



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



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

**PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE Y LA METODOLOGÍA
LÚDICA EN LOS NIÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“TAHUANTINSUYO”, CIUDAD QUEVEDO, AÑO 2019**

AUTOR:

ALBERTO TOAQUIZA

TUTOR:

MSC. ELISEO TORO TOLOZA

QUEVEDO - LOS RIOS -ECUADOR

2020

INTRODUCCIÓN

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las Instituciones Educativas se advierte que en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas es preparar a los niños y niñas en estudiantes altamente calificado, competente y competitivo, para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente (Bernal, 2015).

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver solo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto estos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenta a diario; es necesario introducir en el sistema de Enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos (Bernal, 2015).

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos Didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

El trabajo investigativo que se presenta tiene como objetivo establecer el procedimiento para el trabajo diferenciado con los niños de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo” para mejorar la calidad del proceso educativo el cual se realiza mediante la aplicación y utilización de procedimientos prácticos con el tratamiento de los documentos complementarios los cuales legalizan de una manera sustentada las Metodología y en especial como es la Metodología Lúdica.

Con Frecuencia nos encontramos en las aulas con profesores que utilizan la metodología de poner a los niños y niñas a participar en los juegos escolares dejando de parte del estudiante todo el esfuerzo necesario, para que puedan ser creativos y participativos por insinuación propia.

Para facilitar la comprensión del presente trabajo investigativo, se ordenó en los capítulos siguientes:

Capítulo 1: EL PROBLEMA, donde se describe el Problema, la contextualización, macro, meso y micro, objetivo general y objetivos específicos, así como la justificación que llevó a desarrollarlo. Capítulo.

Capítulo 2: MARCO TEÓRICO, que contiene: los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica, la fundamentación pedagógica, las categorías fundamentales, la hipótesis y el señalamiento de variables de la hipótesis. Capítulo.

Capítulo 1: METODOLOGÍA, el cual contiene: el enfoque, la modalidad básica de la investigación, el nivel o tipo de estudio, la población y muestra, la operacionalización de variables, recolección de la información y el procesamiento y análisis.

CAPÍTULO I.-

DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE LA INVESTIGACIÓN.

Planificación de la actividad docente y la metodología lúdica en los niños de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”, ciudad Quevedo, año 2019.

1.2.MARCO CONTEXTUAL.

1.2.1. Contexto Internacional.

En la Universidad Distrital Francisco José de Caldas en la Maestría en Educación y Comunicación. Docente CEDID de la Ciudad Bolívar-Colombia utilizan como estrategia de aprendizaje con los juegos de mesa como elemento lúdico didáctico en el aula de clase; se busca destacar su pertinencia en el mejoramiento de los procesos de atención, concentración, aprendizaje y comportamiento de los estudiantes; destacando su uso como elementos dinamizadores que cambian sus formas de interactuar y apoyan sus procesos de aprendizaje (Briones, 1992).

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

aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos antes que la propia Ciencia Pedagógica (Briones, 1992).

1.2.2. Contexto Nacional.

En la Universidad Católica del Ecuador. Sede en Santo Domingo (Ecuador) mencionan que como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

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

procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas (Jiménez, 2002).

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

1.2.3. Contexto Local.

Dentro del entorno de la ciudad de Quevedo consultando en distintas paginas no encontramos un estudio sobre esta estrategia de aprendizaje de la método lúdico al igual que verbalmente se hizo una encuesta en ciertas Unidades Educativas donde se logró verificar que el tradicionalismo sigue erradicado en la educación local.

La idea de implementar un nuevo Proceso de Enseñanza Metodológico a través del juego en la Institución Educativa es porque sabemos que se debe dar gran importancia al juego, La utilización de la actividad Lúdica en la Enseñanza se da en sus inicios, ya que el juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la Institución Educativa.

Por lo tanto, este trabajo investigativo se declara con absoluta responsabilidad, a fin de impulsar y sensibilizar al resto de actores Institucionales, para que se apropien de este trabajo

que va en función de mejorar la Educación en los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo” del Cantón Quevedo Provincia de Los Ríos (Torres, 2007).

1.2.4. Contexto Institucional.

La Universidad Técnica de Babahoyo su línea de investigación se centra en Educación y desarrollo social, contribuyendo al desarrollo del talento humano por medio de la educación y la docencia, en este caso la carrera de Educación Básica busca establecer la atención educativa en capacidades diferentes para el cantón, la provincia y el país; en la planificación de la actividad docente y la metodología lúdica en los niños y niñas (Bernal, 2015).

Se verifico el trabajo de los docentes de la Escuela de Educación Básica Tahuantinsuyo donde se identificó que la metodología de enseñanza es la tradicional donde los alumnos aplican juegos pero no de enseñanza ni se aplica la metodología lúdica.

Para la ubicación del presente trabajo lo ubico en el paradigma crítico propositivo o cualitativo, porque pretendo una comprensión holística de problema planteado y hago énfasis en la profundidad del mismo.

Este paradigma nos permite trabajar con muestra de sujetos seleccionados por métodos no probabilísticos, tal es el caso de las muestras de los sujetos seleccionados por métodos no probabilísticos (Jiménez, 2002).

Interesa la interrelación del problema de investigación y el trabajo de campo se basa en evidencia documentada y finalmente permita la construcción de una propuesta alternativa.

1.3.SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La planificación docente implica pensar en lo que se requiere lograr y cómo se pretende hacerlo, encontrar estrategias que brinden herramientas al docente para actuar de manera pertinente durante el desarrollo de la actividad que pretende realizar; actualmente debido a los diversos problemas socio-económicos y políticos por los que atraviesa el país, no permite que la nueva reforma curricular sea aplicada en toda su dimensión, con las crecidas demandas en la responsabilidad del docente y exigencias de resultados de medibles a corto plazo, este proceso implica un problema debido a que en muchas ocasiones se convierte en un trámite por cumplir restándole la importancia debida a los propósitos planteados en el currículum. Lo que hace a un lado la organización y anticipación del actuar docente.

En el Ecuador la mayoría de instituciones educativas necesitan emplear de mayor manera los juegos lúdicos durante las horas de clase por parte de los docentes, así los estudiantes puedan realizar actividades para la sana convivencia y dinamizar los descansos mismos que servirán para asimilar los conocimientos impartidos en el aula de clases de una manera fácil y entretenida.

También muchos son los padres que no dedican tiempo a jugar con sus hijos o que prefieren apartar o limitar el juego con el afán de protegerlos de todo sin saber que el juego activo e imaginativo, con su rudeza y caídas, facilita el desarrollo sensomotor y físico del

niño, es una forma natural de prevenir la obesidad y que los recreos también contribuyen a lograr un mejor rendimiento académico de los niños.

