



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,

Mención: Educación Básica

## **TEMA:**

---

**“LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DE LOS NIÑOS DE LA GRANJA ESCOLAR JORGE H. COBO EN QUILLÁN LAS PLAYAS PERTENECIENTE A LA PARROQUIA IZAMBA.”**

---

**AUTOR:** Arcos Lozada Danilo Napoleón

**TUTOR:** Dr. MSc. Danilo Villena

**AMBATO - ECUADOR**

**2010**

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: “La Actitud Lúdica en el desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente la parroquia de Izamba” , presentada por la Sr. DANILO NAPOLEÓN ARCOS LOZADA, egresado de la Carrera de Educación Básica, promoción 2009-2010 una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

.....  
MIEMBRO

.....  
MIEMBRO

## APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema:

“LA ACTITUD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DE LOS NIÑOS DE LA GRANJA ESCOLAR JORGE H. COBO EN QUILLÁN LAS PLAYAS PERTENECIENTE LA PARROQUIA DE IZAMBA” desarrollado por el egresado: Danilo Napoleón Arcos Lozada, de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica, 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 del tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, Marzo del 2010

TUTOR

---

Dr. M.Sc. Danilo Villena  
C.I. 1800341388

## AUTORIA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe del Trabajo de Graduación es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad legal y académica de su autor.

Ambato, Marzo del 2010

---

Danilo Napoleón Arcos Lozada  
C.I. 1803080090  
AUTOR

## **DEDICATORIA**

**El presente esfuerzo académico va dedicado a mi familia que en todas las circunstancias me extendieron su mano y me motivaron a seguir con mi objetivo.**

**Danilo**

## **AGRADECIMIENTO**

**Mi profundo agradecimiento a Dios por su infinita bondad, a mis padres Segundo José y Ana María, mis hermanos Mario y Marlene y en especial a mi Esposa e Hijos por el apoyo incondicional que me ofrecen, a los Profesores y Estudiantes de la Granja Escolar Jorge H. Cobo, por las facilidades ofrecidas para la realización de ésta investigación. Así como a la Universidad Técnica de Ambato y al Dr. Danilo Villena tutor del Seminario de Graduación.**

**Danilo**

## INDICE GENERAL

### A

Portada	i
Constancia de aprobación del Director de Tesis	ii
Autoría de la Tesis	iii
Página de aprobación de grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice general	vii
Resumen ejecutivo	xi

### B

#### CAPÍTULO I

Introducción	1
1.2.- Planteamiento del problema	3
1.2.1.- Contextualización	3
1.2.2.- Análisis crítico	5
1.2.3.- Prognosis	6
1.2.4.- Formulación del Problema	6
1.2.5.- Interrogantes	7
1.2.6.- Delimitación del problema	7
1.3.- Justificación	8
1.4. - Objetivos	9
1.4.1.- General	9

1.4.2.-	Específico	9
---------	------------	---

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

2.1	Antecedentes investigativos	10
2.2	Fundamentación	11
2.3	Fundamentación legal	13
2.4	Fundamentación científica	14
2.5.	Hipótesis	29
2.6.-	Señalamiento de Variables	29



**CAPÍTULO III**  
**METODOLOGÍA**

3.1.-	Enfoque investigativo	30
3.2.-	Modalidad de la investigación	30
3.3.-	Tipos de investigación	30
3.4.-	Población y muestra	31
3.5.-	Operacionalización de Variables	32
3.6. -	Técnicas e instrumentos	34
3.7. -	Plan de recolección de de la información	34

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

4.1.-	Análisis e Interpretación de datos	35
4.2.-	Verificación de hipótesis	53

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 54**

5.1.-Conclusiones

5.2. - Recomendaciones 55

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

6.1. - Datos informativos 56

6.2. - Antecedentes 57

6.3.- Justificación 57

6.4.- Objetivos 58

6.5. - Análisis de Factibilidad 58

6.6. - Fundamentación científica 59

6.7. - Metodología 61

6.7.1.- Actividades 62

6.8.- Administración 65

Bibliografía 66

Anexos 67

## RESUMEN EJECUTIVO

El tema que ha sido seleccionado es “LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DE LOS NIÑOS”. El lugar que ha sido elegido es la granja escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la Parroquia de Izamba.

