



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de
Licenciado(a) en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica

TEMA

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DEL DOCENTE Y EL
DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA
ELIAS GALARZA DEL CASERÍO EL CEDILLO, PARROQUIA
PACCHA, CANTÓN CUENCA, PROVINCIA DEL AZUAY”

AUTOR: Elogia Teolinda Astudillo Cedillo

TUTURA: Dra. Mg. Martha Cecilia Sánchez Manjarrez

Ambato-Ecuador

2012

Aprobación del tutor DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Martha Cecilia Sánchez Manjarrez CC 1801760453 en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela “Elías Galarza” del caserío el Cedillo, parroquia Paccha, Cantón Cuenca, provincia del Azuay”

Desarrollado por la egresada Eulogia Teolinda Astudillo Cedillo considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

TUTORA: Mg. Martha Cecilia Sánchez Manjarrez

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor

Fecha: Ambato 22/03/2012

Astudillo Cedillo Eulogia Teolinda

C.C.:0103730958

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela “Elías Galarza” del caserío el Cedillo, parroquia Paccha, Cantón Cuenca, Provincia del Azuay.

Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Fecha: Ambato 22/03/2012

Astudillo Cedillo Eulogia Teolinda

C.C.: 0103730958

AUTORA

Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela “Elías Galarza” del caserío el Cedillo parroquia Paccha cantón Cuenca provincia del Azuay”

Presentada por la Sra.: Eulogia Teolinda Astudillo Cedillo. Egresada de la Carrera de: Educación Básica, promoción: 2008 - 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

Ing. Jacqueline del Pilar López M

MIEMBRO

MIEMBRO

DEDICATORIA:

El presente trabajo, dedico a mis hijos y a mi esposo, quien con su paciencia y su comprensión me supieron apoyar a cada momento para que siga adelante con mis estudios

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme dado la oportunidad de seguir en mis estudios, a todas aquellas personas quienes me han apoyado en todo momento y de manera especial a todo el personal de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación por guiarme de la mejor manera posible.

ÍNDICE GENERAL

Página de título o portada	i
Página de Aprobación del Tutor	ii
Página de Autoría de Tesis	iii
Página de Aprobación de Tribunal de Grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General de Contenidos	vii
Índice de cuadros y gráficos	viii
Resumen Ejecutivo	ix

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

INTRODUCCION.....	ii
CAPITULO I.....	3
EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACION.....	3
1.1TEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
1.2.2ANÁLISIS CRÍTICO.....	6
1.2.3 PROGNOSIS.....	6
1.2.4 EL PROBLEMA.....	7
1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES.....	7
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	8
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	8
1.4 OBJETIVOS.....	9
1.4.1OBJETIVO GENERAL.....	9
1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	9
CAPITULO II.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	10
2.2 FUNDAMENTACIÓN.....	11
2.2.1 Fundamentación filosófica.....	11
2.2.2 Fundamentación axiológica.....	11
2.2.3 Fundamentación sociológica.....	12
2.2.4 Fundamentación Legal.....	12
2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	12
2.4 Hipótesis.....	24
2.5 Señalamiento de variables de la hipótesis.....	24
2.5.1 Unidades de Observación.....	24
2.5.2 Término relacionante.....	25
CAPITULO III.....	26

METODOLOGÍA.....	26
3.1 ENFOQUE.....	26
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	27
3.5 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	28
3.5.1 Variable independiente: actividades lúdicas.....	28
3.5.2 Variable dependiente: desempeño académico.....	29
3.6 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	30
3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	31
CAPÍTULO IV.....	32
ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	32
4.1 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES.....	32
4.2 ENCUESTA A LOS DOCENTES.....	43
4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS:.....	53
CAPITULO V.....	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
5.1 CONCLUSIONES.....	58
5.2 RECOMENDACIONES.....	59
CAPITULO VI.....	60
PROPUESTA.....	60
<u>6.1</u> DATOS INFORMATIVOS:.....	60
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	61
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	62
6.4 OBJETIVOS.....	63
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	63
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTIFICA TÉCNICA.....	64
6.7 MODELO OPERATIVO.....	66

6.8 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA:.....	69
6.9 ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA.....	78
6.10 MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA:.....	79

INDICE DE ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA.....	80
ANEXOS.....	82

INDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO1.....	5
GRAFICO2.....	14
GRAFICO3.....	32
GRAFICO4.....	33
GRAFICO5.....	34
GRAFICO6.....	35
GRAFICO7.....	36
GRAFICO8.....	37
GRAFICO9.....	38
GRAFICO10.....	39
GRAFICO11.....	40
GRAFICO12.....	41
GRAFICO13.....	43
GRAFICO14.....	44
GRAFICO15.....	45
GRAFICO16.....	46
GRAFICO17.....	47
GRAFICO18.....	48
GRAFICO19.....	49
GRAFICO20.....	50
GRAFICO21.....	51
GRAFICO22.....	52
GRAFICO23.....	54

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: LAS ACTIVIDADES LUDICAS DEL DOCENTE Y EL DESEMPEÑO ACADEMICO DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA "ELIAS GALARZA" DEL CASERIO EL CEDILLO PARROQUIA PACCHA CANTON CUENCA PROVINCIA DEL AZUAY

AUTOR: EULOGIA TEOLINDA ASTUDILLO CEDILLO

TUTOR: Dra. MARTHA CECILIA SANCHEZ MANJARREZ

Resumen Ejecutivo

Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela "Elías Galarza de caserío el Cedillo, parroquia Paccha, cantón cuenca, provincia del Azuay, en dicha escuela se nota un bajo interés de trabajar utilizando actividades lúdicas, ya que los maestros no dan mucha importancia para aplicarlo, creyendo que es un pasar de tiempo, es necesario que se lo aplique como parte de la enseñanza, ya que así el estudiante podrá desarrollar su aprendizaje de mejor manera permitiéndole prepararse para un nuevo conocimiento y tenga un mejor desempeño académico en sus tareas diarias, por lo tanto en el capítulo seis se realiza la propuesta en la cual consta de ejercicios mentales, dinámicas de acción y entretenimiento, jugar cantando, que facilitan al docente desarrollar de la mejor manera las clases y así formar estudiantes motivados, para trabajar creando buenas bases para un mejor aprendizaje.

Palabras claves

Lúdicas, Aprendizaje, Creativo, Dinámicas, Habilidades, Interpersonales, Intraulicos, Juegos, Socialización, Valores.

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas inciden en el desempeño académico de los niños de la escuela “Elías Galarza” ya que son procesos que tienen como fin formar al estudiante con creatividad, permitiéndole al docente alcanzar logros propuestos, formando seres críticos y reflexivos para desarrollar un mejor desempeño académico, establecidos en cualquier situación pedagógica y que sirven para sus conocimientos del cual concretan sus actividades de aprendizaje, por varias razones no se realiza, todas las actividades o juegos de aprendizaje, ni tampoco se puede realizar resultados positivos para la motivación en las actividades lúdicas de los niños.

Para su desarrollo se prevé tener en cuenta los procesos y resultados más importantes del quehacer de la institución educativa y del desempeño del docente y además, la participación y compromiso de la comunidad educativa. Las actividades lúdicas están elaboradas, considerando las necesidades e intereses de los educandos.

El trabajo de investigación está estructurado en seis capítulos: El capítulo uno encontramos el problema de la investigación del cual se busca mejorar las funciones de las actividades lúdicas que el docente debe aplicarlas a los niños para un mejor desempeño académico. En el capítulo dos consta del marco teórico del cual busca conocer antecedentes de la investigación. En el capítulo tres habla sobre la metodología de la búsqueda de enfoques de tipos y muestra mediante recopilación de datos. En el capítulo cuatro se analiza y se interpreta datos recopilados mediante la investigación. En el capítulo cinco se da a conocer las conclusiones y

recomendaciones, finalmente el capítulo seis que consta de la propuesta de ejercicios mentales, dinámicas de acción y entretenimiento, jugar cantando,

Los contenidos de cada capítulo son circunstancias de la realidad que estamos pasando en nuestra sociedad y de experiencias externas para que luego del desarrollo de los procesos de aprendizaje e interaprendizaje, transformados en actividades lúdicas

Queda abierta la posibilidad de que el maestro en función del medio, de su experiencia y de las características de los estudiantes seleccione las más adecuadas y enriquezca al desempeño académico.

Se espera que a partir del desarrollo de la propuesta “Folleto con juegos interactivos para potencializar su desempeño” se logre la participación y compromiso de los estudiantes en el proceso de su desarrollo, se identifiquen los logros y avances, dificultades y limitaciones para su aprendizaje

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACION

1.1TEMA:

“Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela Elías Galarza del caserío el Cedillo, Parroquia Paccha, Cantón Cuenca, Provincia del Azuay.”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.

Las Actividades lúdicas del docente en el Ecuador piden cambios siguiendo así nuevas ideas, las mismas que se convierten en ciencia que por dinamismo vital, vuelven a convertirse en crisis llamando así a una revolución científica producida por el desacuerdo y así sucesivamente para solucionar la crisis de la educación Ecuatoriana, se ha establecido la aplicación de nuevas reformas en los últimos años, como la que hoy tenemos la actualización y el fortalecimiento curricular de la educación general básica que es la que aspira alcanzar las metas, los objetivos de la comunidad nacional de la sociedad Ecuatoriana a través de la educación, la misma que aspira una educación en sentido Moral, ético-social, histórico, nacional, un desarrollo de valores éticos, humanos solidarios. Así pues la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto estos son seres flexibles, cambiantes y con capacidad de auto transformación. Es precisamente , a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer potenciando la capacidad de expresión ,la individualidad y las vivencias significativas ,que

les permite una acción responsable consigo mismo con las otras personas y con el mundo

Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico en la provincia del Azuay, fomentan una verdadera conciencia sobre nuestros propios valores y sobre nuestra realidad pluri-cultural, desarrollando una educación de acuerdo con la ciencia y la tecnología moderna para llegar a un trabajo productivo, sin discriminar etnias, sexos, situaciones económicas, religión entre otros .La mayoría de maestros no utilizan las actividades lúdicas para su trabajo diario, por tal motivo el gobierno provincial del Azuay esta en continua capacitación y apoyo a los docentes y sobre todo a las escuelas implementando las aulas escolares ,y la construcción de las mismas .Es así que la mayoría de maestros aprovechamos dichas capacitaciones para aplicar en la vida diaria brindándoles a los estudiantes clases dinámicas y recreativas.

Constituye una necesidad educativa para dinamizar su práctica pedagógica activa y participativa del grupo utilizando técnicas, procedimientos y diferentes estrategias con un currículo centrado en problemas y necesidades del aprendizaje

En la escuela Elías Galarza Elías Galarza Arteaga ,los docentes no desarrollan actividades lúdicas con sus niños ,las clases se limitan al trabajo dentro del aula con niños sentados horas de horas, con clases aburridas desmotivadoras, con métodos repetitivos y tradicionalistas . Pues las maestras no son dinámicas, no aplican juegos didácticos, ni dinámicas lo cual que repercuten en el desempeño escolar del estudiante que se siente cansado y no cumple las actividades escolares, llega frecuentemente atrasados generalmente por quedarse en juegos fuera de la escuela, su participación en el aula no es voluntariosa sino forzada por los maestros,

Árbol de problemas



GRAFICO 1

FUENTE: contextualización investigadora.

|||ELABORACION:

1.2.2ANALISIS CRÍTICO

Se parte de un árbol de problemas que permita determinar causas y efectos En la escuela: “Elías Galarza Arteaga” del caserío el Cedillo de la Parroquia Paccha, Del Cantón Cuenca, se puede dar en cuenta que es una escuela Pluri-docente y que la mayoría de maestras trabajan con dos años de educación básica, y sobre todo las actividades que realiza el señor director nos repartimos las maestras ya que estamos sin Director. En dicho establecimiento se puede decir que la mayor parte de maestras aplican muy poco las actividades lúdicas para trabajar, son pocas dinámicas ,quizá por el desconocimiento de actividades lúdica, se sigue con el pensamiento tradicional de que las clases deben ser únicamente en el aula , sentados hora tras hora y que el juego solo produce indisciplina sin aplicar dinámicas mucho menos salir al patio a ejecutar juegos didácticos, ello, trae como consecuencia niños desmotivados y cansados, sin interés en el aprendizaje, con clases monótonas que no le interesan limitando así el desarrollo de las destrezas que a la larga incide negativamente en su aprendizaje y en todo su desempeño académico con queminportismo a las actividades pedagógicas, participando muy poco en clases, incumpliendo tareas, quizá por no comprender, por otra parte, la escuela no cuenta con juegos recreativos suficientes para que todos los niños puedan jugar ahondando aún más esta problemática.

1.2.3 PROGNOSIS.

Si este problema no se soluciona en el futuro los alumnos seguirán desmotivados, desinteresados con el mismo comportamiento no lograremos formar seres pensantes críticos, creativos, un niño que no puede jugar y cantar no puede ser feliz, una escuela sin cantos y sin juegos será muy triste.

Para que existan las actividades lúdicas y el desempeño académico de los niños, es necesario que las maestras traten de vencer resistencia al cambio,

tienen que estar en continua capacitación para así brindar sus clases dinámicas y recreativas, que son parte esencial de la vida escolar del profesor y la del niño

1.2.4 EL PROBLEMA.

Afecta las pocas actividades lúdicas del docente en el
Desempeño académico de los niños de la escuela Elías
Galarza del caserío el Cedillo de la Parroquia Paccha, Cantón
Cuenca.

- * Variable Independiente.
Actividades lúdicas.
- * Variable Dependiente.
Desempeño académico.

1.2.5 PREGUNTAS DIRECTRICES.

¿Por qué son importantes aplicar las actividades lúdicas en el trabajo
Diario?.