Debemos considerar que la niñez y la juventud necesitan que el Estado y la Sociedad brinden nuevas oportunidades en su futuro, para que estos sean entes productivos y constructivos de un nuevo país. El compromiso de los padres y educadores es que, combinemos nuestras actitudes, para favorecer a los niños, primero resolviendo nuestros problemas, y comprendiendo lo importante que es el de mantener una relación adecuada en nuestro grupo familiar, para luego transmitir a los demás y poder ser un elemento de ayuda en el desarrollo del niño y niña en el ámbito familiar, social y educativo.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General

¿Cómo el proceso de planificación de la actividad docente incide en la metodológica lúdica en los niños de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”?

1.4.2. Subproblemas o derivados

¿Cuál es el proceso de planificación de Enseñanza-Aprendizaje de los Docentes de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”?

¿Cuál es el estado actual de la Enseñanza Metodológicas Lúdicas que se les aplica a los niños y niñas de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”?

¿De qué manera ayudaría una guía metodológica de juegos lúdicos Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”?

1.5.DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La delimitación de este proyecto de investigación es la siguiente:

Delimitación Espacial

El presente proyecto de investigación se desarrolla en el cantón de Quevedo en la provincia de los Ríos.

Aspecto: Proceso de planificación de la actividad docente la metodológica lúdica

Línea de investigación de la Universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la facultad: Talento Humano Educación y Docencia.

Línea de investigación de la carrera: Atención educativa en capacidades diferentes.

Sub-Línea de investigación: Procesos de planificación de la actividad docente

Delimitación temporal

Este trabajo se realizara en el año 2019

Delimitación demográfica: La investigación está dirigida a los niños y niñas de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo” del cantón Quevedo provincia de Los Ríos.

1.6.JUSTIFICACIÓN

Si nos fijamos, el momento en que los niños son más felices es cuando están jugando, por tanto, no es de extrañar la relación existente entre el juego y el aprendizaje, sobre todo en la primera infancia. Uno de los temas que ha ocupado la reflexión y el quehacer de los psicopedagogos ha sido y es el de buscar la manera adecuada de utilizar los juegos como técnica de Enseñanza.

En términos operacionales se ha definido que el juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad dentro del sistema educativo. Ya que esto le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o periodos históricos (Jiménez, 2002).

A pesar de que los educadores siempre han considerado importante el juego en las clases, las crecidas demandas por la responsabilidad del docente y los resultados medibles están empujando el juego a los extremos (dejándolo fuera prácticamente) del currículo.

Con este preámbulo señalamos que la presente investigación tiende a buscar alternativas válidas para de esta manera mejorar la comunicación y las relaciones interpersonales ya sean familiares o sociales con el fin de mejorar la Enseñanza Educativa de los Niños para que puedan tener un proceso de Educación normal (Briones, 1992).

1.7.OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

Establecer como el proceso de planificación de la actividad docente incide en la metodología lúdica en la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

1.7.2. Objetivos específicos

Identificar el proceso de planificación de la actividad Enseñanza-Aprendizaje de los Docentes de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”.

Determinar el estado actual de la Enseñanza con la Metodología Lúdica a los niños y niñas de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”.

Desarrollar una guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia.

CAPITULO II.-

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco Conceptual

Planificación Educativa

(Valino, 2011) Define que la planificación educativa es un proceso de logro de las competencias educacionales que se desean alcanzar, al desarrollarlos aspectos conceptuales y metodológicos para de los diferentes tipos de planes y programas. En este sentido, se analizarán los diversos elementos que deben tenerse en cuenta para asegurar una adecuada implementación, ejecución o administración de los planes de educación.

(Velásquez, 2009) Consiste que la planificación educativa debe especificar los fines, competencias y metas de la educación. Gracias a este tipo de planeación, es posible definir qué hacer y con qué recursos y estrategias utilizar en el proceso de planificar. Para planificar consistente en utilizar un conjunto de procedimientos mediante los cuales se introduce una mayor racionalidad y organización en unas acciones y actividades previstas de antemano en las que se pretenden alcanzar determinadas competencias y que cuente con recursos para su aplicación.

La planificación educativa es el proceso de orientación racional y sistemática de actividades y proyectos a desarrollar adecuadamente los recursos existentes para lograr los educativos educacionales, se define competencias:

- Evitar la presión de situaciones inmediatas
- Definir objetivos claros y coherentes
- Ofrecer criterios de decisiones
- Alcanzar objetivos coordinados
- Aprovechar las futuras coyunturas favorables
- Orientar el proceso de cambios o transformaciones estructurales
- Orientar el proceso de desarrollo integral del país

Sin embargo estas acciones proponen; guían, orientan y expresan los logros que se pretenden. Son las aspiraciones concretas y puntuales de la tarea cotidiana del docente. En su hacer diario el profesor propone situaciones de enseñanza que el estudiante deberá resolver con los contenidos que se han desarrollado (Torres, 2007).

Importancia de la planificación

(Zulantay, 2003) La Planificación manifiesta toda la acción organizada que el hombre proyecta se encuentra sustentada por una planificación: Cuáles son sus propósitos, con qué medios la realizará, quiénes estarán involucrados en ella, cuál será su probable resultado, tiempo y espacio para concretarla. Así, estos mismos aspectos están presentes en la

planificación de la acción pedagógica; competencias, contenidos, actividades o metodología, recursos, actores involucrados, distribución del tiempo y evaluación.

En cualquier centro educativo se elaboran diferentes tipos de planificaciones: Planificación anual, unidad didáctica, semanal y diaria. También se considera más que algo buscado, deseado y necesario, aparece como algo temido y que se percibe como una carga pública (Jiménez, 2002).

Al hablar de planeación consiste al proceso mental y al producto de ese proceso. Sin embargo la planificación es un proceso mental que se manifiesta a través de un formato o diseño en un papel.

Principios de la planificación educativa

(Ministerio De Educación, 2016) Menciona la importancia de la planificación educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje como un medio eficaz el cual busca la preparación de los estudiantes en el contexto educativo; es preciso tener en consideración los siguientes principios:

Factibilidad

Consiste en elaborar planes demasiado ambiciosos u optimistas que sean imposibles de lograrse. La planeación debe adaptarse a la realidad y a las condiciones objetivas que actúan en el medio ambiente.

Competencia y cuantificación

Cuando se planea es necesario basarse en datos reales, razonamientos precisos y exactos, y nunca en opiniones subjetivas, especulaciones o cálculos arbitrarios. Este principio establece la necesidad de utilizar datos objetivos como estadísticas, estudios de mercado, estudios de factibilidad, cálculos probabilistas (Jiménez, 2002).

Flexibilidad

Comprende en que los planes atenta con su efectividad, ya que si el plan es estático y se adapta a los cambios, la planificación se rigidiza, pierde validez y se hace inoperante.

Del cambio de estrategias

Consiste en un plan se extiende con relación al tiempo, será necesario rehacerlo completamente. Esto no quiere decir que se abandonen los propósitos, sino que la empresa tendrá que modificar los cursos de acción (estrategias) y consecuentemente las políticas, programas, procedimientos y presupuestos (Velásquez, 2009).