La población de estudio son los maestros y estudiantes que trabajan en la educación básica de la granja Escolar, los instrumentos de investigación utilizados fueron las encuestas para profesores y estudiantes, y se aplicaron los métodos observacional hermenéutico y el estadístico

En los resultados podemos apreciar que las actividades lúdicas permiten desarrollar la inteligencia así lo manifiesta el mayor porcentaje de encuestados.

Los educadores en la muestra realizada no aplican las actividades lúdicas, el 36% de los estudiantes manifiestan que los maestros nunca juegan con ellos, lo que implica que el proceso enseñanza aprendizaje se lleva de una manera no adecuada pues no se están aplicando las nuevas tecnologías y la comunicación.

Luego de realizado el trabajo investigativo se llegó a la conclusión que el maestro no está cumpliendo a cabalidad su rol, se estableció que solo se dedica a enseñar lo que en alguna ocasión aprendió, en ocasiones con aplicación del método tradicionalista, además ha dejado de capacitarse, principalmente no cuenta con una guía que facilite aplicar las actividades lúdicas.

Por lo anterior surge la necesidad de repensar el rol del profesor en el proceso de enseñanza aprendizaje el crear las condiciones necesarias para que los profesores se capaciten y se perfeccionen.

Con este objetivo se elaboró una propuesta para al mejoramiento educativo que invito al lector a revisarlo pues es un aporte a la investigación realizada el cual permitirá integrar formas que ayuden al maestro a fortalecer y a desarrollar la inteligencia del estudiante.

## INTRODUCCION

Los grandes desafíos que enfrenta el pueblo ecuatoriano, en general y en el sector ejecutivo, está contemplado en el mejoramiento y calidad de la educación.

De modo que se responsabiliza a la educación como iniciativa esencial para formar una sociedad justa y solidaria, se indica que dicha educación no responde a las demandas que hoy en día se necesita como son las científicas y tecnológicas, que los aprendizajes que desarrolla no están lo suficientemente encaminados, difícilmente sirven para enfrentar y solucionar los problemas del diario vivir que la teoría no tiene relación con la práctica y que aun mas no existe una integración y por ende no hay la suficiente motivación que incentive la reflexión, así como el complemento con actividades con nuevos métodos y estrategias que fortalezcan los valores.

Existen muchas variables que influyen sobre lo mencionado anteriormente y principalmente, es el profesor que está directamente relacionado con este tema porque es un factor importante para el estudiante sabiendo que es el forjador de todos sus ideales y que mejor si se lo realiza con una paciencia y por medio de juegos educativos que lleven al desarrollo de la inteligencia.

Entonces se crea una necesidad imprescindible de una investigación conjuntamente con el profesor, entender su concepto, cuáles deben ser sus características, su rol, su profesionalización, las actitudes y sobre todo las prácticas de valores ya que en esta se encuentra inmerso el juego. Enfocado a que un docente debe presentar en primer lugar vocación y compromiso profesional y que se evidencia a través del entusiasmo de enseñar con la capacidad de transmitir la importancia de su materia para llegar de mejor manera al estudiante y con la utilización de nuevas técnicas.

En este caso los maestros de esta institución deben tener las suficientes iniciativas para posiblemente solucionar deficiencias en los aprendizajes de sus estudiantes y ser capaces de modificar ciertos métodos.

El maestro en la Granja Escolar Jorge H. Cobo, me ha facilitado la respectiva información para poder sacar conclusiones y la respectiva elaboración de una propuesta que este en beneficio y para el uso en esta institución, todo lo expuesto nos ayudará y permitirá el mejoramiento en el desarrollo de la inteligencia en los estudiantes; para aquello se ha fundamentado en bibliografía y lo principal con su respectiva verificación, pues este trabajo de graduación se realizará como un aporte a la sociedad y en beneficio del estudiante.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

**1.1. TEMA: "LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DE LOS NIÑOS DE LA GRANJA ESCOLAR JORGE H. COBO EN QUILLÁN LAS PLAYAS PERTENECIENTE A LA PARROQUIA DE IZAMBA".**

#### **1.2. -PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1.-Contextualización**

Desde el punto de vista del pueblo ecuatoriano, la escuela no está cumpliendo la función principal, que debe ser la de formar personas críticas proporcionándoles una educación científica en donde permitan la participación y posible solución de problemas sociales, de ésta manera prepararlos para la vida.