¿Cómo afecta a los niños las pocas actividades lúdicas en el
Desempeño académico?.

¿Qué métodos y recursos didácticos se utilizan actualmente en la
Escuela?.

¿Qué estrategias podemos aplicar para el desempeño
Académico de los niños?.

¿Cómo se articulan los contenidos de la enseñanza con la realidad y el
Contexto que viven los niños?.

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.

-Delimitación del contenido.

- * Campo: Educativo.
- * Área: Actividades Lúdicas.
- * Aspecto: Académico.

-Delimitación Espacial.

- * Esta investigación se realizará con los alumnos y maestros de la Escuela Elías Galarza del Caserío El Cedillo, Parroquia Paccha, Cantón Cuenca, Provincia del Azuay.
- * Delimitación temporal. Esta investigación se realizará en el periodo, Julio- Agosto del 2011.

1.3 JUSTIFICACIÓN

En este sentido es primordial que tanto el docente como el representante o padre de familia entiendan que los juegos son actividades a utilizar, no solo para entretener a los niños, sino que por el contrario, los juegos son estrategias más significativas dentro del complejo de socialización del niño. Es muy importante realizar una gran tarea que es la de romper los esquemas tradicionales proponiendo una nueva visión de las cosas que ayuden a liberarse de actividades pasivas, derrotistas, conformistas acumuladas en experiencias pasadas, es por esta necesidad la factibilidad de realizar esta investigación para que haya un mejor desarrollo académico de los niños. Es elemental aplicar las actividades lúdicas por que contribuyen a la formación integral de la personalidad y son recursos necesarios en el desarrollo del aprendizaje, para aplicar las actividades lúdicas se debe seleccionar de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas del niño y se deberá tratarse

según las características y necesidades según el medio, la creatividad del profesor y la infraestructura que posee la institución.

FACTIBILIDAD

Es factible ejecutar esta investigación:

- * por tener acceso a la información humana y bibliográfica.
- * por otra parte el inminente interés de la comunidad educativa en solucionar este problema.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL.

- * Analizar la incidencia de la aplicación de las actividades lúdicas del docente en el desempeño académico de los niños de la Escuela Elías Galarza Arteaga.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- * Identificar los tipos de actividades lúdicas y en el proceso del desempeño académico.
- * Establecer las actividades lúdicas para mejorar el desempeño académico de los niños.
- * Diseñar un folleto de juegos interactivos de actividades lúdicas para mejorar el desempeño académico de la escuela “Elías Galarza”

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Con el fin de conocer algunos antecedentes sobre el tema que sustente de mejor manera la investigación se ha encontrado:

- * La declaración universal de los derechos de los niños en el libro de estimulación para el desarrollo de las inteligencias múltiples de Bohórquez Calderón Gladis, Marzo 2005 página 65 dice que “el juego es la forma perfecta de expresión infantil, en la que el niño juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno”
- * La educación mediante el juego debe ser potenciada entre varios aspectos , ya que los niños interactúan en una formación histórica cultural creada por su propia actividad y la realidad en la que viven relacionándose así con los demás , es por eso que los maestros de la escuela deben aplicar los juegos como parte principal, ya que hoy en día los pedagogos recomiendan por lo general que se debe utilizar los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje para elevar el trabajo independiente y resolver situaciones problemáticas, ya que mediante este permite a los educandos desarrollar su imaginación, solucionar problemas descubrir diferentes modos y estilos de pensamientos para que los niños formen su propio conocimiento .

2.2 FUNDAMENTACIÓN

2.2.1 Fundamentación filosófica

La investigación está ubicada en el enfoque crítico propositivo, en el criterio de realizar el análisis de la situación a partir del criterio, del interés y las necesidades de los involucrados (maestros y niños) que al final conduzca a una propuesta de solución al problema de la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje, y que contribuya a la realidad histórica social del Ecuador formando individuos capaces de superar la crisis económica social y política, que haya un aprendizaje de acuerdo a las realidades políticas desarrollando en el niño habilidades lúdicas muy activas, no se da los dominios de la personalidad la inconsistencia entre objetos contenidos actividades y evaluación carencia de material bibliográfico, escasa práctica de la pedagogía activa, se piensa que hay verdades universales que no admite discusión por el cambio, se cree que la cultura es permanente que se conserva por lo que no permite cambios se educa de por vida por lo tanto se piensa que lo que un niño aprende lo servirá para su futuro.

2.2.2 Fundamentación axiológica

Los juegos estimulan los valores en el niño. Si en el hogar y en la escuela eligen las actividades lúdicas correctas, ellas le brindarán un elemento educativo indispensable. La asociación de experiencias cotidianas en el juego contribuye al desarrollo integral del pequeño. Al competir tratando de no infringir las reglas del juego estimularán una educación con valores. También, las consecuencias del juego como el perder, ganar o empatar aportan una visión reflexiva frente a la realidad. Debes explicarle el porqué tuvo ese resultado de forma inédita. Así comprenderá la dinámica de obtención de metas, y su identidad frente a su sociedad.

2.2.3 Fundamentación sociológica

El niño se socializa con su familia mediante el juego a partir de esta el niño comienza a socializarse con la escuela y la comunidad ,adquiriendo nuevas experiencias en la sociedad que estén de acuerdo con las necesidades , respetando su individualidad de cada uno, permitiendo saber el comportamiento del estudiante en su grupo .La influencia decisiva que tiene el grupo social en la formación de valores costumbres tradiciones de cada individuo de igual manera nos explica los conflictos que se dan en la sociedad .

Estos conocimientos permiten al maestro desarrollar su trabajo de una manera apropiada eficiente en cada grupo social.

2.2.4 Fundamentación Legal

De la responsabilidad de la educación del niño depende de sus padres ,la forma de como la educan sus maestros es decir la metodología que lo aplican para que el estudiante aprenda de una mejor manera y sobre todo de la sociedad en la que vive.las actividades obligaciones y deberes a la que está sujeto el docente la encontramos establecidos por el estado y por la constitución de la república en la ley de educación y cultura ,en el artículo 83 del reglamento de la ley de educación vigente determina lo siguiente "utilizar procesos didácticos que permitan la participación activa de los alumnos que garantice un aprendizaje efectivo"

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Se establece categorías fundamentales a partir del aporte y teorías científicas.

A partir de la variable independiente: Actividades Lúdicas

2.4 Actividades Lúdicas

2.4.1 Proceso de enseñanza aprendizaje

- 2.4.2 ¿Qué es la didáctica?
- 2.4.3 Importancia de las Actividades Lúdicas
- 2.4.4 Modelo de actividad
- 2.4.5 Características
- 2.4.6 Estructura
- 2.4.7 Educación Ecuatoriana y las Actividades lúdicas

A partir de la variable dependiente: Desempeño Académico

- 2.4.2 Desempeño Académico
 - 2.4.2.1 Rendimiento Académico
 - 2.4.2.2 Evaluación
 - 2.4.2.3 Generalidades
 - 2.4.2.4 Comunidad Educativa y Desempeño Académico
 - 2.4.2.5 Elementos de la Comunidad Educativa que ayudan al Desempeño Académico
 - 2.4.2.6 Problemas sociales que afecta en el Desempeño Académico

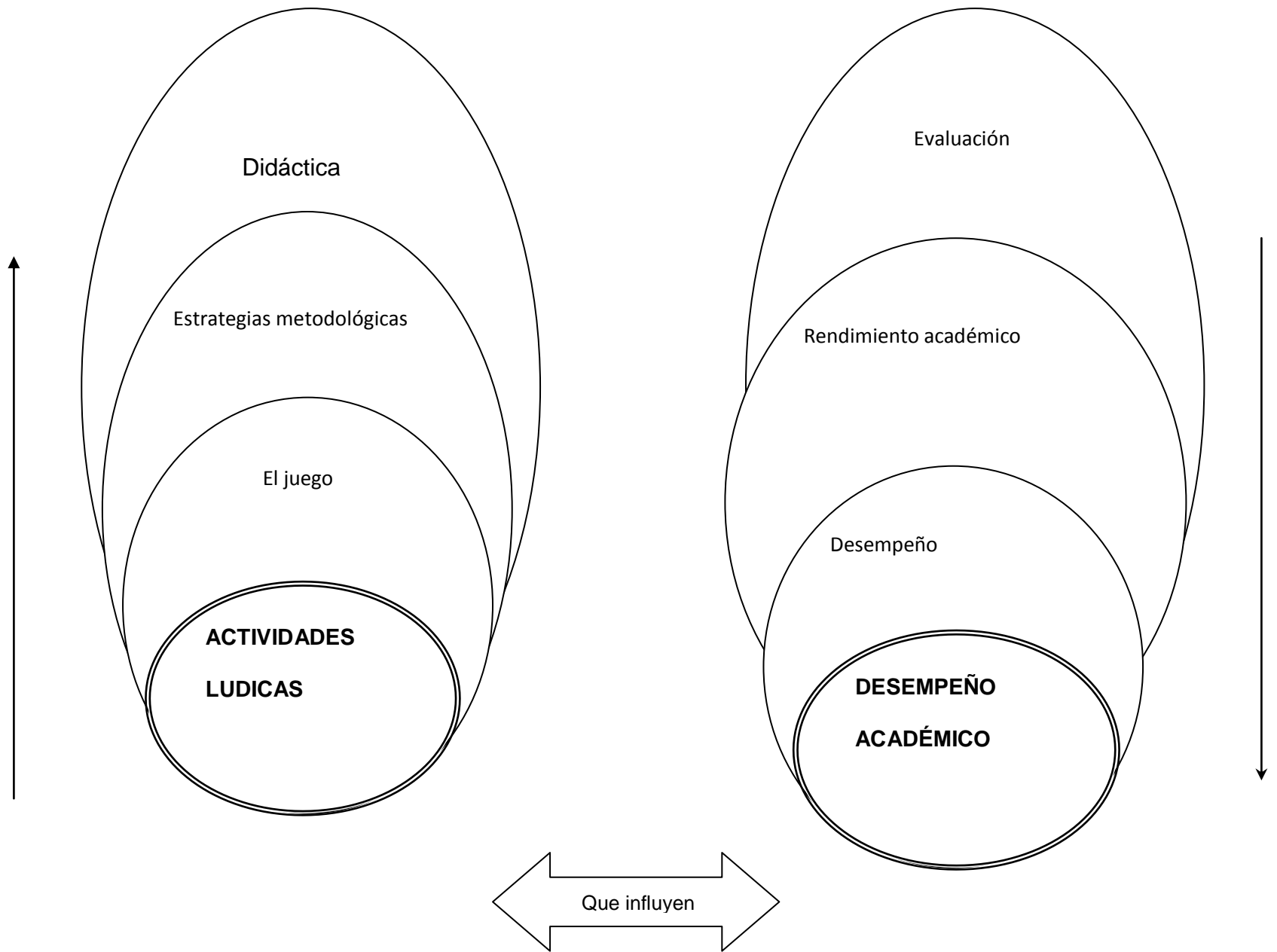


Gráfico 2

Fuente: Marco Teórico *Elaboración:* Investigadora

ACTIVIDADES LUDICAS

Proceso de enseñanza aprendizaje

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

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

-La observación como instrumento para la mejora de la enseñanza, aprendizaje de lenguas, "David Lasagabaster, Juan Manuel (EDS). Sierra-2009

Qué es la didáctica

Podemos decir que la didáctica es una disciplina que se encarga de los sistemas y métodos prácticos para la enseñanza aprendizaje y que pretende fundamentar los procesos, transmitir los conocimientos, utilizar los métodos más adecuados para que el educando aprenda, también lo podemos decir que es un arte y una técnica de dirigir el aprendizaje.

WWW.wikipedia.com que es didáctica

Importancia de las actividades lúdicas.

Podemos decir que las actividades lúdicas son importantes porque permiten realizar las clases más amenas aumentan el nivel de preparación.

independiente de los estudiantes , el profesor tiene la posibilidad de analizar de forma más eficaz la asimilación de los contenidos impartidos, permitiéndole comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes ,y sobre todo el estudiante adquiere hábitos de decisiones, habilidades generalizadas en el orden práctico, mejoran las relaciones interpersonales.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones, la sorpresa o la contemplación gozosa. Se puede ver como una actitud personal frente a la vida.

El juego es la forma perfecta de la expresión infantil ,en la que el niño o niña proyecta su mundo .El niño juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno que le rodea, no se puede hablar de juegos sin hablar de aprendizajes ,grandes pedagogos como Rousseau afirman que el juego es el método más eficaz de aprendizaje ,los juegos contribuyen al desarrollo de los músculos a las coordinaciones motoras que benefician la respiración desarrollando así la el sistema nervioso dando la oportunidad de ejercitar y perfeccionar los movimientos básicos que el alumno aprende.

El trabajo consiste en ejecutar una serie de juegos que favorezcan el desarrollo de distintos tipos de inteligencias, los juegos resultan ser muy interesantes para los niños en los distintos momentos evolutivos, provocando así su curiosidad deseos de descubrir, atención, experimentar, expresar la fantasía ,desarrollar la creatividad satisfacer sus necesidades y gustos, ninguna actividad está más ligada al instinto lúdico que la actividad artística, el juego no es una actividad que se pierde el tiempo, para el niño

es su trabajo su pasión vital, y sobre todo su derecho, por lo tanto podemos decir que los juegos son actividades recreativas sometidas a determinadas reglas, determinado números de cosas relacionadas entre sí y que sirven

Con el mismo fin, que parte de la teoría general de la decisión que estudia el comportamiento adecuado de un individuo frente a diversas estrategias de actuación basadas en la posibilidad de acción de otros individuos

Mediante el juego el niño va descubriendo muchas destrezas.

La actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor.