Compromiso

Los planes deben ser motivadores para lograr el compromiso de todos los que intervienen en el proceso y así favorecer su cumplimiento.

Contribución

Los planes deben estar debidamente integrados y encaminados hacia un propósito central. La planificación falla por sus propios errores, por un exceso.

Ver la necesidad de un plan: Aunque obvio, el primer paso obligado es el darse cuenta o convencerse de la necesidad de un plan, es decir, hacer algo con antelación y que hay que actuar para lograr algún objetivo. Además el proceso de planeación incluye cinco pasos principales:

- Definición de las competencias organizacionales
- Determinar donde se está en relación a las competencias
- Desarrollar premisas considerando situaciones futuras
- Identificar y escoger entre cursos alternativos de acción
- Puesta en marcha de los planes y evaluar los resultados

Clasificación de la Planificación Educativa

(Zazzo, 2004) Define la planificación educativa como un conjunto de actividades que se interrelacionan, transformando elementos de entrada en productos, consiste en identificar cuáles son sus etapas primordiales para lograr el resultado esperado, se ordenan secuencialmente. Las etapas primordiales, corresponden a los procedimientos de un proceso. Posteriormente, se explica en qué consiste cada procedimiento; se describen las actividades (paso a paso), cuándo, cómo, dónde, con qué y en cuánto tiempo se desarrollan; se indica a

los responsables de su cumplimiento. Planificar con el enfoque de procesos, ordena y da Claridad en las tareas a desarrollar. En la planificación, se registra la meta y el objetivo del proceso que explica cuál es el producto esperado y aporta orientaciones para su construcción, el objetivo es de carácter personal sin embargo se clasifica en:

Planificación normativa

Consiste en la planificación del desarrollo donde describen de manera rigurosa las acciones que se deberían seguir para el logro de los objetivos que se esperan alcanzar. En este tipo de planes los ejecutantes debían guiarse rigurosamente por las acciones previstas y percepción del planificador (Mendoza, 2015).

Planificación social

En el uso de las teorías y métodos de la planificación para alterar con un fin específico algún elemento del sistema social. Es importante destacar que los objetivos de la planificación, así como la capacidad de llevar a cabo dicha planificación, son a su vez delimitados por el sistema social (Valino, 2011).

Planificación estratégica

La planificación estratégica está diseñada para satisfacer las metas generales de la organización. Constituye una planificación a largo plazo que enfoca a la organización como un todo y comprende cuatro puntos principales:

- El resultado o porvenir de las decisiones actuales
- El proceso de demanda
- La actitud o filosofía de vida que requiere
- La estructura de planes estratégicos, programas, presupuestos y planes operativos

Además la planificación estratégica aborda el problema de la planificación intentando establecer un equilibrio dinámico entre recursos financieros, resultados y opciones estratégicas, para las distintas áreas de la organización, bajo el supuesto de que se está en interacción con el ambiente donde participan los competidores.

La Planificación Estratégica

(Menchu, 2014) Define que la planificación estratégica orienta los aprendizajes en edades de los estudiantes, además son etapas muy importantes en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas o psicológicas, su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; que más adelante le pueden servir para abrirse mundo por sí solo.

La edad preescolar acompaña la adquisición de ciertas normas sociales, entre las cuales destaca por su valor individual Concluye a la edad de 6 años, cuando hacen su aparición los primeros hábitos de trabajo en el niño y en la niña, la posibilidad de actuar en grupo con predominio de conductas de cooperación y el desarrollo de actividades intelectuales específicas.

La planificación como herramienta de trabajo

(Menchu, 2014) Señala que la planificación didáctica es un instrumento de trabajo para todos los integrantes de las instituciones educativas. Encuadra las tareas, permite prever y organizar las acciones, anticipa situaciones, implica la toma de decisiones fundamentadas. El cual promueve la reflexión, pensamiento, discusión, búsqueda, modificación, actividad compartida. Pero, para cumplir con estas funciones, debe ser realmente pensada como una herramienta que brinda insumos que permite repensar conjuntamente dando lugar a las modificaciones y adecuaciones necesarias.

Prever las propuestas a realizar permite la toma de decisiones desde la reflexión y la elección dentro del abanico de posibilidades; abanico que se amplía si la creatividad hace su entrada en el escenario didáctico, dando lugar al permiso para pensar cosas nuevas y salir de los estereotipos que se conforman sobre la falta de tiempos para innovar. La tarea estereotipada, las repeticiones injustificadas, las acciones apuradas para cumplir con lo solicitado nos convierten en meros ejecutores de lo ya hecho.

Por otra parte, es necesario destacar que los educadores no deben situarse como ejecutores de lo pensado por otros. Nadie debe reemplazarlos en su función de decidir, elegir, pensar, recrear, diseñar las propuestas educativas. Los documentos curriculares plasman un proyecto educativo del cual son parte todos los integrantes del sistema.

Características de la planificación de los aprendizajes

(Ministerio De Educación, 2016) La planificación de los aprendizajes centra las expectativas de un aprendizaje por producto y rendimiento uniforme para todos los educandos, el cual propicia oportunidades de pensar y actuar. Además trata de acomodarse a la diversidad de características culturales de la comunidad por seguir un proceso de evaluación (diagnóstica) centrado en desempeños de los niños, la red de interacciones entre él y la docente, la y el educando y su contexto social.

La planificación es una herramienta técnica que coadyuva a la toma de decisiones para el docente:

- Producto de la evaluación de los aprendizajes y el desarrollo de los niños
- Facilitarla organización de elementos que orienten el proceso educativo
- Relación coherente entre los resultados de la evaluación

Metodología Lúdica

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas (Jiménez, 2002).

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

Caracterización De Los Juegos Didácticos

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana (Bernal, 2015).

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de (Briones, 1992) quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

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

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz (Zazzo, 2004).

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

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas (Ministerio De Educación, 2016).

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un

marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes (Velásquez, 2009).

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

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo (Briones, 1992).

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida (Briones, 1992).

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos (Torres, 2007).

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos (Briones, 1992).

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

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

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido (Jiménez, 2002).

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica (Jiménez, 2002).

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

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad (Mendoza, 2015).

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

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

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje (Menchu, 2014).

Objetivos En La Utilización De Los Juegos Didácticos En Las Institución Educativas:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad (Menchu, 2014).

Características De Los Juegos Didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes (Torres, 2007).

Fases De Los Juegos Didácticos:

Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades (Zazzo, 2004).

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas (Mendoza, 2015).

Principios Básicos Que Rigen La Estructuración Y Aplicación De Los Juegos

Didácticos:

La participación:

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

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado

primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico (Torres, 2007).

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste (Zulantay, 2003).

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica, reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la

actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante (Menchu, 2014).

Significación Metodológica De Los Juegos Didácticos.

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

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

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

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate (Menchu, 2014).

