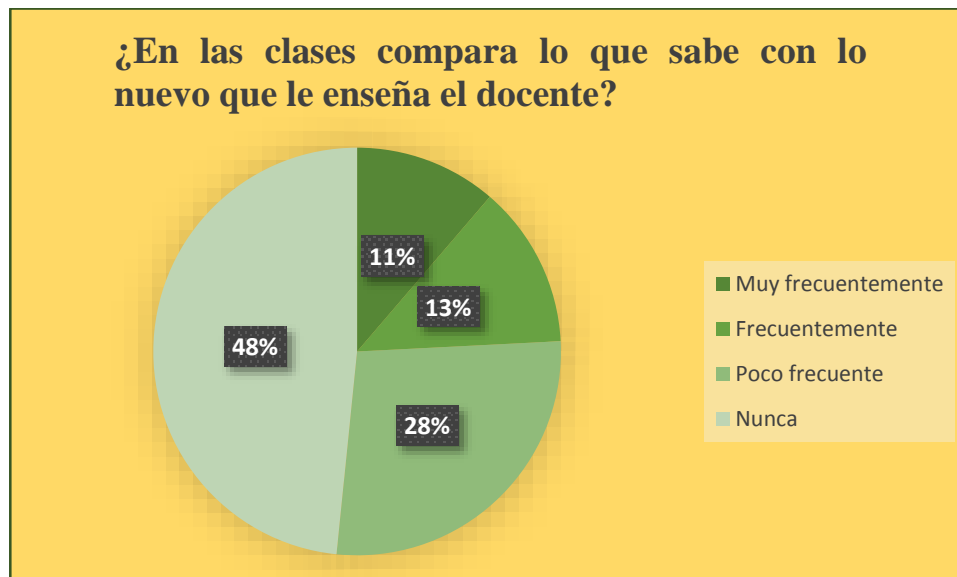
Tabla N° 31

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	7	11%
Frecuentemente	8	13%
Poco frecuente	17	27%
Nunca	30	48%
Total	62	100%

Elaborado: Glenda Mariuxi Moreira Córdova

Fuente de investigación: Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”

Gráfico N° 15



Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados la mayoría que son el 76% entre poco frecuente y nunca comparan el nuevo conocimiento, con el que ya tienen. Los docentes no realizan frecuentemente preguntas con los aprendizajes previos.

APLICACIÓN DE LA OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS DOCENTES Y ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA

Ficha N°: _____ Tiempo de la observación: 40 min.

Observadora: Glenda Mariuxi Moreira Córdoba

OBJETIVO: Obtener información de las clases para conocer si utilizan actividades lúdicas y los tipos de aprendizajes que aplican los docentes.

1	2	3	4
NO SE OBSERVA	POCO ADECUADO/ NECESITA MEJORAR	MEDIANAMENTE ADECUADO/ EN PROCESO	ADECUADO/ LOGRADO

N°	CRITERIOS E INDICADORES				
		1	2	3	4
1	El docente utiliza actividades lúdicas en el proceso docente educativo.				
2	El docente realiza actividades lúdicas en donde permiten que los estudiantes desarrollen su conocimiento.				
3	Les agrada a los estudiantes las actividades lúdicas que realiza el docente				
4	Los estudiantes cuando hablan de conocimientos que hayan aprendido tiempo atrás recuerdan con facilidad				
5	El docente utiliza tipos de aprendizajes que permitan la construcción de conocimientos.				
6	Realizan actividades que permitan que los estudiantes trabajen en grupo y hagan competencias.				
7	El docente comienza las clases haciendo preguntas a los estudiantes de los conocimientos previos.				
8	Las clases son mediante conversación y opinión de los estudiantes.				
9	El docente da la oportunidad a los estudiantes que analicen las clases.				
10	La aportación de los estudiantes dentro de clases es activa, dinámica y espontánea.				