La escuela ecuatoriana no cumple con el objetivo de proporcionar una educación integral, entre las razones está la escasa preparación y aplicación en actividades lúdicas de los docentes que es más grave en el nivel pre-primario, donde solo una minoría de profesores han sido preparados para el trabajo con párvulos, y en el nivel medio, donde los profesores que carecen de formación profesional docente en años anteriores eran aproximadamente un 50%.

Esto implica que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva de una manera no adecuada en estos últimos tiempos puesto que todo el mundo conoce y vive los cambios que en la actualidad se desarrollan en el campo de la educación, las nuevas tecnologías y la comunicación están presentes en varias dimensiones de la vida cotidiana en la mayoría de las personas; pero no son aplicadas.

El sistema educativo permite integrar formas que ayuden al estudiante, fortalecer y desarrollar su inteligencia pero necesariamente con el aporte positivo del maestro.

El juego se ha convertido en uno de los métodos más seleccionados en muchos ámbitos pero poco en el maestro ecuatoriano, por lo que en estos últimos tiempos hay cualquier cantidad de información en las páginas de internet, en textos etc. Para que el maestro investigue y aplique en las actividades a desarrollar en el aula de clase, en el Ecuador a más de eso existe ya el portal internet que por parte del Ministerio de Educación sigue implementando conocimientos a nuestros educadores.

Por este motivo el Ministerio de Educación preocupado por ciertas Instituciones Educativas que no aportan con el desarrollo educativo realizó una conferencia del portal educativo donde está toda clase de información para que el docente principalmente de Tungurahua pueda ingresar a esta página y descubrir a más de las técnicas que conoce e incluso otras que ayuden al buen desenvolvimiento del estudiante, por ejemplo el método del juego donde se logre incentivar al estudiante a resolver problemas de una manera fácil y sencilla. Esta capacitación se realizó para resolver inquietudes en el campo educativo.

Existen instituciones educativas que están tomando conciencia de lo que se espera con nuestros estudiantes, en tal virtud se está mejorando de una u otra forma los métodos de enseñanza aprendizaje, pero se necesita concretar y establecer resoluciones.

Se debe considerar la necesidad de promover y estimular la participación de los niños con la finalidad de formar su propio juicio y expresar libremente su opinión, con propuestas de avanzar en la constitución conjunta de metodologías, la Dirección Provincial de Educación mediante sus departamentos deberá planificar capacitaciones principalmente en las falencias de los docentes como son las estrategias metodológicas



y en particular sobre el juego, el juguete , los amigos, solo por mencionar algunos con los cuales los dicentes se divierten y aprenden para obtener un nivel óptimo de inteligencia en vista que muchas ocasiones se observa poca comprensión y concentración en clase para realizar las tareas, además representan calidad de vida, salud física, acercamiento intercultural y aprendizaje.

Una Educación potencializadora busca el desarrollo del alumno pero solo se lograría si entre otros aspectos las instalaciones de la Granja Escolar Jorge H. Cobo son las adecuadas y brinden las facilidades así como el señor Director realice gestiones de planeación y administración de políticas y programas que involucren a los niños directamente en el proceso .

Las actividades lúdicas pueden entenderse como facilitadores del aprendizaje, en la escuela tradicional por ejemplo, se considera al cuaderno como el que llevaba la información, a él se evalúa y califica, pero en la actualidad es necesario el desarrollo de habilidades y destrezas que solo se logra mediante el juego.

Si queremos mejorar la calidad de Educación en la Granja Escolar Jorge H. Cobo donde se realiza la Investigación es necesario fortalecer actividades que integren, den alegría, solidaridad, respeto, creatividad, seguridad en la actuación que al final solo representarán un testimonio de la inteligencia del estudiante.