En este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, se puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma edificante y representativa.

La actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos. Todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el dialogo.

www.google.com

Modelo de Actividad

Las actividades lúdicas son un factor muy importante para desarrollar los diferentes juegos ya sean estos, juegos de cantos, juegos de domino, juego de palabras, juego de imágenes, juego de arcilla juegos simbólicos, musicales juegos de concursos entre otros, mediante las actividades lúdicas el maestro podrá enseñar sus conocimientos formando una actividad motivadora para el alumno.

Los niños dedican gran parte de su vida al juego, a la vez que se entretienen y recobran su energía.

El niño participa en las actividades lúdicas, con el sentido de la diversión, pero consecuentemente está cumpliendo un fin, que para el casi siempre es ganar.

Características

El juego permite desarrollar la imaginación y la expresión creativa, el gusto estético, y las relaciones humanas dentro de la actividad escolar el niño se socializa fácilmente.

La actividad lúdica le forma al niño un ser atento, trabajador curioso. El maestro debe buscar iniciativas que conduzcan al éxito.

El juego es un vehículo que interioriza, asimila y selecciona las informaciones.

Para Piaget el juego construye el conocimiento

Estructura

El espacio en donde se desarrollan las actividades lúdicas debe ser amplio, articulado, organizado de la manera que le permita al niño la mayor autonomía e interiorización entre niños y niñas entre maestra y niñas, el espacio no debe permanecer estático el maestro debe cambiar, cuando lo sea necesario, mediante las expectativas que tienen los niños, es decir formando rincones.

Educación ecuatoriana y las actividades lúdicas

Nuestro país tiene muchas expectativas en el ámbito de la educación, en esta expectativa frente al MEC se cree relevante y prioritaria emprender programas de mejoramiento y capacitación docente a nivel nacional, dirigido a todos los docentes del país en temas tendientes a mejorar su práctica pedagógica en el aula en el que están involucrados los principales actores del que hacer educativo nacional, el MEC, DINAMEP, los DIPROMEPE's con la misma visión y el mismo compromiso histórico, otros

factores incidentes en la Educación Ecuatoriana son la infraestructura ,el equipamiento, salarios dignos presupuestos que no dejan de ser preocupante .

Todo plan de estudio debe considerar los fines del sistema Educativo Nacional, en la Actualización Curricular se debe considerar el alcance y la secuencia.

www.google.com

DESEMPEÑO ACADÉMICO

Rendimiento académico

En la página del internet encontramos la definición de desempeño académico según Jiménez (2000) dice que es “Nivel de conocimiento demostrando un área o materia comparado con la norma de edad o nivel académico “además se puede decir que desempeño académico es la calificación que el maestro da a sus alumnos de acuerdo al rendimiento escolar que tiene, por lo tanto es necesario considerar la manera como es influido por el grupo en el aula para que pueda tener un desempeño académico negativo o positivo

Evaluación

Podemos decir que la evaluación es un proceso integral, sistemático y permanente que sirve para apreciar valorativamente el desempeño profesional de los docentes, los cambios de actitud que experimente en sus labores y los posibles efectos de su accionar, con respecto a los procesos y resultados del aprendizaje de sus alumnos.

Generalidades

La experiencia directa del niño le permite sentirse un ser seguro de sí mismo y sobre todo se desempeña de mejor manera, proporcionándole oportunidades de conocimiento sobre las personas, objetos, relaciones o circunstancias que se desenvuelven con libertad.

La realidad de la escuela o de la vida de los niños sirve para iniciar y organizar el tratamiento de un tema ,el niño puede tener un desempeño académico muy alto puesto que él puede organizar una dramatización según sus vivencias y experiencias .

No faltaran motivaciones como la pregunta de algún niño ,un problema que requiere solución, cada uno de estos temas concentra un desempeño, el que mediante una metodología activa participativa concienciándola o reflexiva se convierte en una experiencia de aprendizaje.

Mediante el desempeño académico el niño tiene la función de elegir la actividad a realizarse, interesarse sobre los temas a tratarse, formular planes tomar decisiones y sobre todo ser puntuales para toda actividad.

www.google.com

Comunidad Educativa y el Desempeño Académico

La comunidad Educativa es el primer núcleo social de la formación de la niñez, aquí depende el adelanto o el fracaso de la misma ya que todo obedece a la organización que tiene cada comunidad , avanza de acuerdo al movimiento , a la unidad ,a las gestiones que lo realizan ,y sobre todo al esfuerzo que cada uno pone para mejorar dicha comunidad y para un mejor desempeño académico de sus hijos.

Elementos de la Comunidad educativa que ayudan al desempeño académico

Entre los elementos que intervienen en la comunidad educativa que ayudan al desempeño académico encontramos los siguientes:

Educador que es toda aquella persona que ejerce influencias sobre el individuo, El educando es el elemento más importante del proceso educativo.

Materia o contenido de enseñanza son las asignaturas o conocimientos científicos que el niño debe aprender ,pero también comprende algunos

comportamientos ,destrezas responsabilidades y valores que tiene que desarrollar la Comunidad que es el medio físico y el medio social en la que hace su vida el educando y sobre todo desarrollando su actividad lúdica.

El maestro es un ser eminentemente social que debe respetar las costumbres y tradiciones y que necesita interrelacionarse , es por eso que debe aprovechar al máximo la participación activa de los padres de familia el esfuerzo común y colectivo ,siempre alcanza mejores resultados ,en este sentido el profesor podrá transformarse en un líder comunitario, por lo tanto motivará e incentivará a los miembros de la comunidad para que se organicen y realicen trabajos a fin de conseguir el bienestar social por lo tanto en muchas comunidades se puede dar la posibilidad de cultivar los huertos escolares que servirán de mucho para la alimentación del niño, también se pueden crear talleres de manualidades ,la crianza de animales que faciliten el bienestar del establecimiento

La familia es el núcleo principal del niño en la escuela , es la que se compromete a cumplir con todas las reglas establecidas ya que esperan de sus hijos lo mejor ya sea en su capacidad, responsabilidad, rendimiento en sus tareas , el maestro debe incentivar a los familiares del niño para que este colabore constantemente este al estar estimulado tiene las ganas de brindar colaboración en todo lo que pueda y sobre todo cuando sabe que su representado está participando en algún acto social

En la actualidad nuestra sociedad está sufriendo una crisis dentro de la familia de tal manera que existen hogares desorganizados, niños abandonados por sus padres ,hijos de madres solteras que desde tiernas edades tienen que dedicarse a trabajar ya que la situación económica es muy dura y hoy en día no alcanza para la canasta familiar, todo esto repercute en la Educación ,la pérdida de valores , cada día nos alarmamos por los hechos de corrupción ,sobre todo la crisis familiar ha venido

agravándose debido a la situación económica que atraviesa el país ,la falta de fuentes de trabajo, los bajos salarios que obligan a trabajar al padre y la madre para poder subsistir.

Los hogares formada por parejas que no planifican para limitar la familia es causa de irresponsabilidad para con sus hijos a quienes no les podrán dar todo lo necesario para su desarrollo tanto físico como intelectual y moral

La educación escolar debe darse en íntima relación con la familia, con el fin de adoptar mutuamente la educación social y la del educando, en algunos casos la escuela y la familia están divididos, es así que el padre de familia llega al comienzo y al final del año escolar, en la ciudad la relación es mejor entre padres y maestros ya que existe mayor colaboración.

En la escuela debe haber colaboración, motivación y sobre todo se debe planificar conjuntamente con el padre de familia, se debe dar responsabilidades con el fin de que participen en todos los actos sociales, culturales y deportivos cada vez se siente más la necesidad de involucrar a los padres y madres en las tareas educativas de sus niños ,cada establecimiento debe crear estrategias para conseguir la participación de los representantes, ellos deben ser llamados para recibir charlas o algunos talleres que la escuela puede organizar .

Los valores son actitudes indispensables para el ser humano que desde tiernas edades el niño las va adquiriendo, ya que la familia es la célula de la sociedad que comprenden las relaciones entre hombres y mujeres, entre padres e hijos, relaciones tanto materiales, económicas, jurídicas, ideológicas y morales.

La familia cumple una función indispensable en la producción de una de las condiciones más importantes de la vida social, el tratamiento de los valores se debe cuidar para que no caigan en la manipulación que originan prejuicios y actitudes negativas. www.Wikipedia.com.

Problemas Sociales que afectan en el Desempeño Académico

Nuestro país es poco desarrollado, por la pugna de intereses y poderes surgen los problemas y conflictos entre pobres y ricos existiendo desacuerdos, rivalidades conflicto de carácter económico político y social.

Debido a los malos gobernantes se da en nuestro país los problemas sociales como lo encontramos la pobreza que experimentan aquellas personas que no tienen que comer ni vestir, tampoco donde vivir, no acceden a la educación, los servicios médicos, la pobreza en nuestro país se debe a un bajo nivel de desarrollo económico, el desempleo crea pobreza. Los problemas sociales toman mayor fuerza en la política, por lo tanto podemos decir que los problemas sociales son un conjunto de problemas que afectan a ciertos sectores de nuestra sociedad También como problemas sociales encontramos el desempleo, la prostitución, la delincuencia, el alcoholismo, la drogadicción, los asaltos los asesinatos entre otros, estos problemas se vienen dando a lo largo de nuestra historia.

Todos estos problemas anotados anteriormente se da por la falta de empleo ya que el ser humano tiene sus necesidades sobre todo de alimentarse para poder vivir y si no tiene dinero lo tiene que robar, por la falta de empleo algunas familias han tenido que vender lo poco que tienen y migrar a otros países en busca de mejores días dejando a sus familias abandonadas, cosa que la mayoría de personas no lo han podido lograr ya que se han quedado peor que antes por lo que los llamados coyotes se han llevado todo el dinero, algunos llegaron pero tienen que trabajar día y noche para poder ahorrar algo para sus familias y sobre todo para pagar sus deudas que tuvo que pedir para poder migrar. En otros casos avanzaron a llegar pero se olvidaron que en su país dejaron a sus familias encargadas, teniendo que salir a buscar trabajo desde muy temprana edad.

Con respecto a la salud de igual forma no se da mayor importancia puesto que el paciente acude algún centro de salud más cercano y no existe el medicamento que lo requiere o también necesita realizarse alguna cirugía pero no existe ya que están grandes filas para coger su turno que a veces no logra conseguirlo por lo que le mandan a comprar pero si no tiene dinero el enfermo puede morir.

En la educación no se da la mayor importancia como debería ser los maestros deben ser profesionales con una pedagogía superior para que así los estudiantes tengan buenas bases, pero para esto el maestro también tiene que ser reconocido en su trabajo diario, con una remuneración justa ya que se pone todo lo que se puede para que el niño aprenda, se tiene que dar mayor atención en la educación para que nuestros niños sean la base fundamental para que no se dediquen a los factores negativos que más tarde lo tendrán que lamentarlo, por lo tanto está en nuestras manos como maestros poner un granito de semilla para así formar un ser activo para la sociedad.

www.google.com problemas sociales que afecta el desempeño académico.

2.4 Hipótesis

Las actividades lúdicas inciden positivamente en el Desempeño Académico, de la escuela Elías Galarza de la parroquia Paccha.

2.5 Señalamiento de variables de la hipótesis

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| * Variable Independiente | Actividades lúdicas |
| * Variable Dependiente | Desempeño académico |

2.5.1 Unidades de Observación

- * Niños de la Escuela Elías Galarza
- * Padres de familia
- * Profesores.

2.5.2 Término relacionante

- * Incide positivamente

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

La investigación que se realizó es cualitativa, pues busca reflexionar y percibir una estrategia didáctica, pues fomentó la comprensión de los procesos tomados en cuenta, de un enfoque contextualizado, como la percepción que los involucrados tuvieron de la realidad, la cual se basó como una realidad dinámica; además la investigación tuvo características cuantitativas, ya que busco la causa y la explicación de los hechos estudiados y que se orientó a la comprobación de la hipótesis.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación que se realizó se orientó en lo siguiente:

- * Bibliografía- direcciones electrónicas, revistas, libros, folletos.
- * Este proyecto se realizó en el contexto de la investigación a través de la encuesta.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

El nivel de investigación fue exploratorio que permitió diagnosticar el problema para aplicarlo una metodología de acuerdo a la realidad de la investigación.

El nivel correlacional permitió relacionar la Variable independiente: actividades lúdicas, en función de la Variable dependiente: Desempeño académico.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la recopilación de los datos se trabajó con todo el universo de:

50- niños

4- maestros de la escuela “Elías Galarza” por lo cual se obtuvo mayor información.

3.5 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

3.5.1 Variable independiente: actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS - BASICOS	TECNICAS-INSTRUMENTOS
Es la, participación activa y dinámica a través del juego didáctico que contribuye al desarrollo integral del individuo.	Juego didáctico Desarrollo integral	Se aplica dinámicas Sale al patio a jugar Trabaja mediante juegos. Se integra fácilmente Desarrolla habilidades Siente seguridad Demuestra valores	¿Utiliza actividades lúdicas como parte de la enseñanza? ¿Utiliza el patio de la escuela para generar aprendizajes? ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan? ¿El juego desarrolla seguridad en el niño? ¿Usted considera que el juego permite la socialización del niño? ¿El juego desarrolla seguridad en el niño?	-Encuesta dirigida al personal docente y niños de la escuela. INSTRUMENTOS Cuestionario elaborado En el mes de Agosto.

Cuadro 1

Fuente: Marco Teórico Elaboración: investigación.