MATRIZ DE INTERRELACIÓN

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GRAN COLOMBIA” PARROQUIA, PUERTO PECHICHE, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
¿Cómo incide la falta de actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto año de la escuela de educación básica “Gran Colombia” Parroquia Puerto Pechiche, Cantón Puebloviejo, Provincia de Los Ríos?	Determinar las actividades lúdicas que inciden en el aprendizaje significativo en los estudiantes del cuarto año de la escuela de educación básica “Gran Colombia” parroquia Puerto Pechiche, Cantón Puebloviejo, Provincia de Los Ríos.	“Las actividades lúdicas incidirán en la asimilación del conocimiento para obtener el aprendizaje significativo de los estudiantes del cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Gran Colombia” parroquia Puerto Pechiche, Cantón Puebloviejo, Provincia de Los Ríos”
SUB-PROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS
<p>¿Qué actividades lúdicas permiten obtener aprendizajes significativos en los estudiantes?</p> <p>¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas para el resultado de aprendizajes significativos en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica?</p> <p>¿Cuáles son las ventajas de las actividades lúdicas que permiten a los estudiantes construir sus conocimientos?</p>	<p>Identificar las actividades lúdicas que permiten el desarrollo de aprendizaje significativo en los estudiantes.</p> <p>Establecer el uso adecuado de actividades lúdicas para lograr aprendizajes significativos de los estudiantes del cuarto año de educación básica.</p> <p>Diseñar una guía de actividades lúdicas que permitan el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del cuarto año de educación básica.</p>	<p>Por medio de las actividades lúdicas permitirán obtener el desarrollo de aprendizaje significativo en los niños y niñas.</p> <p>Utilizando adecuadamente las actividades lúdicas lograrán el aprendizaje significativo los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Gran Colombia”.</p> <p>Conociendo las ventajas de las actividades lúdicas ayudará a los estudiantes a la construcción de conocimientos de forma dinámica y fortalecedora.</p>



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



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 11 de Septiembre 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y los Subproblemas correspondientes. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. Se hizo una investigación preliminar de campo. Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. Se ubicó y planteó el problema general 	f. GLENDA MARIUXI MOREIRA CORDOVA. f. Msc. MARCO FUENTES LEÓN DOCENTE TUTOR

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 18 de Septiembre 2017

ESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos. 	<ol style="list-style-type: none"> Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos. 	f. GLENDA MARIUXI MOREIRA CORDOVA. f. Msc. MARCO FUENTES LEÓN DOCENTE TUTOR
<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda de la información bibliográfica y del internet. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación. 	f. GLENDA MARIUXI MOREIRA CORDOVA. f. Msc. MARCO FUENTES LEÓN DOCENTE TUTOR



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



TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 25 de Septiembre 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se respondió al problema en forma de hipótesis. 	<ol style="list-style-type: none"> Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis. 	f. GLENDA MARIUXI MOREIRA CORDOVA. f. Msc. MARCO FUENTES LEÓN DOCENTE/TUTOR
<ul style="list-style-type: none"> Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis. 	<ol style="list-style-type: none"> Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados. Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis 	f. GLENDA MARIUXI MOREIRA CORDOVA. f. Msc. MARCO FUENTES LEÓN DOCENTE TUTOR

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 4 de Octubre 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística 	<ol style="list-style-type: none"> Se hizo una revisión de la investigación descriptiva. 	f. GLENDA MARIUXI MOREIRA CORDOVA. f. Msc. MARCO FUENTES LEÓN DOCENTE/TUTOR
<ul style="list-style-type: none"> Se hicieron los cuadros para la recolección de datos. 	<ol style="list-style-type: none"> Se definieron las frecuencias y representaciones gráficas 	f. GLENDA MARIUXI MOREIRA CORDOVA. f. Msc. MARCO FUENTES LEÓN DOCENTE TUTOR

MSC. MARCO FUENTES
DOCENTE TUTOR