### **1.2.2.- Análisis crítico**

Pienso que la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño, por lo que es de trascendental importancia, sin embargo en la Granja Escolar Jorge H. Cobo, se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, no se da la importancia a la educación integral y permanente.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a manipular, ponerse de pie o gatear para disfrutar en pleno su libertad de movimiento, estas actividades considero como fortalezas que debemos aprovechar para que el aprendizaje sea potencializado.

### **1.2.3.- Prognosis**

No aplicar las actividades lúdicas generará entre otras cosas baja autoestima, niños desmotivados un desenvolvimiento deficiente y con dificultades de integrarse en el medio, si consideramos al juego como un medio que tiene el niño para aprender y demostrar que está aprendiendo, se crea un ambiente propicio que proporciona los medios para el desarrollo de todas sus facultades y de la inteligencia, es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene un niño. En ciertos casos es la forma de descubrir nuevas realidades.

Asimismo el juego se puede decir que es un método valioso para adaptarse al medio escolar.

### **1.2.4.-Formulación del problema**

¿De qué manera repercute la aplicación de la actividad Lúdica en el Desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la Parroquia de Izamba?

### **1.2.5.-Interrogantes**

- ¿Es importante el juego en la educación?
- ¿El juego es uno de los medios que tiene el niño para aprender?
- ¿Las actividades lúdicas desarrollan la inteligencia del niño?
- ¿La forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño es el juego?

### **1.2.6.-Delimitación del problema**

#### **Delimitación espacial**

El presente trabajo investigativo se realiza en la Institución Unidocente “Granja Escolar Jorge H. Cobo” de carácter mixto, ubicado en el Caserío Quillán las Playas de la Parroquia Izamba de la ciudad de Ambato en la provincia de Tungurahua.

#### **Delimitación Temporal**

La investigación se inicia en Noviembre del 2009 a Marzo del 2010.

#### **Unidades de la observación**

El trabajo será realizado a 22 estudiantes, 1 docente fiscal y uno a contrato de la Institución Unidocente “Granja Escolar Jorge H. Cobo”.

### **1.3.- Justificación**

Uno de los grandes desafíos que enfrenta la sociedad Ecuatoriana, en general y el sector educativo en particular es la falta de aplicabilidad de métodos estratégicos para mejorar la inteligencia del niño.

Entonces es de trascendental importancia una indagación sobre los deficientes métodos de enseñanza y la incapacidad de modificarlos para llegar de mejor manera al estudiante. Debemos tomar en cuenta que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la calidad del educando, pues el juego origina el gozo, la libertad, la satisfacción la paz consigo mismo y con los demás, el juego no debe ser mirado como una situación frívola sino como algo profundamente significativo.

Algunas veces tanto en el papel del alumno como en el de docente criticamos a quienes enseñan con el modelo tradicional, pues el maestro no cumple con su rol y se comprende al establecer falencias en los estudiantes por falta de aplicabilidad en métodos y estrategias metodológicas.

Es factible mejorar la calidad de educación con el compromiso de investigar en la Granja Escolar Jorge H. Cobo con el objetivo de tener una nueva visión, un nuevo marco conceptual y por ende optar por una nueva estrategia metodológica y cumplir el verdadero rol de docente de llegar a ser un facilitador guía y orientador de potencialidades dentro del proceso de inter-aprendizaje.

La propuesta en esta oportunidad facilitará la utilización de actividades lúdicas como una estrategia metodológica y activa en el desarrollo de la inteligencia de los estudiantes.

Esta investigación será importante para la institución, porque permitirá conocer datos precisos de estrategias educativas aplicadas para cumplir con la Misión institucional.

Este proyecto es factible porque se cuenta con una institución que yo trabajo como maestro de computación y se podrá con facilidad realizar todas las investigaciones y

resolver las interrogantes a las que se necesita buscarle solución y tener una educación de calidad con la aplicación de estas actividades.

#### **1.4.- Objetivos**

##### **Objetivo general**

- Establecer la Influencia de las actividades Lúdicas en el Desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la Parroquia de Izamba.