3.6 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Alcanzado los objetivos de la investigación se toma en cuenta los siguientes puntos:

¿Para qué?	Para alcanzar las metas propuestas en la investigación
¿Cómo?	Mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes y maestros de la escuela
¿A quiénes?	Personal docente y niños
¿Cuándo?	En el Mes de agosto 18 y 19
¿Dónde?	Escuela Elías Galarza Arteaga
¿Cuántas veces?	Dos veces
¿Qué técnicas?	Encuesta aplicada a los maestros y a los niños
¿Con qué?	Cuestionario estructurado
¿En qué situación?	En la dirección de la Escuela

Procedimiento para la recolección de la información.

- * Para la recolección de la información se entregó las encuestas a los alumnos y maestros de la escuela “Elías Galarza”.
- * A través de la aplicación de las encuestas ya mencionadas se recogió toda la información pertinente.

3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Luego de la aplicación de las encuestas realizadas a los 50 niños y 4 maestros de la escuela se realizó lo siguiente:

- * Se analizó las respuestas de las preguntas realizadas una por una.
- * Luego se realizó la tabulación de los datos mediante cuadros estadísticos
- * Se efectuó la interpretación de los datos
- * Se estableció conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE RESULTADOS

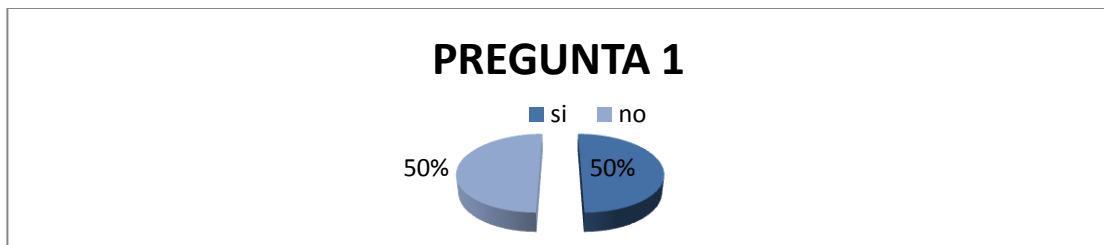
4.1 ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

CUADRO 2: PREGUNTA 1: ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

VARIABLES	FRECUENCIAS	%
SI	25	50
NO	25	50
total	50	100

Fuente: encuestas realizadas a los estudiantes.

Elaborado: Investigadora: **GRAFICO 3**



Análisis

Para el 50% de los estudiantes, los docentes si aplican las actividades lúdicas como parte de la enseñanza y el 50%por lo tanto se limita el trabajo en el aula.

Interpretación:

Lo cual denota que los estudiantes si han aplicado las actividades lúdicas del aprendizaje, las técnicas de investigación con la teoría y metodología constituyen componentes esenciales del proceso de investigación que los individuos deben manejar para conocer una determinada realidad.

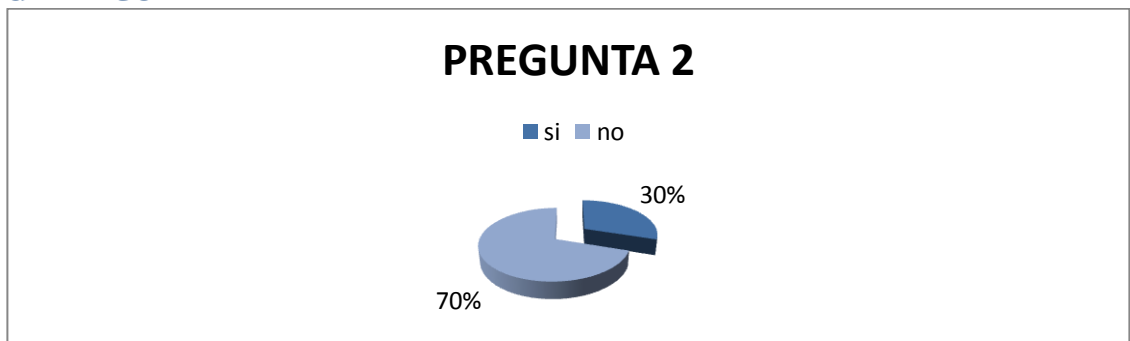
CUADRO 3: PREGUNTA 2. ¿Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizaje?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	15	30
NO	35	70
TOTAL	50	100

Frecuencia: encuesta realizadas a los estudiantes:

Elaborado: Investigadora.

GRAFICO 4



Análisis:

Para el 30% de los estudiantes si generan aprendizajes jugando en el patio y para el 70% no generan aprendizajes. Es así que el maestro debe generar aprendizajes, dentro y fuera del aula.

Interpretación:

Para Jean Piaget “el juego es la parte fundamental, la principal contribución afectiva, cognitiva y psicomotora, el juego es el punto de partida para la clase que se debe comenzar aplicando dinámicas de integración, de sensibilización cuyo objetivo es motivar a quienes aprenden.

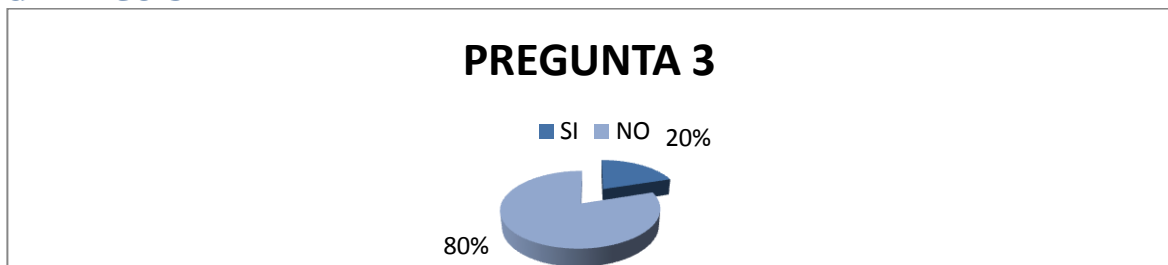
CUADRO 4: PREGUNTA 3: ¿Cuándo juegas crees que desarrollas algunas habilidades?

VARIABLE	FRECUENCIAS	%
SI	10	20
NO	40	80
TOTAL	50	100

Fuente: encuestas realizadas a los estudiantes.

Elaborado: Investigadora

GRAFICO 5



Análisis:

Para el 20% de los estudiantes, los docentes si desarrollan habilidades mediante el juego y el 80% no lo hacen, de tal forma para desarrollar habilidades se debe trabajar aplicando juegos.

Interpretación:

Para el desarrollo de habilidades resulta ser muy interesantes para los niños en los distintos momentos evolutivos, provocando así su curiosidad, atención deseos de descubrir, expresar la fantasía, desarrollando la creatividad y satisfacer sus necesidades ya que garantizan al estudiante hábitos de

decisiones permitiendo desarrollar habilidades generalizadas en el orden práctico.

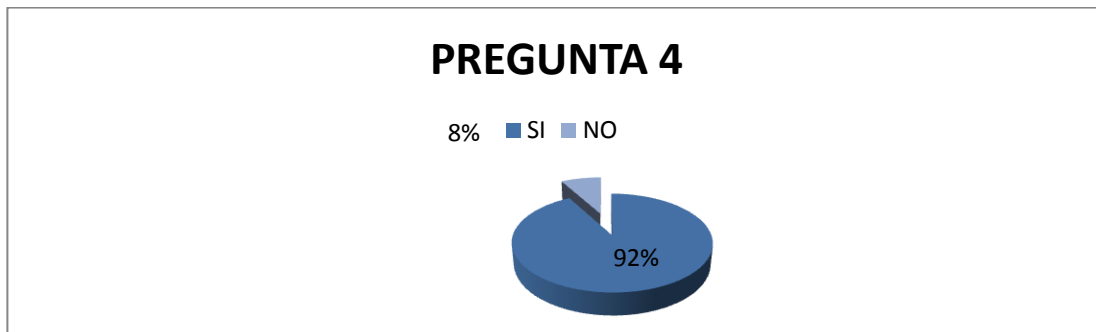
CUADRO 5: PREGUNTA 4: ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	46	92
NO	4	8
TOTAL	50	100

Fuente: Encuestas realizadas a los estudiantes:

Elaborado: Investigadora

GRAFICO 6



Análisis:

Para el 92% de los estudiantes creen que la aplicación de las actividades lúdicas si inciden en su desarrollo y para el 8% no lo cree, es así que es importante aplicar actividades lúdicas para el trabajo.

Interpretación:

Las actividades lúdicas en la escuela tiene que ser la principal, por tal razón cada tema, de las demás áreas de estudio deben incluir actividades de enseñar, aprender y de disfrutar, si estas partes no están incluidas la experiencia del niño es incompleta.

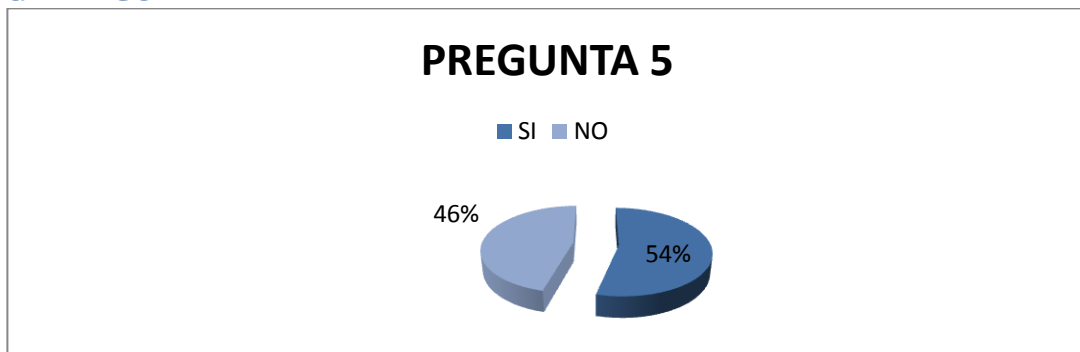
CUADRO 6: PREGUNTA 5: ¿Consideras tú que el juego te permite socializarte?

VARIABLE	FRECUENCIAS	%
SI	27	46
NO	23	54
TOTAL	50	100

Fuente: Encuestas realizadas a los estudiantes.

Elaborado: Investigadora.

GRAFICO 7



Análisis:

Para el 46% de los estudiantes, si considera que el juego permite socializarse y para el 54% no se lo considera sociable. Es así que se lo debe poner más énfasis en los juegos para que permita socializar de una mejor manera.

Interpretación:

Se ha considerado que el niño se socializa con su familia, a partir de esta el niño comienza a socializarse en la escuela y en la comunidad adquiriendo nuevas experiencias y conocimientos que estén de acuerdo con sus necesidades.

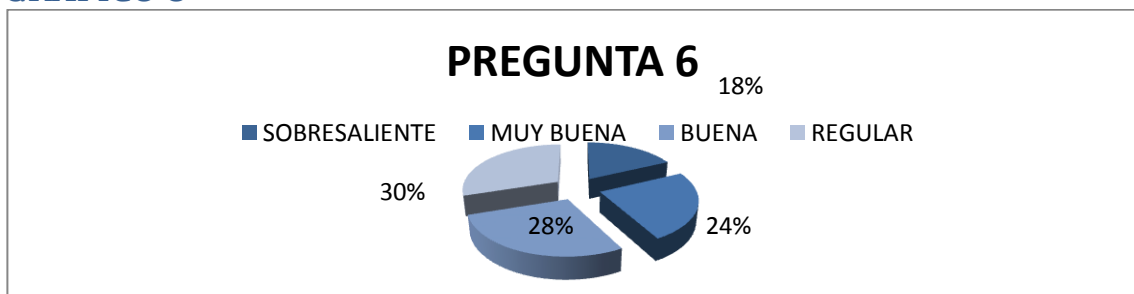
CUADRO 7: PREGUNTA 6: ¿Las calificaciones que tú tienes promedian entre?

Fuente: encuestas realizadas a los estudiantes.

VARIABLES	FRECUENCIAS	%
SOBRESALIENTE	9	18
MUY BUENA	12	24
BUENA	14	28
REGULAR	15	30

Elaborado: Investigadora.

GRAFICO 8



Análisis:

Para el 18% de los estudiantes su calificación es sobresaliente, para el 24% de los estudiantes su calificación es muy buena, para el 28% de los estudiantes su calificación es buena y para el 30% de los estudiantes su calificación es regular.

Interpretación:

Se puede observar que los estudiantes con menor porcentaje no varían las estrategias de aprendizaje, y el mayor porcentaje manifiesta que si varían las estrategias de aprendizaje, por tal motivo los niños deben aplicar todo lo adquirido diariamente y puedan disfrutar compartiendo con los demás.

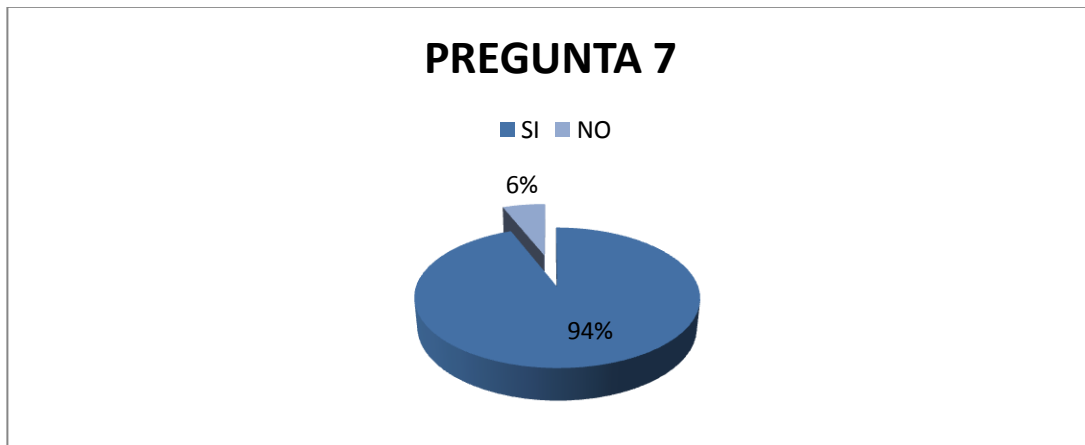
CUADRO 8: PREGUNTA 7: ¿En las tareas se aplica el juego?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	47	94
NO	3	6
TOTAL	50	100

Fuente: encuestas realizadas a los estudiantes.