Exigencias Metodológicas Para La Elaboración Y Aplicación De Los Juegos

Didácticos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes (Zulantay, 2003).
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo (Jiménez, 2002).
- Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos (Zazzo, 2004).

Ventajas Fundamentales De Los Juegos Didácticos:

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

- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido (Briones, 1992).

Clasificación De Los Juegos Didácticos:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos.

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes (Bernal, 2015).

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACION.

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

Luego de haber revisado el depositario digital de la Universidad Técnica de Babahoyo y otras universidades se ha logrado ubicar varios trabajos de investigación relacionados con las dos variables:

A continuación, se efectúa la revisión de algunos antecedentes relacionados de manera directa o indirecta con el tema de estudio.

(Mendoza, 2015) En su trabajo de titulación presentó, "Metodologías Lúdicas En La Planificación Educativa" Sistematización De Práctica Profesional

Establece las siguientes conclusiones:

El dominio de metodologías lúdicas dentro de proceso de planificación posibilita al docente una herramienta que permitirán diseñar un modelo creativo, innovador dentro del aula.

La capacitación y actualización constante de los docentes en servicio generara una calidad educativa, la cual se proporciona una orientación del manejo dela Guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa al aplicarlo desde proceso inicial desde la organización de actividades lúdicas dentro de los contenidos curriculares.

El trabajo que realizan los y las docentes debe ser un trabajo orientado y evaluado mediante herramientas permitan seguimiento para fortalecer las habilidades del maestro en el aula ya que este aspecto se ha dejado de realizar por mucho tiempo y de esa cuenta hoy se ve acomodo en el sistema educativo, por lo tanto el docente debe reforzar sus conocimientos de forma continua.

(Verónica Morillo, 2017), Técnicas lúdicas creativas para desarrollar destrezas en el aprendizaje del inglés en estudiantes del séptimo año de educación básica en la unidad educativa “Duchicela XXII” de la ciudad de santo domingo en el periodo 2016 –2017.

Establece las siguientes conclusiones:

Las técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje aportan en gran medida la asimilación de contenidos curriculares planificados dentro del aula, de una manera didáctica y creativa, lo que incentiva al educando a investigar por sí mismo y aprender a través de sus experiencias.

Los procesos de aprendizaje, en la actualidad requieren de estrategias y metodología lúdica, para de esta manera dejar aún lado el tradicionalismo de las habituales clases en el aula.

En la actualidad, la enseñanza del inglés en instituciones de orden básico ha sido vista en gran demanda, por lo que los estudiantes al carecer de estos conocimientos indispensables, no logran ajustarse a los contenidos curriculares de la educación secundaria.

El conocimiento de las destrezas básicas de inglés, a través de estrategias lúdicas posibilita la comprensión de terminología básica, que se considera necesaria para que el educando se prepare en la asignatura de inglés.

2.1.2.2. Categoría de análisis.

Categorías de análisis 1: Planificación de la actividad docente

Definición. – El tradicional plan docente o programa de la asignatura, mediante el cual se estructura y explicita la planificación de una acción formativa, adquiere una gran importancia en los contextos de formación en línea. Este será el primer documento de referencia que los estudiantes encontrarán al entrar en el aula virtual y que permitirá a los actores del acto pedagógico negociar y compartir los términos del aprendizaje.

Los elementos inicialmente establecidos en un plan docente pueden ser negociados y consensuados de forma conjunta entre el docente y los estudiantes. De esta forma estaremos ajustando y acercando la acción formativa a los intereses reales de los estudiantes individualmente y del grupo en su conjunto.

No se trata de reformarlos a "gusto del consumidor", sino de hacer a los estudiantes partícipes de su (re)definición, buscando un diálogo y un consenso entre el docente y los estudiantes con respecto a: la adecuación e importancia de los objetivos y competencias que hay que alcanzar; posibles contenidos que el docente no ha considerado; las actividades de aprendizaje propuestas; la selección y revisión de la bibliografía de referencia; el sistema de evaluación o el cronograma del curso.

Operacionalización de la subcategoría.

Personal.

Social.

Motivación.

Categoría de análisis 2: Metodológica lúdica

Definición. – El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. En donde el juego sea un medio en donde el niño se relacione con su entorno, forjando su entorno, su personalidad, permitiéndole conocer el mundo y desarrolle su creatividad e incrementen sus conocimientos.

- Los juegos en los primeros 3 a 6 años deben ser motrices y sensoriales.
- Los juegos entre los 7 y 12 años deben ser imaginativos e integradores.
- Los juegos en la adolescencia deben ser competitivos y científicos.

Operacionalización de las subcategorías.

Determinante social.

Determinante personal.

Determinante institucional.

Comentario personal.

Esta investigación enfoca la verdadera guía metodológica para implementar en el proceso de planificación de la metodología en los procesos de aprendizajes significativos y de esa manera pueda tener una mejor comprensión, con el fin de lograr una influencia en el rendimiento académico.

2.1.3. Postura Teórica

El uso de estrategias nuevas en el aula como los proyectos pedagógicos de aula exalta la importancia de trabajar con niños menores de 7 años, en un ambiente colaborativo y significativo, desarrollando la sensibilidad, la flexibilidad, la imaginación, el compromiso con la acción, que hacen parte del desarrollo de la creatividad que es el elemento primordial en la educación facilitando el ambiente, los recursos y el discernimiento.

Por lo tanto el uso de técnicas e instrumentos implementados en el proceso de investigación e intervención fueron de gran importancia y de gran ayuda, ya que la influencia que ejerce el medio ambiente en la labor educativa es tan relevante, que es estimulante, seguro, rico en experiencias, en materiales; un lugar en el cual el pequeño artista se siente libre para investigar, manipular, y crear (Jiménez, 2002).

Durante el proceso de recolección de la información se manejó el diario de campo como instrumento y la observación como técnica en la investigación, de donde se obtuvo la información que permitió detectar la falencia institucional este fue un instrumento confiable que permitió dar cuenta del proceso de construcción.

De igual manera para la implementación del proyecto las técnicas e instrumentos usados fueron de gran utilidad aunque, algunos por dificultades de origen económico no fueron asequibles para el uso de los niños de la institución. Dado el caso de las salidas pedagógicas, que a través de experiencias reales permite construir el propio conocimiento siendo sujetos activos de este (Velásquez, 2009).

Por tal motivo es importante el sentido de pertenencia tanto de directivos como docentes ya que el cambio de estos interfiere en la realización y ejecución de los proyectos, pues generan cambios que afectan el desarrollo de este. Durante la investigación se crearon expectativas negativas y positivas, pero en el transcurso de la implementación del proyecto se generó gran impacto en la institución y se enriqueció el quehacer pedagógico; despertando el interés tanto de niños como de docentes quienes a través de las actividades que se realizaron y del uso de nuevas estrategias e instrumentos descubrieron nuevas aptitudes y habilidades que no creían tener.