##### **Objetivos específicos**

- Definir el significado de las actividades lúdicas y su aplicabilidad para mejorar la inteligencia de los estudiantes.
- Conceptuar el desarrollo de la inteligencia.
- Aplicar y fortalecer las actividades lúdicas mediante capacitación o talleres.

## CAPÍTULO II

### EL MARCO TEÓRICO

#### 2.1.-Antecedentes investigativos

De modo generalizado se responsabiliza a la educación de todos los males que aquejan a la sociedad, se manifiesta que no responde a las demandas científicas y que los aprendizajes que desarrolla difícilmente sirven para solucionar problemas del diario vivir, pues no existe motivación que incentive la criticidad.

Esta investigación será importante para la institución en la que se efectúa por que permitirá conocer datos precisos con respecto principalmente a la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia de los niños.

Existen muchas variables que influyen sobre lo dicho y principalmente el autor directo es el profesor y las estrategias que aplica, entonces se hace necesario una indagación del profesor, su rol y sus prácticas lúdicas.

Debemos establecer que anteriormente no se ha desarrollado una investigación con esta temática que es la actividad lúdica; en esta Institución no representa una línea metodológica básica, por lo que es necesario que se aplique el juego en la naturaleza del niño. En la infancia el juego tiene un fin en sí mismo y va acompañado por sentimientos de alegría y satisfacción; es intrínsecamente motivador, estimula sus capacidades físicas intelectuales y afectivas, su fantasía y su imaginación.

## **2.2.-FUNDAMENTACION**

### **Fundamentación filosófica**

Esta investigación se basará en el paradigma crítico propositivo y permite al investigador identificar el problema, realizar un diagnóstico, proceder al análisis desde sus diferentes aspectos para establecer la aplicación de actividades lúdicas y a través de los datos obtenidos se procederá a proponer una guía que permita dar posible solución al problema.

### **-Fundamentación Epistemológica**

Tanto la teoría de Piaget como la de Vigotsky son constructivistas, el constructivismo enfatiza el hecho de que las personas construyen activamente su conocimiento y su comprensión del mundo.

Según el enfoque constructivista, la información no se vierte directamente en la mente de los niños, contrariamente, se le anima a explorar el mundo, descubrir el conocimiento, pensar críticamente y desarrollar la inteligencia con aplicaciones de ciertas actividades lúdicas.

### **-Fundamentación Ontológica**

El tema de la inteligencia está rodeado de controversias, entre ellas se incluyen las siguientes: si ¿es más importante la naturaleza (herencia) o la crianza (ambiente) en la determinación de la inteligencia?

La presente investigación cumple con propósitos de auto-relación de conocimientos a través de la actividad lúdica que ayudará a la adaptación y mejor desarrollo de la inteligencia de los niños, independiente mente de los genes que se herede el hecho de

que crezcan con todas las posibilidades y más aun con la aplicación de estrategias el resultado será el óptimo.

### **-Fundamentación Sociológica**

El juego constituye la forma inicial de las capacidades en forma individual y social, todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a si mismo y descubrir también a los demás reforzando el desarrollo de las mismas; las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros, se considera que éste trabajo servirá de base para que las autoridades de la institución tomen decisiones oportunas y viables, los directivos planifiquen proyectos y diseñen actividades donde se promuevan gestiones para mejorar la practica pedagógica se difundan estas estrategias para motivar la participación de padres de familia así como a otras instituciones que son parte de la red y que e logre el mejoramiento de la calidad de los aprendizajes.

### **-Fundamentación Axiológica**

La Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico.

Tiene su origen en el renacimiento y humanismo se enfoca en la virtud, el respeto por la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad que se desarrollan cuando las estrategias de aprendizaje son las apropiadas por ejemplo de acuerdo a la edad.

El juego es una actividad agradable en sí, pero también un medio fundamental para impulsar y reforzar en el niño sus recién adquiridos valores como el respeto la solidaridad, compañerismo.



### 2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Las diversas **Constituciones de los Estados** proclaman el derecho a la educación, entre los cuales el de principios y fines de la educación que textualmente dice según el artículo 342 de la Ley General De Educación en la que dice” El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población del buen vivir, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente eficaz y eficientemente.

Principios y Fines.