Elaborado: Investigadora

GRAFICO 9



Análisis:

Para el 94% de los estudiantes en las tareas si se aplican los juegos y para el 6% de los estudiantes no se aplica el juego en las tareas.

Interpretación:

Para el mayor porcentaje de los estudiantes si se aplican los juegos en las tareas, el cual constituyen componentes esenciales del proceso de investigación que los individuos deben manejar para conocer una determinada realidad.

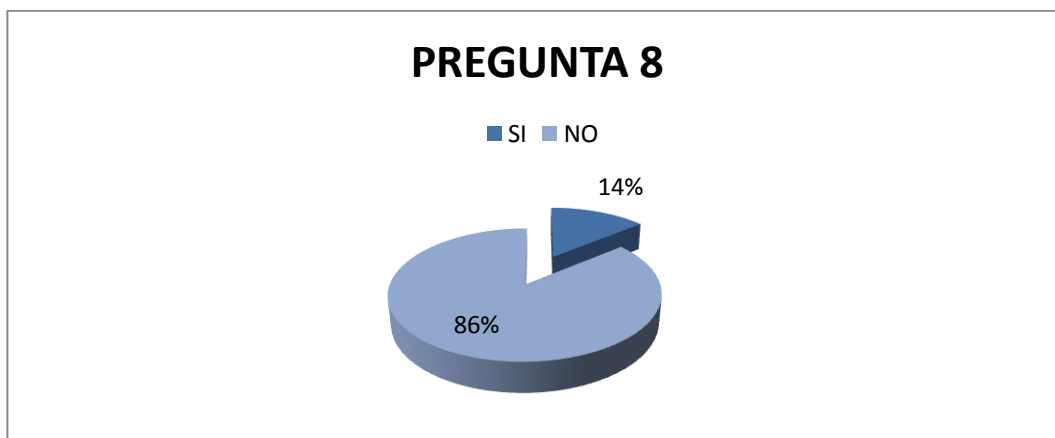
CUADRO 9: PREGUNTA 8. ¿El profesor te brinda confianza en el aula?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	7	14
NO	43	86
TOTAL	50	100

Fuente: Encuestas realizadas a los estudiantes.

Elaborado: Investigador

. GRAFICO 10



Análisis:

Para el 14% de los estudiantes, el profesor si brinda confianza en el aula y para el 86% no brinda suficiente confianza a los estudiantes.

Interpretación:

El maestro debe buscar iniciativas que conduzcan al éxito ya que así podrá enseñar sus conocimientos formando una actividad motivadora para el alumno, dándole más confianza en el aula dentro y fuera del aula.

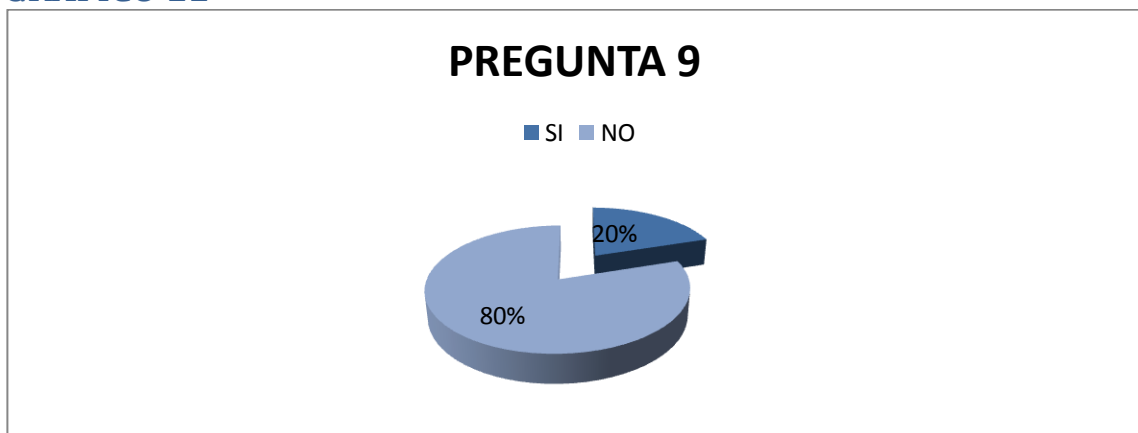
CUADRO 10: PREGUNTA 9. ¿Has desarrollado destrezas en tu trabajo?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	10	20
NO	40	80
TOTAL	50	100

Fuente: Encuestas realizadas a los estudiantes.

Elaborado: Investigadora

GRAFICO 11



Análisis:

Para el 20% de los estudiantes si han desarrollado destrezas en su trabajo y el 80% no lo han realizado.

Interpretación:

Se puede evidenciar que un menor porcentaje de los estudiantes no desarrollan destrezas en su trabajo y un mayor porcentaje de estudiantes que si desarrollan, por tal motivo es necesario que todos los alumnos desarrollen destrezas en sus trabajos.

CUADRO 11: PREGUNTA 10: ¿cuándo trabajas, si actúas en clases?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	17	34
NO	33	66
TOTAL	50	100

Fuente: Encuestas realizadas a los estudiantes.

Elaborado: Investigador

GRAFICO 12



Análisis:

Un 34% de los estudiantes si actúan en clases y en un 66% no actúan en clases, por lo tanto debe haber mayor participación del niño en clases.

Interpretación

Un mayor porcentaje de los estudiantes no actúan en clases, porque no aprecia la utilidad de este aprendizaje para el desempeño académico; pues normalmente éstos premian el aprendizaje que en el futuro les servirá para un mayor conocimiento y desenvolvimiento en la sociedad.

CUADRO 12: PREGUNTA 1: ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	2	50
NO	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Encuestas realizadas a los docentes.

Elaborado: Investigador.

4.2 ENCUESTA A LOS DOCENTES

GRAFICO 13



Análisis:

El 50% de los docentes si utilizan actividades lúdicas como parte de la enseñanza y el otro 50% no lo realizan.

Interpretación:

Muchos de los docentes deben utilizar material educativo, debe tener un importante elemento interactivo para lograr una mayor asimilación de conocimientos y favorecer la creación de modelos mentales de los conceptos que se quiere que los estudiantes aprendan, por lo que todos los objetivos y metas deben verse reforzado con actividades de aprendizaje.

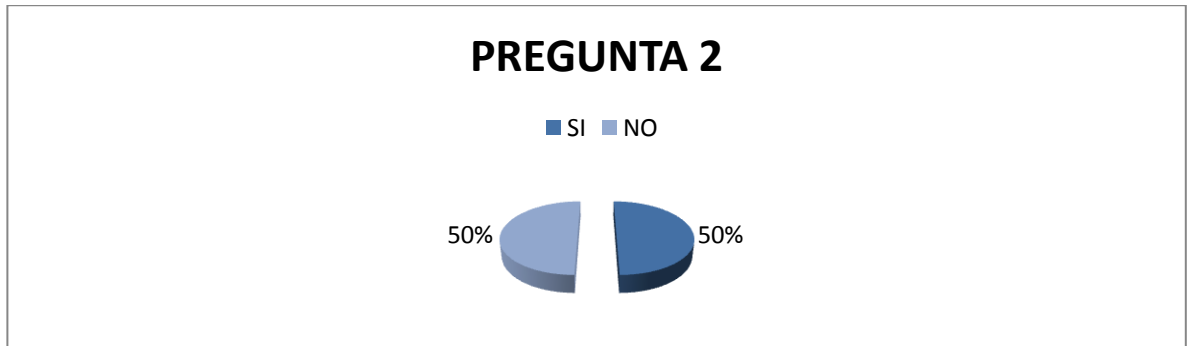
CUADRO 13: PREGUNTA 2: ¿Ocupa el patio de la escuela para generar aprendizajes?

VARIABLES	FRECUENCIAS	%
SI	2	50
NO	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta realizada a los docentes.

Elaborado: Investigador.

GRAFICO 14



Análisis:

Para el 50% de los docentes si utilizan el patio para generar aprendizaje y el 50% no lo utilizan.

Interpretación:

Lo cual denotan que los docentes si utilizan de vez en cuando el patio para generar aprendizaje, el cual lo creen necesario para que el alumno desarrolle conocimientos más esenciales y capten de mejor manera la enseñanza que ellos lo imparten.

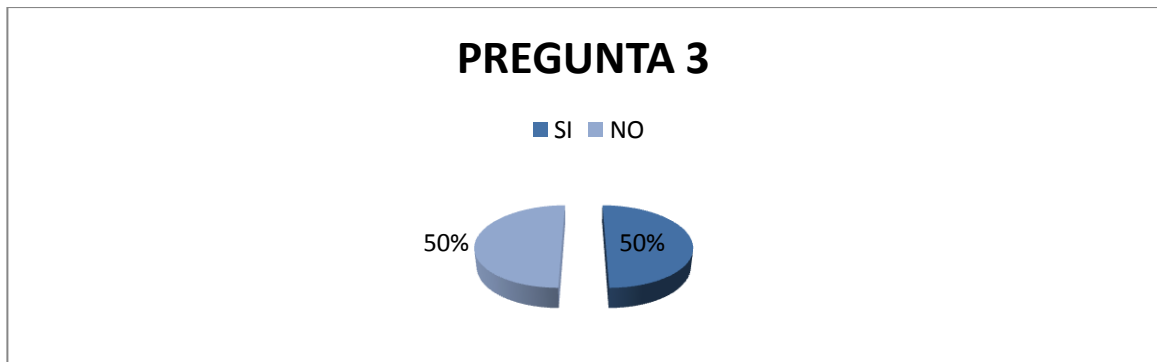
CUADRO 14: PREGUNTA 3: ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	2	50
NO	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Encuesta realizada a los docentes.

Elaborado: Investigador.

GRAFICO 15



Análisis:

Para el 50% de los docentes, los estudiantes si desarrollan habilidades cuando juegan y para el 50% no lo desarrollan.

Interpretación:

Lo cual denotan que los docentes con poca frecuencia creen que los niños desarrollan habilidades cuando juegan, para Jean Piaget en el libro metodología del refuerzo pedagógico dice “que el juego es muy importante dentro del proceso de aprendizaje y que no solo sirve para descansar o para liberar energía, sino para asimilar conocimientos”.

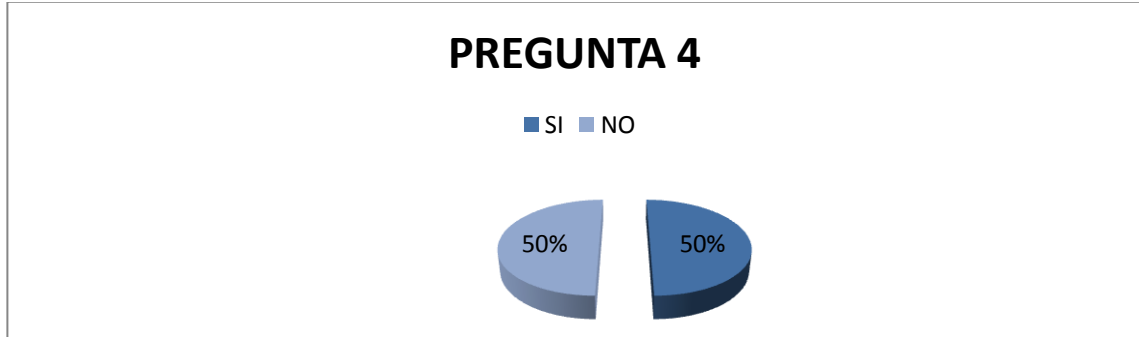
CUADRO 15: PREGUNTA 4: ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

VARIABLES	FRECUENCIA	%
SI	2	50
NO	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Encuestas realizada a los docentes.

Encuestas: Investigador.

GRAFICO 16



Análisis:

Para el 50% de los docentes, los estudiantes si inciden en el desarrollan de las actividades lúdicas y el 50% no lo creen así.

Interpretación:

En un porcentaje equitativo se considera que los niños inciden en el desarrollo de las actividades lúdicas y con una autoestima más desarrollado, las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo.

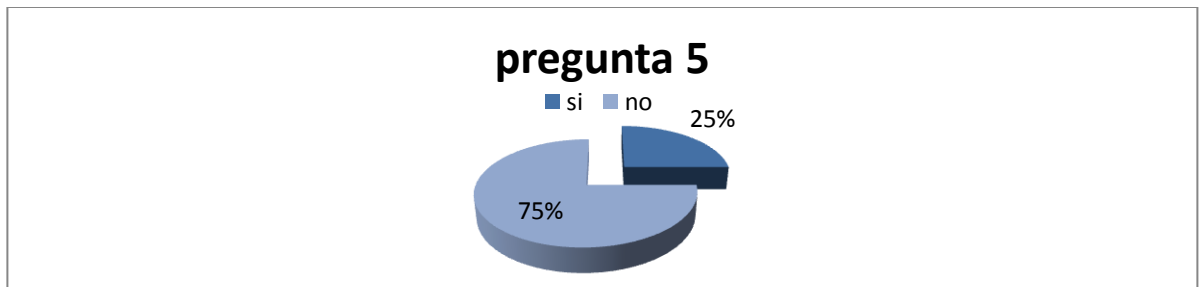
CUADRO 16: PREGUNTA 5: ¿Considera usted que el juego permite socializarse?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	1	25
NO	3	75
TOTAL	4	100

Fuente: Encuestas realizadas a los docentes.