La aplicación de este trabajo es viable para otras edades, teniendo en cuenta las etapas de desarrollo de los niños, su entorno, contexto social y más importante aún sus intereses; los cuales conllevan a la realización de nuevas propuestas o desarrollo de proyectos que favorezcan su desarrollo tanto intra como interpersonal. Puesto que las expresiones artísticas favorecen en el niño el crecimiento de la sensibilidad e interés estético, incrementan la confianza y la seguridad en sí mismo y les permite desenvolverse en el medio que los rodea.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general

El proceso de planificación de la actividad docente influye en la metodología lúdica en los niños de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas

El proceso de planificación docente de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo” incide en la actividad recreativa de los niños y niñas.

La metodología lúdica determina buenos aprendizajes en los niños y niñas de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”

Una guía metodológica de planificación sobre los juegos lúdicos implementará mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de la escuela de educación básica “Tahuantinsuyo”

2.2.3. Variables

Variable independiente.

Planificación de la actividad docente

Variable dependiente.

Metodología lúdica

CAPÍTULO III.

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

La población objeto de estudio de la presente investigación, serán los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”, cantón Quevedo, año 2020, conjuntamente con los docentes de la mencionada institución educativa, los mismos que nos brindarán información relevante para poder determinar la Planificación de la actividad docente y la metodología lúdica en los estudiantes según datos adjuntos.

Tabla 1. Población y muestra

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes	375	190
Docentes	10	10
Total	385	200

Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”
Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

La aplicación de las encuestas a los docentes y estudiantes tiene como objetivo saber sus impresiones sobre la Planificación de la actividad docente y la metodología lúdica en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”, cantón Quevedo, año 2020.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”, cantón Quevedo, año 2020.

1. ¿ Los niños de su salon de clases participan en determinado Juego Infantiles que usted realiza?

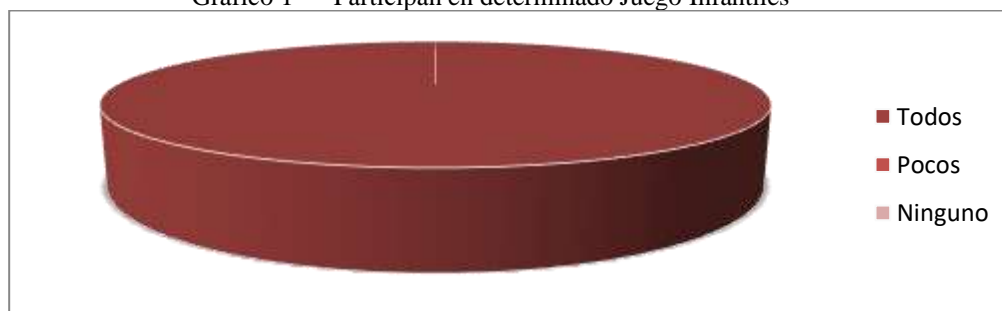
Tabla 2. Participan en determinado Juego Infantiles

Alternativa	Encuesta	%
Todos	10	100,00
Pocos		
Ninguno		
Total	10	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Grafico 1 Participan en determinado Juego Infantiles



Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Análisis. - La encuesta realizada nos dio como resultado que en un 100% los docentes manifestaron que los niños de su salon de clases participan en determinado Juego Infantiles que se realizan.

Interpretación. - Con los datos expuestos se evidencia que los estudiantes realizan juegos en conjunto con los docentes.

2. ¿Los niños de su salón de clases demuestran complejidad y no les gusta participar en las actividades que les impone ?

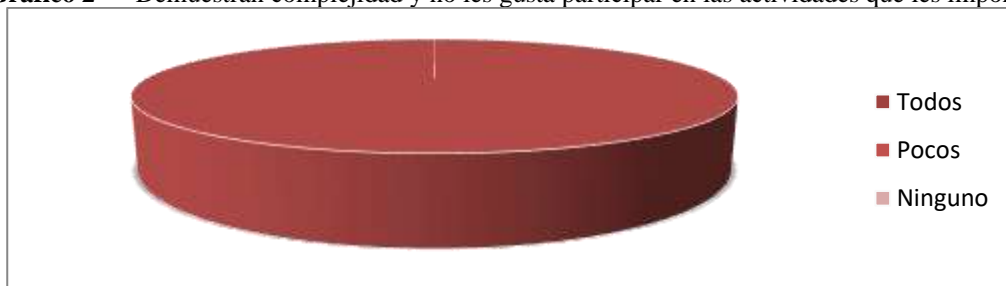
Tabla 3. Demuestran complejidad y no les gusta participar en las actividades que les impone

Alternativa	Encuesta	%
Todos		
Pocos	10	100,00
Ninguno		
Total	10	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Grafico 2 Demuestran complejidad y no les gusta participar en las actividades que les impone



Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Análisis. - La encuesta realizada nos dio como resultado que los docentes manifiestan en un 100% los niños de su salón de clases demuestran complejidad y no les gusta participar en las actividades que les impone.

Interpretación. - Con lo expuesto en los datos se evidencia que son pocos los alumnos que no les gusta participar en las actividades que les impone.

3. ¿Considera usted que se debe implementar en la Institución la Nueva Metodología Lúdica?

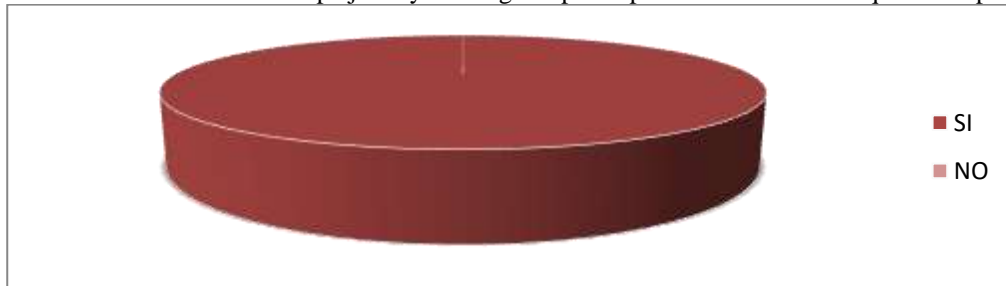
Tabla 4. Demuestran complejidad y no les gusta participar en las actividades que les impone

Alternativa	Encuesta	%
SI	10	100,00
NO		
Total	10	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Grafico 3 Demuestran complejidad y no les gusta participar en las actividades que les impone



Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Análisis. - La encuesta realizada nos dio como resultado que los docentes manifiestan en un 100% consideran que se debe implementar en la Institución la Nueva Metodología Lúdica

Interpretación. - Con lo expuesto se evidencia que los docentes consideran que se debe implementar en la Institución la Nueva Metodología Lúdica

Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”, cantón Quevedo, año 2020.

1.- ¿Realizan juegos antes, durante y despues de las clases que les da su docente?