Art. 20.- La educación se rige por los siguientes principios:

- Todos los ecuatorianos tienen el derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional.
- La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica acorde con las necesidades del País.

Art. 3.- Son fines de la educación ecuatoriana.

- Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante respetando su identidad personal para que contribuya activamente en la transformación moral, política, social, cultural y económica del País.

## 2.4. CIENTIFICA

### CATEGORIAS FUNDAMENTALES

#### 2.4.1. ACTIVIDAD LÚDICA

*"No dejamos de jugar porque envejecemos;  
envejecemos porque dejamos de jugar"*

*George Bernard Shaw*

**Lúdica** proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

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

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

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y

profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico e inclusive en las terapias. Lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, genera gozo y placer."

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Encontramos 5 etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje:

- La Paidagogía, estudia la educación de niños en su etapa de preescolar de 3 hasta 6 años de edad.
- La Pedagogía estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.
- La Hebegogía estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media y Diversificada.
- La Andragogía estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.
- La Gerontogogía estudia la educación de adultos en su tercera edad.
- La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

Los ambientes y actividades lúdicas en los estudiantes, dentro de lo que se conoce como la metodología del Aprendizaje Experiencial cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el

desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante.

Carlos Alberto Jiménez V. un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: *"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."*

El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

**Karl Groos** (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del Juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, catedráticos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y el juego.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica NO es equivalente a Aprendizaje Experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

A mediados del siglo pasado, el holandés, *Johan Huizinga* en su obra "*Homo Ludens*" define el concepto de juego, como *"una acción u ocupación libre, que se desarrolla*

*dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no."*

La Dinamización a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, trabajo en equipo, en el contexto de talleres para resolución de conflictos, mejora del clima laboral, en la estructuración y el desarrollo de convenciones. Los Talleres Experienciales o Talleres Vivenciales utilizan una metodología plenamente adaptable a la entrega de múltiples programas de formación y entrenamiento, procurando desarrollarlos en el marco de un proceso de aprendizaje.

Así surgieron las dinámicas, comprendidas como reuniones de personas a las que se invita a participar en torno a un tema determinado. La importancia de los estudios de *Kurt Lewin* se fundamenta en haber demostrado que el comportamiento individual, no debe entenderse tanto como resultado de su propia voluntad individual, sino más bien como resultado de la relación dinámica que cada individuo mantiene con la situación social más cercana, básicamente, con el grupo y a su vez, que el comportamiento del grupo no se explica por la acción de cada uno de sus componentes, sino por el conjunto de las interacciones que se producen entre los elementos de la situación social en que tienen lugar.

Una actividad lúdica es útil para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento.

## PSICOLOGÍA

Existen varias ciencias que se encargan de estudiar diversas ramas de la vida del hombre, pero contamos con una que tiene como objetivo ahondar mucho más dentro de nuestro subconsciente, nos referimos a la psicología. Si buscamos una definición de psicología en cualquier diccionario tipo probablemente encontraremos una explicación

que sugiera: estudio científico del comportamiento y experiencia de cómo siente los seres humanos y animales. **Esta sería una definición convencional, en ABCpedia proponemos ir más allá de los significados y encontrar así el objetivo de cada término como sus características; por eso nuestra “definición de psicología” sería un poco más extensa.** Entendemos por psicología la ciencia que estudia las experiencias vividas como la conducta de los animales y seres humanos, pero también sus pensamientos, sentimientos y capacidad de adaptación al entorno que lo rodea. La psicología moderna ha recogido varias muestras de estos aspectos y los ha organizado sistemáticamente para luego elaborar teorías para la comprensión. Estas últimas, nos ayuda a explicar y conocer como se manifiestan los humanos y animales; en algunas ocasiones nos ayudan a predecir acciones futuras.

La definición de psicología nos señala que esta ciencia se ha dividido históricamente en diversas áreas de estudio, pero más allá de esta división, todas ellas están interrelacionadas; **la psicología fisiológica es la encargada de estudiar cómo funciona el cerebro y el sistema nervioso,** mientras que la de tipo experimental es la que aplica técnicas de laboratorio para estudiar aspectos como percepción y memoria; aquí notamos que ambas ramas están vinculadas profundamente.