Elaborado: Investigador.

GRAFICO 17



Análisis:

Para el 25% de los docentes, los niños si se socializan mediante el juego y un 75% no se socializan.

Interpretación:

Los juegos propician que las personas se integren y se socialicen fácilmente, brindándole mayor comunicación y sobretodo se sienta seguro de lo que hace y actúa.

Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal e intrapersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo.

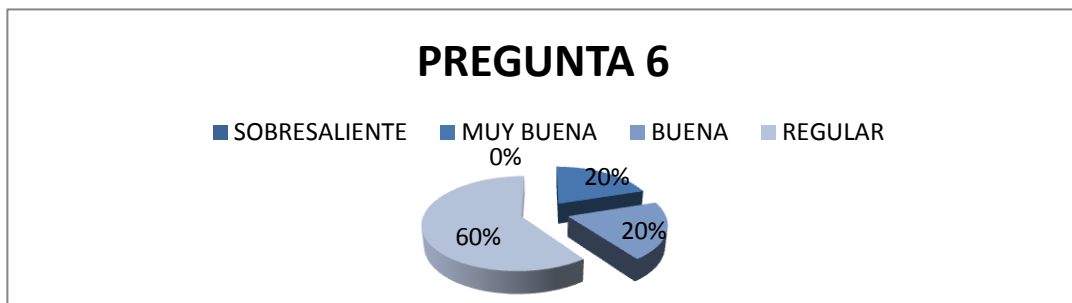
CUADRO 17: PREGUNTA 6: ¿Las calificaciones a los estudiantes promedian entre:

VARIABLES	FRECUENCIAS	%
SOBRESALIENTE	0	0
MUY BUENA	1	20
BUENA	1	20
REGULAR	2	60
TOTAL	4	100

Fuentes: Encuestas realizadas a los docentes.

Elaboración: Investigador

GRAFICO18



Análisis:

Para el 0% de los docentes la calificación es sobresaliente, para el 20% de los docentes la calificación es muy buena, para el 20% de los docentes la calificación es buena y para el 60% de los docentes la calificación es regular.

Interpretación:

Las calificaciones indican que hay una posibilidad que mediante estímulos y conocimientos el niño pueda mejorar su rendimiento académico para lo cual se debe trabajar aplicando actividades lúdicas que faciliten al estudiante mejorar sus calificaciones.

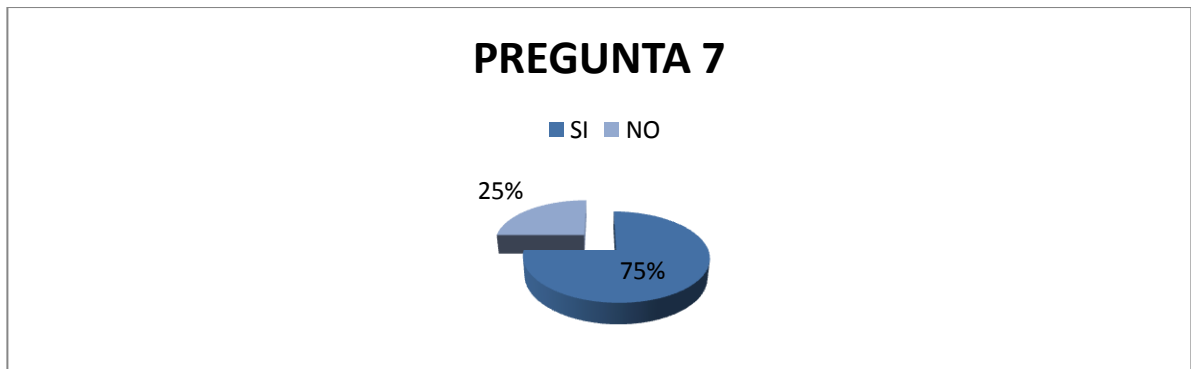
CUADRO 18: PREGUNTA 7: ¿En las tareas se aplica el juego?

VARIABLES	FRECUENCIA	%
SI	3	75
NO	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Encuestas realizadas a los docentes.

Elaborado: Investigador

GRAFICO 19



Análisis:

Para el 75% si se aplica el juego en las tareas como parte del aprendizaje y el 25% no lo aplican continuamente.

Interpretación:

El juego sirve de enlace para desarrollar contenidos y procedimientos cognitivos, procedimentales y actitudinales que permiten al niño desarrollar sus tareas de una manera fácil y des estresante e ir estimulando la creatividad.

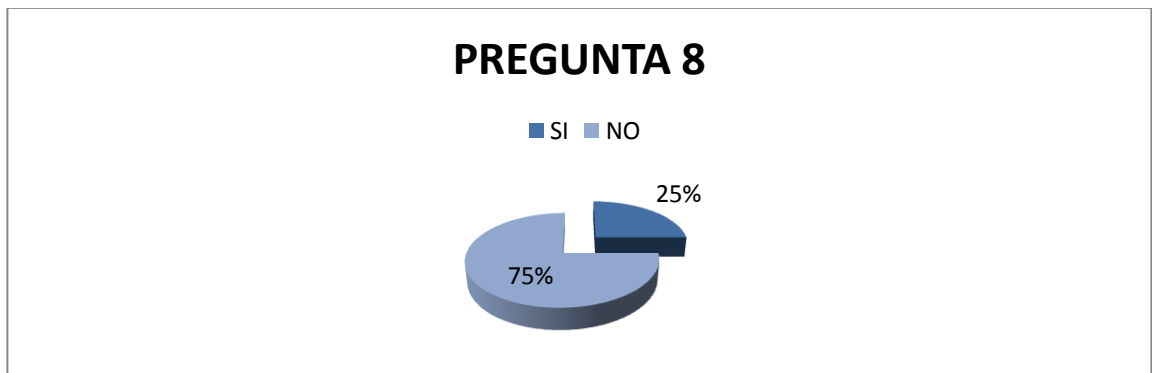
CUADRO 19: PREGUNTA 8: ¿Brinda usted la confianza necesaria en el aula?

VARIABLES	FRECUENCIA	%
SI	1	25
NO	3	75
TOTAL	4	100

Fuente: Encuestas realizadas a los docentes

Elaborado: Investigador

GRAFICO 20



Análisis.

Para el 25% de los docentes, si brindan confianza necesaria en el aula y el 75% no lo hacen.

Interpretación:

El juego desarrolla tranquilidad en el niño del cual brinda confianza y facilita un proceso de aprendizaje, es por eso que el docente debe formar seres seguros de sí mismos.

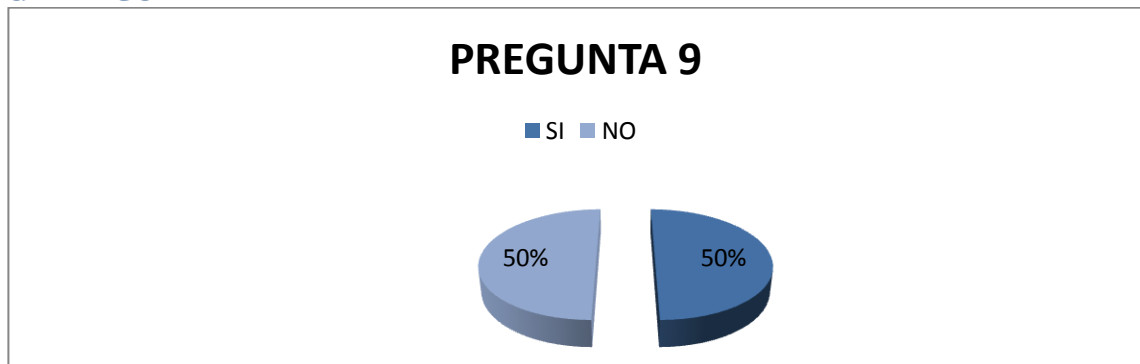
CUADRO 20: PREGUNTA 9: ¿Considera que los niños han conseguido el desarrollo de destrezas?

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	2	50
NO	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Encuestas realizadas a los docentes.

Elaboración: Investigador.

GRAFICO 21



Análisis:

Para el 50% de los docentes si consideran que los niños han desarrollado destreza y para el otro 50% no lo consideran así.

Interpretación:

Los niños si desarrollan destrezas al transcurso de su aprendizaje y sobre todo mediante la comunicación, desempeñando así un papel importante, hoy en día adquiriendo conocimientos y comprensión para facilitar su desarrollo.

CUADRO 21: PREGUNTA 10: ¿Logra usted que los niños actúen en clase?

VARIABLES	FRECUENCIAS	%
SI	1	25
NO	3	75
TOTAL	4	100

Fuente: Encuestas realizadas a los docentes.

Elaboración: Investigador

GRAFICO 22



Análisis:

Para el 25% de los docentes si logran que los niños actúen en clase y el 75% no lo logran

Interpretación:

Es indispensable que el maestro trate de lograr que sus educandos actúen frecuentemente en sus labores diarias formando seres críticos, reflexivos, dinámicos que sean útiles a la sociedad en la que se desenvuelvan con mayor facilidad y puedan solucionar problemas que se presentan en su diario vivir.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS:

1. Planteamiento de la hipótesis

HIPÓTESIS NULA H_0 . Las actividades lúdicas no inciden en el desempeño académico de la escuela Elías Galarza de la Parroquia Paccha.

HIPÓTESIS ALTERNATIVO H_i . Las actividades lúdicas si inciden en el desempeño académico de la escuela Elías Galarza de la Parroquia Paccha.

2. Selección del nivel de significación:

$$\alpha = 0.01$$

3. Especificación del Estadístico

$$x^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{\sum}$$

x^2 = Chi o Ji cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencias observadas

E Frecuencias esperadas

5.- Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.

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

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

$$gl = (3)(1)$$

$$gl = 3$$

Entonces con 3 gl y un nivel de 0.01 tenemos en la tabla de χ^2 el valor de 11.345 por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de χ^2 cuadrado que se encuentre hasta el valor de 11.345 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 11.345. La presentación gráfica sería:

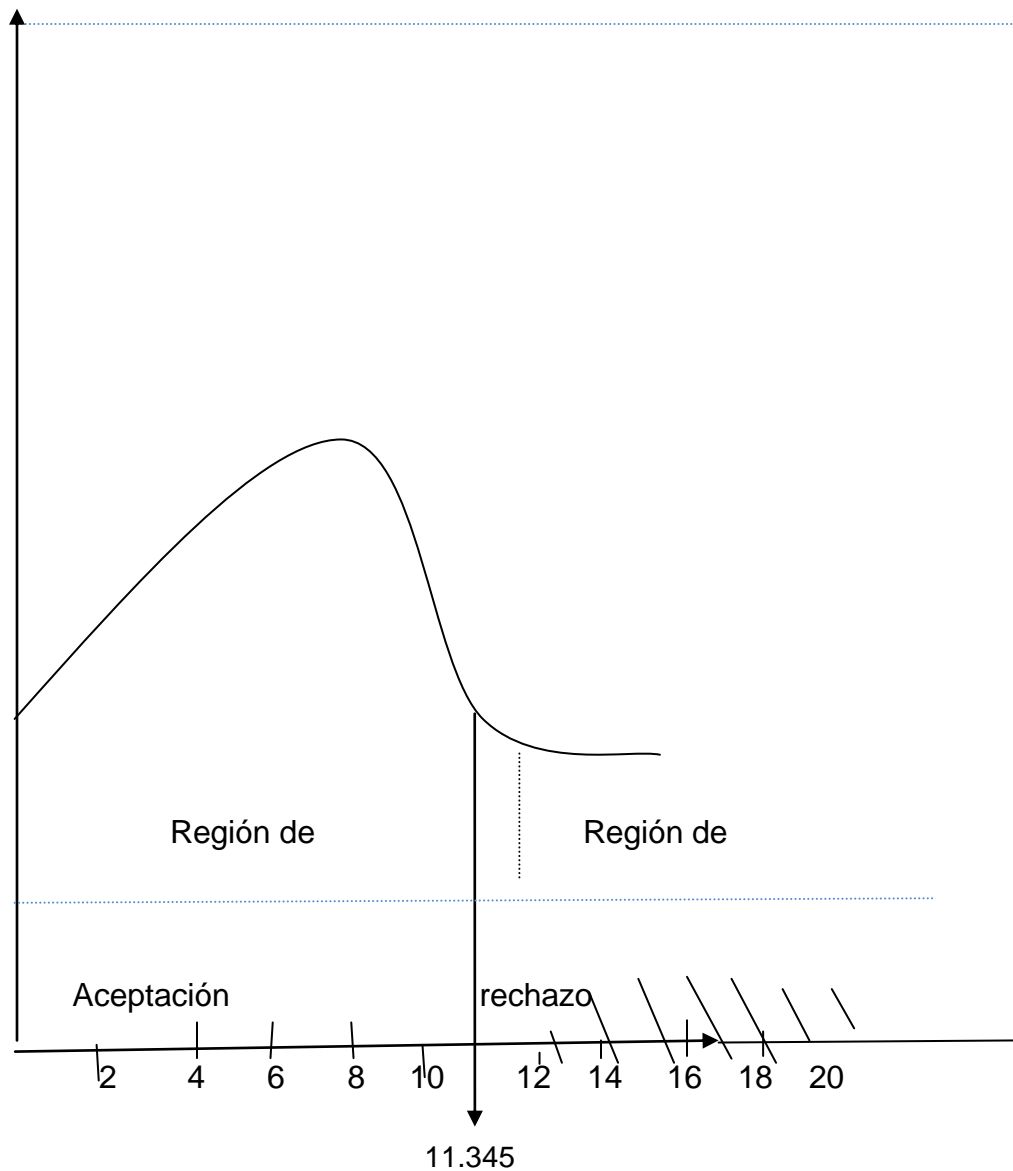


Gráfico N° 23

Elaborado por: El Investigador.