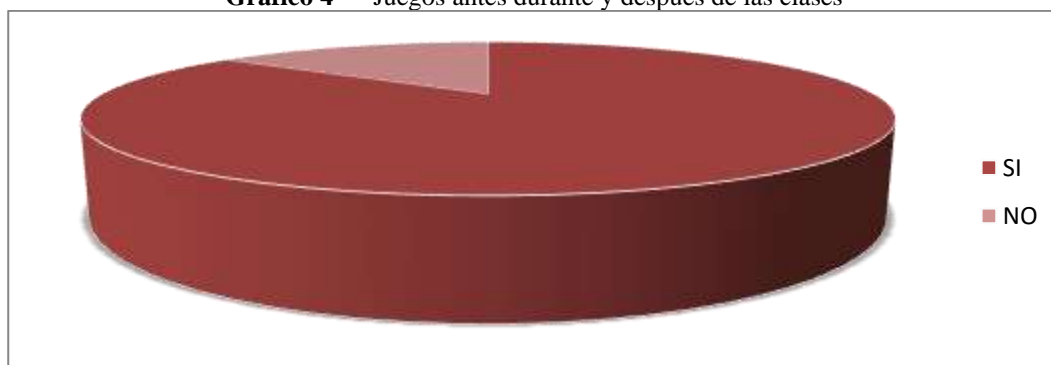
Tabla 5. Juegos antes durante y despues de las clases

Alternativa	Encuesta	%
SI	161	85,00
NO	29	15,00
Total	190	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Grafico 4 Juegos antes durante y despues de las clases



Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Análisis. - La encuesta realizada nos dio como resultado que los estudiantes manifiestan en un 85% que los docentes realizan juegos antes, durante y despues de las clases y el 15% manifiestan que no.

Interpretación. - Con lo expuesto se evidencia que los docentes mantienen juegos y la dinámica activa con los estudiantes.

2.- ¿Participa en los programas que realiza la Intitucion Educatiava ?

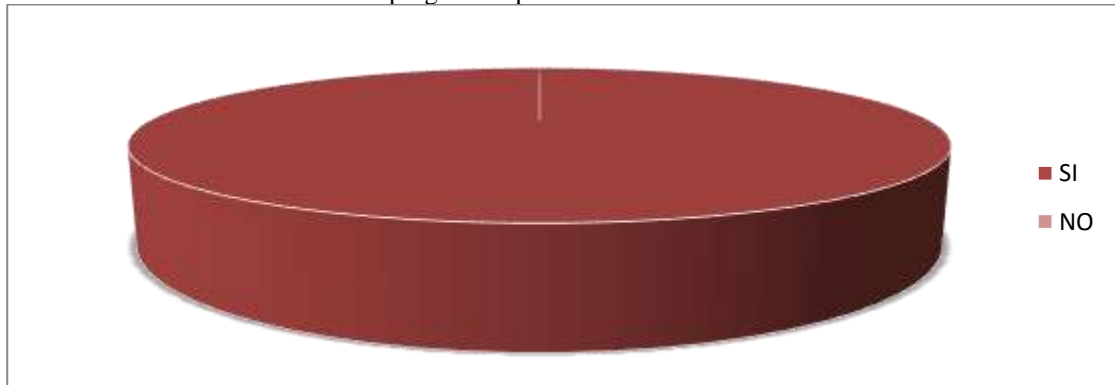
Tabla 6. programas que realiza la Intitucion Educatiava

Alternativa	Encuesta	%
SI	190	100,00
NO		
Total	190	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Grafico 5 programas que realiza la Intitucion Educatiava



Fuente: Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Análisis. - La encuesta realizada nos dio como resultado que los docentes manifiestan en un 100% participan en los programas que realizan dentro de la Institucion Educativa.

Interpretación. - Con lo expuesto se evidencia que los estudiantes si participan en los programas que realizan dentro de la Institucion Educativa.

3.- ¿Cres que al momento de jugar tienes ganas de aprender?

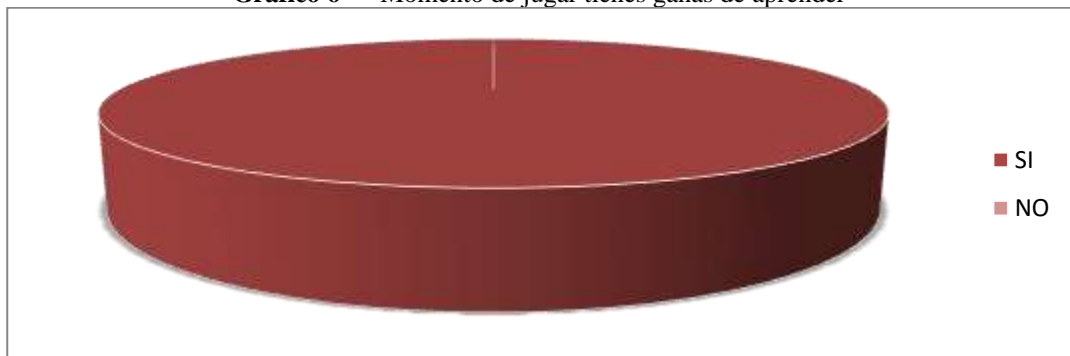
Tabla 7. Momento de jugar tienes ganas de aprender

Alternativa	Encuesta	%
SI	190	100,00
NO		
Total	190	100,00

Fuente: Escuela de Educación Básica "Tahuantinsuyo"

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Grafico 6 Momento de jugar tienes ganas de aprender



Fuente: Escuela de Educación Básica "Tahuantinsuyo"

Elaborado por: Narciso Alberto Toaquiza Pacheco.

Análisis. - La encuesta realizada nos dio como resultado que los estudiantes manifiestan en un 100% al momento de jugar tienes ganas de aprender

Interpretación. - Con lo expuesto se evidencia que los estudiantes tienen a disposición de aprender con juegos

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

Conocer los métodos y técnicas es un paso obligatorio para toda acción constructiva e inteligente, ajustándose a la realidad individual y social.

Aplicando encuestas el Director, personal docente y padres de familia; han llegado a una deducción de que el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante.

El desarrollo del conocimiento la afectividad, la motricidad, la socialización del niño y el juego es la vida misma de él.

Por medio de la Metodología Lúdica los niños podrían llegar a estructurar su propia formación y así avanzar con el desarrollo del comportamiento evolutivo.

3.2.2. General

La Metodología Lúdica constituye parte de la Planificación Curricular como tal, permite determinar el curso futuro de los acontecimientos y se convierten en el instrumento más eficaz para llegar al éxito Educativo.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

Utilizar los diferentes métodos y técnicas sería la base fundamental para obtener un buen comportamiento en los niños y niñas en la Escuela Fiscal Mixta “Víctor Manuel Rendón”.

La Metodología Lúdica en la edad escolar es de gran importancia, ya que mediante los diversos juegos que la tradición infantil ha ido llegando de una generación a otra, a dado excelentes resultados.

De acuerdo a las diferentes culturas y sociedades, se pueden rescatar ciertos juegos que han tomado una forma definida y específica y de esta manera se va desarrollando su comportamiento tanto en el aspecto educativo y social.