6.-Recolección de datos y cálculo del estadístico

PREGUNTAS	FRECUENCIAS OBSERVADAS		
	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1.- ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?	27	27	54
7.- ¿Cuándo realizas las tareas se aplica el juego?	50	4	54
5.-¿Consideras tu que el juego te permite socializarte?	26	28	54
4.- ¿La aplicación de las actividades lúdicas inciden en el desarrollo de los estudiantes?	48	6	54
SUBTOTAL	151	65	216

Cuadro N° 22

Elaborado por: El Investigador

Frecuencias Esperadas	
$(151 \cdot 54) / 216 =$	38
$(65 \cdot 54) / 216 =$	16

Cuadro N° 23

Elaborado por: El Investigador

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
27	38	-11	121	3.184
27	16	11	121	7.563
50	38	12	144	3.789
4	16	-12	144	9
26	38	-12	144	3.789
28	16	12	144	9
48	38	10	100	2.632
6	16	-10	100	6.25
216	216			45.207

Cuadro N° 24

Elaborado por: El investigador

7. DECISIÓN FINAL

Para 3 grados de libertad a un nivel 0.01 se obtiene en la tabla 11,345 y como el valor del Ji cuadrado es 45.207 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se acepta la hipótesis nula por lo que se rechaza la hipótesis alternativa que dice: Las actividades lúdicas si inciden en el desempeño académico de la escuela Elías Galarza de la Parroquia Paccha.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Luego del análisis e interpretación de los resultados de las encuestas aplicadas a los niños y a los docentes de la escuela “Elías Galarza A” se puede concluir que

- * Para el 50% de los docentes de la institución no aplican las actividades lúdicas como parte de su proceso de enseñanza aprendizaje, por tal motivo deben utilizar material educativo que favorezca la creación de modelos mentales de los conceptos que se quiere que los estudiantes aprendan, por lo que todos los objetivos y metas deben verse fortalecidos con actividades de aprendizaje como son las actividades lúdicas.
- * Las clases que dictan los maestros son monótonas sujetas únicamente al trabajo dentro del aula, inclusive es muy limitada el manejo de dinámicas que motiven la participación activa de los estudiantes.
- * El proceso de interpretación de los resultados permitió saber que una gran cantidad de estudiantes tienen un desempeño académico bajo debido a que los maestros no utilizan actividades dinámicas que tenga interés el estudiante, lo cual indica que se debe trabajar utilizando técnicas más activas e interesantes.
- * Es necesario que los maestros se orienten en un diseño de ambientes de aprendizajes lo que implica que para que exista un buen desempeño académico se debe aplicar diversas estrategias en el aula.

5.2 RECOMENDACIONES

Conociendo la realidad se recomienda lo siguiente

- * Motivar a los maestros y a los niños(as) que trabajen mediante actividades lúdicas para que mantengan el interés de trabajar aprovechando las situaciones vivenciales y productivas que estimulen y comprendan el mundo que les rodea.
- * Estimular la creatividad autonomía y responsabilidad en los niños y niñas optimizando el tiempo de aprendizaje en la sala de clase y fuera de ella para que experimente sus conocimientos pedagógicos a través del juego
- * Disponer de un espacio compartido para dialogar en función de metas en donde el niño se comunique en torno a sus intereses descubriendo experiencias y acciones con una participación activa.
- * Ejecutar la propuesta “Folleto con juego para potencializar su desempeño académico “que permita a los niños desarrollar su creatividad mediante el juego robusteciendo aprendizajes significativos y funcionales.

CAPITULO VI

PROPUESTA

DATOS INFORMATIVOS:

TEMA: “Folleto con juegos interactivos para potencializar el desempeño académico”

INSTITUCIÓN EJECUTORA: Escuela “Elías Galarza Arteaga”

BENEFICIARIOS: Población de cincuenta niños y cuatro
Docentes

UBICACIÓN: Provincia: Azuay Cantón: Cuenca
Parroquia: Paccha Caserío: El Cedillo.

TIEMPO ESTIMADO Enero 2012 a Enero 2013

PARA LA EJECUCIÓN: Educativo

NATURALEZA O

TIPO DE PROYECTO:

EQUIPO TÉCNICO

RESPONSABLE: Eulogia Teolinda Astudillo Cedillo

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la escuela “Elías Galarza Arteaga” las actividades lúdicas se desarrollan con muy poca frecuencia ya que no se da mucha importancia en muchas ocasiones los maestros no lo ponen mucho interés en aplicarlo creyendo que es un pasar de tiempo o quizá por lo que no están capacitados de una forma total ,si no se aplica las actividades lúdicas los estudiantes se tornarán afectados pues constituyen un espacio de desarrollo de los niños, los mismos que no solo deberán aprender sino tienen que reflexionar y actuar como personas autónomas y responsables.

Ellos necesitan que los maestros les tengan mucha paciencia, ya que aprenden a actuar imitando el comportamiento de las personas más cercanas que somos los maestros por lo tanto los educadores de la escuela deben ser conscientes de lo que son y que el ejemplo enseña más que la palabras y las ordenes, tanto la niña como el niño tiene la misma capacidad para aprender y sobre todo de recibir expresiones de afecto y aprobación.

Se puede indicar que para el niño especialmente en sus primeras edades todo es a base de juegos y así va absorbiendo muchas cosas es decir conoce el entorno desarrolla habilidades, Lo que ocurre que hoy en día nuestro mundo es tan complicado que cada vez hace falta más tiempo y dedicación para intentar abarcar lo que consideramos como necesario .

El trabajar en el aula aplicando juegos como parte de la didáctica, en la escuela presenta ventajas, que se lleva a cabo en el entorno familiar, ya que en casa el niño juega con sus hermanos y raramente con algún amigo mientras que en el entorno escolar juega con muchos niños de su misma edad y lo que es más de distintas procedencias y culturas que lo que se tiene que aprovechar.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Con el fin de contribuir con el aprendizaje de los estudiantes es necesario que se apliquen las actividades de trabajo el Folleto con juegos interactivos para potencializar su desempeño académico” ya que así el estudiante podrá desarrollar sus ejercicios con un propósito definido que le permita prepararse para un nuevo conocimiento y sobre todo desarrollar sus iniciativas, con la colaboración y la responsabilidad, por tal motivo es necesario enseñar a través del juego en todos los años de educación Básica para que así el niño pueda explorar sus ideas que le faciliten un mejor aprendizaje pues al no aplicar el juego como parte del su enseñanza se puede decir que pierde su interés de aprender , No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones que le conduzcan a ser un ser pasivo y no un ser activo.

Esta propuesta se lo hizo viendo la realidad de los niños , para que tengan mayor interés en sus actividades diarias, y para que exista un mayor desempeño académico, por lo tanto como deber de los educadores es poner al alcance de los niños distintos juego para que se pueda producir ese crecimiento armónico que ayude a su desarrollo físico infantil, que se propone aplicar, juegos que hagan más atractivas las clases y a la vez que faciliten su aprendizaje, es por eso que se escogieron los juegos más adecuados para aplicarlos y lo más importante es que el niño se sienta motivado y seguro de lo que hace y dice .

6.4 OBJETIVOS

GENERAL:

- * Diseñar un folleto con juegos interactivos que potencialicen el desempeño académico de los niños en el aula.

ESPECÍFICOS:

- * Socializar a todo el personal docente a la aplicación de técnicas a través del juego.
- * Aplicar el folleto como estrategia didáctica que permita socializar el desempeño académico

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La propuesta es posible llevar a cabo, ya que se trabajará con una población de hombres y mujeres formando grupos de trabajo que faciliten una mejor comprensión y sobre todo con compañeras educadoras que se comprometan a trabajar empleando los juegos como metodología de trabajo como algo muy interesante que al estudiante lo agrade.

Socio- cultural

El trabajo al realizar en una forma conjunta permite al estudiante fortalecer la atención y la participación y el incremento de su cultura este es factible por la importancia que tiene

Organizacional

Para poder cumplir con los objetivos propuestos debe haber organización y colaboración de todos quienes lo conforman.

Equidad de género

Este trabajo posibilita realizarlo ya que se cuenta con un gran grupo de hombres y mujeres que cooperaran en su labor.

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA. El folleto

Es un documento pequeño diseñado para ser entregado a mano o por correo ya sea en lugares públicos o también se lo puede enviarse a una publicación periódica este tiene como fin de atraer a quien lo recibe ofreciendo así algún servicio ,ya que puede informar una idea al público en una forma mucha más extensa que un cartel y con datos más específicos. Los formatos más utilizados de los proyectos son:

Folleto de tres cuerpos que se halla escrito al frente y al dorso y se pliega hacia el centro desde ambos lados, un tríptico tiene seis lados una portada, cuatro cuerpos interiores informativos y con una contraportada donde va la dirección completa y la firma del emisor (logo o razón social).

Un díptico solamente tiene cuatro cuerpos una portada, una contraportada y dos páginas anteriores reservadas para la información.

ESTRUCTURA DE UN FOLLETO

Título: Debe ser redactado en pocas palabras, tiene como objetivo promocionar un producto o un cambio de actitud de hábitos de consumo, palabras claras y concretas que le atraigan al receptor.

Subtítulo: La información del folleto está agrupada de manera ordenada en subtítulos, estos no son otra cosa que el desglose del tema principal al tema central se le divide en subtemas y cada uno lleva un título que lo describe.

La gráfica: Una característica primordial de los folletos, es tener mucha gráfica ya sean fotos, dibujos, mapas, ilustraciones, testimonios, esta cumple un rol comunicativo importante tiene la función de completar la información.

El remitente: Es importante que el folleto tenga una firma de responsabilidad, se debe comunicar quién o quiénes son las personas que generalizan esta información.

Importancia del folleto: Es importante saber que en el público hay una relación directa entre calidad gráfica y calidad empresarial, teniendo en cuenta la psicología de los consumidores, toda persona que desee construir una imagen sólida debe contar con folletos realizados por diseñadores especializados e impresos con excelente calidad.

6.7 MODELO OPERATIVO

PLAN DE ACCIÓN

FASE 1: Charlas de Motivación a los docentes

Objetivo: Motivar a los docentes a trabajar mediante la utilización de los juegos para un mejor aprendizaje

ETAPAS	ACTIVIDADES	METAS	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
Socialización	<ul style="list-style-type: none"> * Gestionar la autorización por parte del directivo. * Convocar a los docentes. 	100% de docentes motivados a participar en la charla	Humanos maestros y niños. Económicos. \$50	Enero 2012 A Enero 2013	Estudiante investigadora
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> * Organización de la charla 		Materiales Computadora		
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> * Ejecutar dos charlas con los temas: El valor de trabajar mediante juegos. El juego como parte del aprendizaje. 		grapadora Hojas Marcadores. goma		
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de los temas, discutidos en la charla 				

Cuadro # 28

Elaborado por: El investigador

FASE 2 Folletos con juegos interactivos

Objetivo: Contar con un trabajo idóneo para el trabajo en el aula

OBJETIVO	ACTIVIDADES	METAS	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
Socialización Planificación Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> * Compartir experiencias con los docentes. * Desarrollar el folleto. * Elaborar el folleto con los juegos: EJERCICIOS MENTALES Cuadro mágico El elástico. La tela araña Chupillita, Chupillita DINÁMICAS DE ANIMACIÓN Y ENTRETENIMIENTO El palito Fruta envenenada Aran tzan tzan 	Folleto concluido en un 100% con juegos, para interactuar en el aula	Humanos maestros y niños. Económicos. \$50 Materiales Computadora grapadora Hojas Marcadores. goma	Enero 2012 A Enero 2013	Estudiante investigadora

Evaluación	<p>JUGAR CANTANDO</p> <p>Oso verde</p> <p>Los ratones</p> <p>Los patitos</p> <p>La chivita</p> <p>Los sapos</p> <p>Pobrecito de mi pato</p> <p>* Seguimiento a la aplicación de los juegos en el aula.</p>				
------------	---	--	--	--	--

Cuadro # 29

Elaborado por: El Investigador.

6.8 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA:

La propuesta “Folleto con juego interactivos para potencializar su desempeño académico” en la Escuela Elías Galarza del caserío el Cedillo de la Parroquia Paccha, Cantón Cuenca Provincia del Azuay.

TEMAS DE LA CHARLA

* **Importancia de trabajar mediante juego.**

El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa.

* **Destrezas que desarrollan los juegos.**

A través del juego el niño puede desarrollar destrezas tales como la psicomotricidad, fortalecer los músculos, la coordinación óculo manual, audio visual, motricidad fina y gruesa el cálculo mental, verbal, desarrolla las capacidades cognitivas, motrices, sociales, individuales entre otras.

FOLLETO CON JUEGOS

EJERCICIOS MENTALES:

NOMBRE DEL JUEGO: CUADRO MAGICOS

MATERIAL: Lápiz, papel y regla

OBJETIVO: Mantener la exactitud mental.

DESARROLLA la inteligencia y la concentración

Empleando todos los números del 5 al 16 solo una vez, has un cuadrado mágico en que la suma de los números que insertes en los cuadros será la misma en forma horizontal, Vertical y en cada diagonal. En este caso 34 es el número mágico.

			4
	3		
		2	
1			

Pistas: Los números que insertes, en los dos cuadrados centrales en blanco deben sumar 29.

Los números de los dos cuadrados en las esquinas, también deben sumar 29.

NOMBRE DEL JUEGO: EL ELÁSTICO

OBJETIVO: DESARROLLAR LA CONCENTRACIÓN Y LA MOTRICIDAD

MEDIOS: ELÁSTICO (3 METROS) PATIO

PERSONAS: 20 DIVIDIDOS EN SUBGRUPOS DE 5

DESARROLLO

Para este juego se necesita tres metros de elástico, que se unen de extremo a extremo y dos participantes se colocan dentro de él, uno de cada lado.