Los niños y niñas a medida de su formación van tomando conciencia de sí mismos y de esta manera están prestos a enfrentar en todo ámbito social, cultural y educativo ante la sociedad.

3.3.2. General

La Escuela debería Implementar la Nueva Metodología Lúdica en los primeros años de Educación Básica, como parte de la Planificación Curricular ya que ahí empieza su aprendizaje.

CAPÍTULO IV.-

PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

Guía de talleres para la superación de la nomofobia que motive el aprendizaje y lograr un buen rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo carrera de psicología clínica.

4.1.2. Alcance de la alternativa

La presente Guía de Metodologías Lúdicas en la Planificación Educativa está enfocado a educandos, ya que contempla actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, el desarrollo evolutivo es gran medida marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema escolar.

También muestra algunas actividades relacionados al aprestamiento, lateralidad, percepción auditiva, desarrollo gesticular que permiten al infante crecer como un individuo eficiente. Las actividades tienen un argumento científico basándose en los métodos de ludoteca, mixtos y participativos que favorece a la kinestesia en la edad inicial y primaria.

Al implementar dicha guía en los centros educativos los docentes tendrán un material eficaz y significativo, el cual contribuirá a la didáctica ecuatoriana.

Esta propuesta pedagógica está dirigida a docentes con el propósito de mejorar e incluir en su planificación educativa actividades lúdicas enlazadas con los contenidos a desarrollar, sin embargo podemos decir que la utilización de esta guía sea una herramienta de aprendizaje en forma divertida y motivadora. Con esto, todos estaremos contribuyendo a que los estudiantes transformen su realidad y que esto ayude al alcance de una sociedad próspera y equitativa.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes

Los Juegos aplicados en la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”, ayudan al comportamiento de los niños, ya que el Juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño.

El Juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. A veces, consideramos que jugar por jugar es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

Por medio del Juego los niños empiezan a comprender como funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos. Los juegos

recopilados se agruparan y cada juego se presentará con los objetivos del juego, la cantidad de participantes, el material necesario, las consignas de partida, el desarrollo del juego, la evaluación, fuente y alguna sugerencia útil para su aplicación.

El presente trabajo investigativo podrá encontrar alternativas que permitan al Docente y educando proyectarse ampliamente a mejorar el rendimiento académico ya que está diseñado para reforzar el conocimiento de los números del 0 al 10. Permite consolidar el conocimiento de una manera lúdica divertida e interactiva que contribuye al continuo aprendizaje.

4.1.3.2. Justificación

Se realiza la presente investigación porque es una realidad que estamos viviendo actualmente y que no se le da la importancia necesaria, pero a la que ya es tiempo de que se le dé su espacio en la pedagogía y que sea investigada para que los docentes tengamos una idea más clara de todo lo que se trata y que se informe a profundidad su metodología.

Estas actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.

Promueven el estudio de la historia de los países en cuestión, elemento esencial para la formación social de cada nación, el desarrollo ideológico, la identidad, pertenencia y el conocimiento político en la misma.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. General

Elaborar una guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

4.2.2. Específicos

Definir los contenidos de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

Establecer un modelo de enseñanza que permita optimizar la aplicación guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

Socializar la realización de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Elaboración de una guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

4.3.2. Componentes

El cumplimiento de los objetivos específicos de la propuesta, se realizarán de la siguiente manera:

Metodología de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

Contenido de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

Desarrollo de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

Componente 1: Metodología de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

Para la socialización de la Metodología de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”, cantón Quevedo, año 2020, la metodología del taller tendrá la siguiente estructura:

Criterios de organización

Tiempo de duración del taller: 14 horas presenciales

Horario: Lunes – Martes - Miércoles – Jueves - Viernes

Lunes

10h00 a 11H00 (2 horas)

Martes

10h00 a 11H00 (2 horas)

Miércoles

10h00 a 11H00 (2 horas)

Jueves

10h00 a 11H00 (2 horas)

Viernes

10h00 a 11H00 (2 horas)

Lunes

10h00 a 11H00 (2 horas)

Martes

10h00 a 11H00 (2 horas)

Asistencia: Presencial

Participación: Docentes la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”, cantón Quevedo, año 2020.

Criterios de evaluación:

De proceso:

- ✓ 20% de asistencia
- ✓ 60% por participación individual y en talleres
- ✓ 20% tarea final

Recursos:

Técnicos: Proyector, laptop, pizarra

Materiales: De acuerdo al contenido del taller.

Componente 2: Contenido de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

Juego La Araña

Juego Que Dijiste

Juego a Moler Café

Juego del Trenecito

Juegos Patos, Pollos y Gallinas

Juego de la Selva

Juego de la Sandía Gorda

Componente 3: Desarrollo de la guía de planificación para la metodología lúdica en el salón de clases para que los niños aprendan y asimilen la materia con los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Tahuantinsuyo”.

ACTIVIDAD LÚDICA # 1



Imágenes 1 Juego La Araña

Edad: 5 y 6 años

Competencia:

Coordina movimientos de ojos, manos y dedos al realizar movimientos específicos de preparación para la escritura.

Áreas:

Comunicación y lenguaje

Medio Social y Natural

Expresión Artística

Recursos:

Grabadora

Música

DESARROLLO DEL JUEGO:

¡La araña que está en la cabeza...! ¿Que creen?

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos bajó en los hombros

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos que se nos bajó en la cintura

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos subió en las rodillas

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que se nos subió en los pies

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

Pero que creen que la araña llamo a sus amigos y están en todo el cuerpo

Ay

ayayay

ayayayayayayayayay

ACTIVIDAD LÚDICA # 2



Imágenes 2 Juego ¿Qué Dijiste?

Edad: 5 y 6 años

Competencia

Responde con gestos, movimientos y en forma oral a mensajes escuchados en poemas, cuentos y textos diversos de su cultura y de otras culturas.

Áreas de aprendizaje:

Medio Social y Natural

Expresión Artística

Educación Física

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

//Como hace tu cocodrilo loco

Que dijiste //

Que como hace tu cocodrilo loco

Que dijiste //

Hace así

Uh ,ah,ah,ah

Uh ah,ah,ah,uh

// Como hace tu pingüinito loco //

Que dijiste

Que como hace tu pingüinito loco

Que dijiste

Hace así

Uh ,ah,ah,ah

Uh ah,ah,ah,uh

Como hace tu changuito loco

Que dijiste

Que como hace tu changuito loco

Que dijiste

Hace así

Uh ,ah,ah,ah

Uh ah,ah,ah,uh

Como hace tu monia loca

Que dijiste

Que como hace tu monia loca

Que dijiste

Hace así

Uh ,ah,ah,ah

Uh ah,ah,ah,uh

ACTIVIDAD LÚDICA # 3



Imágenes 3 Juego de Moler Café

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

Comunicación y lenguaje

Medio social y natural

Expresión artística

Educación física

Competencia:

Demuestra conciencia de su cuerpo, de su movimiento y de sus capacidades perceptivas.

DESARROLLO:

Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo o en grupos.

// Porque nos gusta la adrenalina //

//No sé porque //

A moler café, a moler café,

A moler, a moler, a moler café

Docente indica:

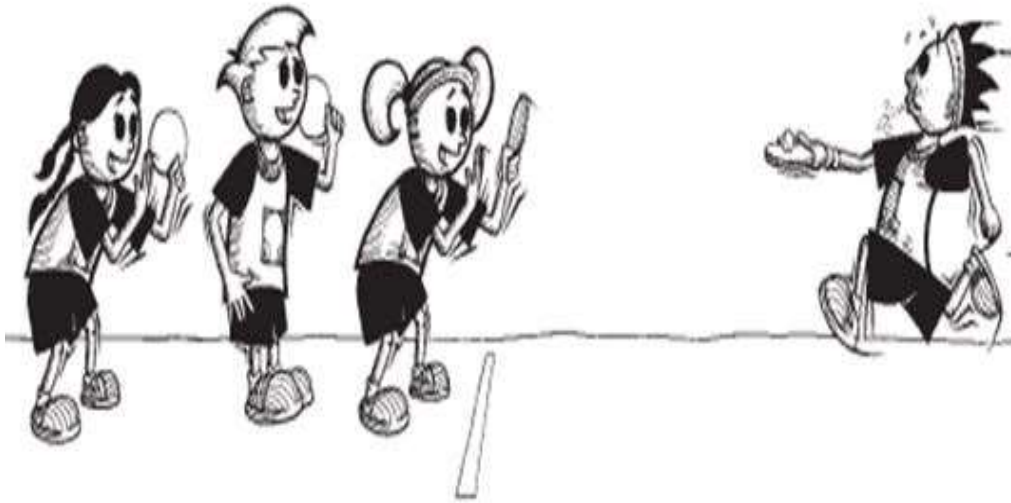
Agarran de las manos

Manos en el hombro

Manos en la cintura

Manos en la rodilla

ACTIVIDAD LÚDICA # 4



Imágenes 4 Juego Pin Pong

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

Educación Física

Comunicación y lenguaje

Competencia:

Establece relaciones entre los diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos ideas y emociones.

DESARROLLO:

Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

Yo soy pelota

De pin pong

Y boto,boto,boto,

Por todo el salón

Te toco y boto

Boto,boto,boto

Terminar las pelotas se ponchan

ACTIVIDAD LÚDICA # 5



Imágenes 5 Juego Del Trencito

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

Comunicación y lenguaje

Destrezas de aprendizaje

Expresión Artística

Competencia:

Demuestra respeto hacia la expresión artística de su comunidad en sus diferentes manifestaciones.

DESARROLLO:

Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

JUEGO DEL TRENCITO

Yo tengo un tren que va para arriba

Para arriba, para arriba (CONTARIO)

Yo tengo un tren que va para atrás

Yo tengo un tren que va para la derecha

Yo tengo un tren que va para adelante

ACTIVIDAD LÚDICA # 6



Imágenes 6 Juegos De Patos, Pollos Y Gallinas

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

Medio Social y Natural

Destrezas de Aprendizaje

Educación Física

Comunicación y lenguaje

Competencia:

Manifiesta conciencia de la postura corporal indispensable para la realización del movimiento.

DESARROLLO:

Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en su lugar de asiento.

Patos, pollos, gallinas van
Corriendo por el gallinero están

Perseguidos rápidamente

¿Por quién?

Por el patrooooooooooon//

ACTIVIDAD LÚDICA # 7



Imágenes 7 Juego De La Selva

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

Medio Social y Natural

Destrezas de Aprendizaje

Educación Física

Comunicación y lenguaje

Competencia:

Demuestra coordinación y control de su cuerpo al ejecutar tareas de la vida diaria.

DESARROLLO:

Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego y todos se ubican en un círculo.

Quando yo a la selva Fui, vi un animal en particular
Con la mano así, con la otra así (agregar partes del cuerpo)

Y hace cui,cui,cui,

Y hace cua,cua,cua

ACTIVIDAD LÚDICA # 8



Imágenes 8 Juego De La Sandia Gorda

Edad: 5 y 6 años

Áreas de aplicación:

Medio Social y Natural

Destrezas de Aprendizaje

Educación Física

Comunicación y lenguaje

Competencia:

Establece relaciones entre los diversos lenguajes artísticos al comunicar sus sentimientos ideas y emociones.

DESARROLLO:

Se les indica a docentes las mímicas y el canto según las letras de este juego, respetando la participación de todos los docentes según su criterio del juego.

Era una sandía gorda, gorda, gorga

Que quería ser la más hermosa

Y al mundo conquistar

Empezó a llorar

Empezó a reír

Empezó a saludar

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Los métodos lúdicos son estrategias pedagógicas que afianzan el aprendizaje significativo en los infantes en el nivel inicial y preprimaria, con esto, permitirá desarrollar habilidades y destrezas durante su crecimiento y adaptación escolar.

La sensibilización a los docentes que atienden niños y niñas de 4 a 6 años sobre los beneficios de promover actividades lúdicas que permite analizar y reflexionar el rol que desempeñan, para el aprovechamiento de las habilidades escolar y los materiales de la misma.

Es importante considerar al elaborar la planificación educativa el docente, tratar temas relevantes y precisos, para lograr un auto reflexión sobre el papel que juega cada uno en el fortalecimiento de las actividades lúdicas durante el período de clases.

BIBLIOGRAFÍA

- Bernal, C. (2015). Metodología de la Investigación Científica. Bogota: Pearson Prentice Hall. .
- Briones, G. (1992). La investigación social y educativa. Bogota: Secretaria Ejecutiva Convenio Andrés Bello - SECAB.
- Jiménez, B. (2002). Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.
- Menchu, S. (2014). Tesis Metodología Lúdica a través de la música. . Guatemala.
- Mendoza, M. C. (2015). "Metodologías Lúdicas En La Planificación Educativa" Sistematización De Práctica Profesional . Guatemala: Quetzaltenango.
- Ministerio De Educación. (2016). Módulo De Planificación Docente. Ecuador.
- Torres, M. y. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Bogota: Universidad de los Andes. .
- Valino, G. (2011). Ludoteca en el Nivel Inicial. Buenos Aires, Argentina.
- Velásquez, A. (2009). El Juego Infantil y su Metodología. Madrid.
- Verónica Morillo, S. (2017). Técnicas lúdicas creativas para desarrollar destrezas en el aprendizaje del inglés en estudiantes del séptimo año de educación básica en la unidad educativa “Duchicela xxii” de la ciudad de santo domingo en el periodo 2016 –2017. Santo Domingo.
- Zazzo, V. (2004). La Educación que el Niño en la Planificación Estratégica. Santiago de chile: Compostela.

Zulantay, C. (2003). La Planificación Bajo el Enfoque de Procesos. Panama: Editorial Universal.

ANEXOS