Mientras otro niño o niña salta de diferentes formas unas veces pisando el elástico y otras veces no, a diferentes alturas; de tobillos de la media canilla y de las rodillas.

Las modalidades son abiertas cerradas, en un solo pie y deben pasar por las diferentes alturas.

El niño que termine el juego respetando las reglas establecidas gana, si no da paso al siguiente niño o niña y cuando sea su turno continúa el juego.



NOMBRE DEL JUEGO: LA TELA ARAÑA

OBJETIVO: CONCENTRACIÓN Y DESARROLLO VERBAL

MEDIOS: PATIO, OVILLO DE HILO DE LANA

PERSONAS: NÚMERO ILIMITADO SE TRABAJA CON TODOS

LOS AÑOS DE BASICA

DESARROLLO

Los participantes haciendo un ruedo, se comienza el juego con un ovillo de hilo de lana, un participante comienza el juego sosteniendo la punta del ovillo ,dice una adivinanza .frase motivadora ,refranes, deseos ,entre otros ,luego lanza el ovillo a otro participante ,y así se sigue tejiendo una telaraña hasta terminar con el último participante , luego se envuelve el ovillo .



NOMBRE DEL JUEGO: CHUPILLITA- CHUPILLITA

OBJETIVO: INTELECTUAL (Memoria)

MEDIOS: ESPACIO LIMITADO

PERSONAS: NÚMERO ILIMITADO, TODOS LOS ESTUDIANTES

DESARROLLO

Organizar subgrupos de hasta 10 miembros, en cada subgrupo elige a un estudiante que hará el papel de “CHUPILLITA” quién será el que haga preguntas.

A la señal van colocando una sobre otra las manos empuñadas (sobre una mesa o cualquier lugar sólido) hasta formar una torre.

Construida la torre inicia el diálogo entre chupillita y el estudiante a quien corresponda el último puño, así:

E. ¿Qué es esto?

CH. PUÑETE, saque y bese.

(Terminada la expresión, el aludido retira su puño y lo besa, así sucesivamente hasta cuando queda un solo puño; instante en que establece el diálogo al tenor de este estribillo).

E. ¡CHUPILLITA, CHUPILLITA! ¿Qué es eso?

CH. Cajita de oro y plata.

E. ¿Dónde está la plata?

CH. ¿Se llevó la vieja

E. ¿Dónde está la vieja?

CH. Se fue a traer agua

E. ¿Dónde está el agua?

CH. Se tomó el pavo.

E. ¿Dónde está el pavo?

CH. Se fue a poner huevo

E. ¿Dónde está el huevo?

CH. Se comió el padre

E. ¿Dónde está el padre?

CH. Se fue a celebrar la misa

E. ¿Dónde está la misa?

CH. Se hizo polvo y ceniza

E. ¿Dónde está la ceniza?

CH. Se hizo jabón



E. ¿Dónde está el jabón?

CH. Se fue a lavar la ropa del niño

E. ¿Dónde está el niño?

CH. Se fue a la boda

E. ¿Qué cocino mamá Rosa?

CH. Arroz con leche

E. ¿Con qué tapó la olla?

CH. Con el rabo del gato

Escuchada la palabra gato los estudiantes comienzan a pellizcarse

Levemente entre ellos gritando ¡misirigato, misirigato....! El juego

Termina en el tiempo previsto.

DINÁMICAS DE ANIMACIÓN Y ENTRETENIMIENTO

EL PALITO

OBJETIVO ANIMAR A TODOS LOS PARTICIPANTES

El facilitador pedirá que cinco personas del grupo

Pasen al frente.

Entregará un palito a la primera persona diciéndole:

Aquí tienes este palito.

El interpretador dirá: ¿Y qué tiene ese palito? El -

Facilitador contestará: Un tintín y un garabito.



La persona que queda con el palito, repite el mismo Diálogo con la siguiente persona, y así sucesivamente, Hasta que llegue al facilitador, el cual repetirá el diálogo Imitando a un cantante de ópera, y el resto del grupo Hará lo mismo.

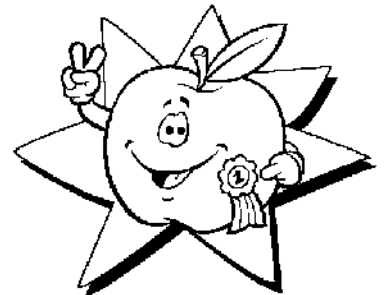
Luego harán de borracho, llorón, payaso, etc.

FRUTA ENVENENADA

Los jugadores de pie, formarán un círculo y pasarán un objeto de uno a otro, mientras se escucha música.

El que se queda con el objeto cuando la música se detiene, está ENVENENADO y sale del círculo. Se procede con el objeto hasta que quede un ganador.

Cuando el grupo es numeroso, conviene hacer pasar dos o tres objetos en vez de uno solo.



ARAN TZAN TZAN

El facilitador solicitará a su grupo formar un círculo, luego procederá a numerar a los participantes y seguidamente señalará:

cuando cuente tres todos saltamos alzando los brazos y saltando decimos tres veces Aran, tzan,tzan, Aran, tzan, tzan,

Aran, tzan,tzan, luego con las manos en la cintura del compañero que está adelante decimos tres veces guly, guly, guly y empezamos a girar de izquierda a derecha, repetimos por varias veces tanto Aran, tzan, tzan y guly, guly, para luego proceder a dar la orden de Arami (significa que el número



uno debe sentarse en las rodillas del número dos, el dos, en las rodillas del tres y así sucesivamente hasta que todos se queden sentados en círculo.

JUGAR CANTANDO

DESARROLLAN LA CONCE3NTRACION

OSO VERDE

Oso, oso verde cuanto te pierdes BIS
A dónde te vas?
A un país lejano
Donde no hay chas chas BIS
(El chas chas palmotearse en la nalga)



LOS RATONES

Los ratones van a la escuela
De noche con una vela
Raaaaatónes con sombrero rojo
Ratones con anteojos.
Aaaaprenden a comer el queso
Y luego se dan un beso (darse un beso)
Raatones en bicicleta
Raatones en camiseta
Raaatones de dos en dos
Que mueven la colita y dicen adiós, adiós



LOS PATITOS

Los patitos van por el agua



Tienen ganas de nadar
Formándose en hileras
Todos saben chapotear.
Va la pata por delante
Los patitos por detrás
Cuatro, cinco, seis patitos
Ni uno menos, ni uno más

LA CHIVITA

Sal de ahí chivita, chivita BIS
Sal de ahí de ese lugar
Vamos a llamar al lobo
Para que saque a la chiva
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de ahí.



Sal de ahí chivita, chivita BIS
Sal de ahí de ese lugar
Vamos a llamar al palo
Para que pegue al lobo,
El palo no quiere
Pegar al lobo
El lobo no quiere sacar a la chiva
La chiva no quiere salir de ahí
De ahí, de ahí, de ahíiiii

LOS SAPOS

Los sapos en la laguna



Cuando el cae el aguacero
Los chiquitos piden gorra
Y los grandes un sombre

POBRECITO DE MI PATO

Aquí os traemos una nueva canción de animación y juego. Donde los participantes de la misma tienen que repetir lo que el animador / monitor vaya repitiendo mientras van bailando en círculo y realizando diferentes gestos. Aquí tienen la letra

Pobrecito de mi pato
un camión lo atropello
fue tan grande el tortazo
que la..... ala se le quebró



cua cua cua cua cua cua cua cua
cua cua cua cua cua cua cua cua
cua cua cua cua cua cua cua cua

Pobrecito de mi pato
un camión lo atropello
fue tan grande el tortazo
que la Pata se le quebró

6.9 ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA

Estrategias de acción:

Fase 1: Motivación a los docentes:

- * Gestionar la autorización por parte del directivo.
- * Convocar a los docentes.
- * Planificación de la charla
- * Ejecutar dos charlas con los temas

Fase 2: Folletos con juegos:

- * Compartir experiencia con los docentes.
- * Desarrollar el folleto
- * Elaborar el folleto con los juegos.
- * Seguimiento a la aplicación de los juegos en el aula.

Desarrollado y administrado el folleto en la dirección y con apoyo de toda la comunidad.

6.10 MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA:

Esta propuesta se evaluará mediante las preguntas ¿Qué? ¿Cómo? ¿Para qué?

¿Qué voy hacer?	Desarrollar un folleto
¿Cómo voy hacer?	Seguimiento a la aplicación de los juegos en el aula.
¿Para qué?	Para aplicar en actividades diarias, para Un mejor Desempeño.

BIBLIOGRAFIA

- * Alsina A. (2006). Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdicos- manipulativos (2 edición).Madrid. Narcea S.A. EDICIONES.
- * BERNABEU, M. (2005). Una concepción didáctica para el aprendizaje del cálculo aritmético en el primer ciclo.
- * DIRECCION NACIONAL DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL (DINAMEP) DIVISIÓN DE CAPACITACION DOCENTE.

Folleto Estimulación para el desarrollo de las inteligencias

Múltiples (Marzo 2005).

- * HERRERA L, MEDINA, NARANJO G (2010)

Tutoría de la investigación científica, graficas corona.

- * HURTADO WILSON, CHAMORRO BETY.

Modulo de Evaluación Educativa I (Ambato 2009).

- * ACTIVIDADES LÚDICAS en la enseñanza de LFE: el juego didáctico

Cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca-ele/ciefe/pdf/01_cvc-ciefe-01-

[0016-pdf.archivo de PDF](#)

- * ACTIVIDADES LÚDICAS.

[Actividades lúdicas –lisseth.blogspot.com](#)

- * (Abril 2005) REVISTA TRIMESTRAL DE EDUCACIÓN Y CULTURA DEL AZUAY
- * DEFINICION DE DIDÁCTICA
www.Psicopedagogía.com/definición/ didáctica
- * DIDACTICA LÚDICA-Monografías.com
www.monografías.com /trabajos 28/ didáctica- lúdica
- * FACTORES QUE AFECTAN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.
www.oei.es/calidad2/Velezd.PDF.
- * FACTORES ASOCIADOS AL RENDIMIENTO ACADÉMICO
www.rieoei.org/investigación/512E DEL PDF
- * FACTORES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO Y LA DESERCIÓN
www.eumed.net/rev/ced /11/jtq.htm.
- * IMPACTO DEL MALTRATO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
www.investigación –psicopedagógica.org/ revista/ 9.../Art-9-64 PDF
- * MINISTERIO DE EDUCACION Y CULTURA DIRECCION NACIONAL DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL, PROGRAMA DE MEJORAMIENTO Y CAPACITACION DOCENTE .POR LA CALIDAD DE LA EDUCACION.
[\(2004\) Iniciación a la lectura](#)
- * PROBLEMAS SOCIALES DEL ECUADOR –MONOGRAFÍAS.COM

www.Monografías.com/trabajos6/proso/proso.shtml

* ¿Qué es la lúdica?-Ernesto Yturralde y las Actividades Lúdicas

www.Yturralde.com/lúdica.htm.

Anexos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE ÁMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Anexo 1 A

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS SEÑORES PROFESORES DE LA ESCUELA “ELIAS GALARZA”

OBJETIVO: Establecer las actividades lúdicas y el desempeño académico que el docente aplica para desarrollar sus clases.

Compañeras(os) maestros su sinceridad en las respuestas permitirá a la investigadora desarrollar un trabajo productivo para ustedes.

Agradezco su colaboración y se guardará absoluta reserva de su información

CUESTIONARIO

MARQUE CON UNA X EN LA OPCIÓN QUE CONSIDERE CORRECTAS

I ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

1 Si ()

2 No ()

II ¿Ocupa el patio de la escuela para generar aprendizajes?

1 Si ()

2 No ()

III ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?

1 Si ()

2 No ()

IV ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

1 Si ()

2 No ()

V ¿Consideras tu que el juego te permite socializarte?

1 Si ()

2 No ()

VI Las calificaciones a los estudiantes promedia entre

1 S ()

2 M B ()

3 B ()

4 R ()

VII ¿En las tereas se aplica el juego?

1 Si ()

2 No ()

VIII ¿Brinda usted la confianza necesaria en el aula?

1 Si ()

2 No ()

IX ¿Considera que los niños han conseguido el desarrollo de destrezas?

1 Si ()

2 No ()

X ¿Logra usted que los niños actúen en clase?

1 Si ()

2 No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Fecha de aplicación.....

Anexo 2 B

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “ELIAS GALARZA”

OBJETIVO: Establecer las actividades lúdicas y el desempeño académico que el niño desarrolla en clases.

Tu sinceridad en las respuestas permitirá a la investigadora desarrollar un trabajo productivo para ustedes.

Agradecemos tu colaboración y se garantizará absoluta reserva de tu información

CUESTIONARIO

MARCA CON UNA X EN LA OPCIÓN QUE CONSIDERES CORRECTA

I ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

1 Si ()

2 No ()

II ¿Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizajes?

1 Si ()

2 No ()

III ¿Cuando juegas crees que desarrollas algunas habilidades?

1 Si ()

2 No ()

IV ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

1 Si ()

2 No ()

V ¿Considera usted que el juego permite socializarse?

1 Si ()

2 No ()

VI ¿Las calificaciones que tú tienes promedian entre?

1 S ()

2 MB ()

3 B ()

4 R ()

VII ¿En las tareas se aplica el juego?

1 Si ()

2 No ()

VIII ¿El profesor te brinda confianza en el aula?

1 Si ()

2 No ()

IX ¿Has desarrollado destrezas en tu trabajo?

1 Si ()

2 No ()

X ¿Cuándo trabajas si actúas en clase?

1 Si ()

2 No ()

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Fecha de aplicación.....