**La psicología también puede clasificarse según las áreas de aplicación;** por ejemplo, la **psicología social** es la que estudia las influencias del entorno social sobre la persona y cómo ésta posteriormente se desenvuelve en el grupo, mientras que la de tipo industrial estudia únicamente el entorno laboral de los trabajadores. Por último, la **psicología clínica** intenta ayudar a quienes padecen problemas en su vida cotidiana o sufren trastornos mentales. Más allá de su útil función, la psicología siempre ha sido descalificada, esto se debe a que el ciudadano común tiene la firme convicción de que, dado que el mismo posee una vida mental, es muy sencillo adquirir un conocimiento completo de la totalidad de los fenómenos psicológicos sin tener que realizar un estudio universitario previo. Dicho razonamiento resulta curioso para los profesionales que ejercen esta profesión pues nunca se ha sabido de alguien que contradiga o corrija a un cardiólogo basado meramente en el buen funcionamiento de su corazón; pero sí existen miles de individuos que suelen “darse el lujo” de saber más que un psicólogo. **La definición de psicología establece que esta disciplina estudia el comportamiento y por ende son muchas las personas que se sienten capaces de ser psicólogos y tener su**

**propio diván en casa;** es que generalmente se cree que todos tenemos la capacidad de comprender y analizar hechos ajenos a nuestras vidas y lamentablemente no es así.

La convencional definición de psicología ha dejado muchos aspectos subjetivos de lado que nosotros incorporaremos para su completo y eficiente entendimiento; primeramente es necesario aclarar que la psicología es útil para los individuos sí, y solo sí, éste acepta la opinión de lo que dicta esta ciencia y la incorpora como valiosa.

La psicología educativa es una rama de la psicología cuyo objeto de estudio son las formas en las que se produce el aprendizaje humano dentro de los centros educativos. De esta forma, la psicología educativa estudia cómo aprenden los estudiantes y en qué forma se desarrolla la inteligencia.

Cabe destacar que la psicología educativa aporta soluciones para el desarrollo de los planes de estudios, la gestión educativa, los modelos educativos y las ciencias cognoscitivas en general.

Con el objetivo de comprender las características principales del aprendizaje en la niñez, la adolescencia, la adultez y la vejez, los psicólogos educacionales elaboran y aplican distintas teorías sobre del desarrollo humano, que suelen ser consideradas como etapas de la madurez.

En este sentido, Jean Piaget ha sido una importante influencia para la psicología educativa, gracias a su teoría respecto a que los niños pasan por cuatro diferentes etapas de capacidad cognitiva durante su crecimiento, hasta alcanzar el pensamiento lógico abstracto al superar los once años de edad.

El desarrollo moral de Lawrence Kohlberg y el modelo de desarrollo infantil de Rudolf Steiner son otros aportes claves en el desarrollo de esta psicología.

Los psicólogos educacionales tienen en cuenta las distintas características y capacidades de cada persona. Estas diferencias se potencian con el constante desarrollo y aprendizaje, y quedan reflejadas en la inteligencia, la creatividad, la motivación y la capacidad de comunicación, por ejemplo. Existen, por otra parte, numerosas incapacidades posibles en los niños en edad escolar, como el trastorno por déficit de atención y la dislexia, entre muchas otras.

El enfoque psicométrico centrado en la inteligencia subraya la importancia de las diferencias individuales e inteligencia, los niños se destacan por su curiosidad e inteligencia, ésta es una de nuestras posesiones más preciadas, a diferencia del peso la estatura y la edad la inteligencia no se puede medir directamente, no se puede mirar en el interior de la cabeza del niño y observar su inteligencia, solo podemos evaluarla indirectamente estudiando los actos inteligentes que genera.

Algunos expertos describen la inteligencia afirmando que incluye habilidades verbales y de resolución de problemas, otros la describen como la capacidad de adaptarse y aprender de las experiencias de la vida.

Una definición basada en la teoría de Vigotsky incluye la capacidad de utilizar las herramientas de la cultura con la ayuda de una persona más capacitada , debido a que la inteligencia es un concepto abstracto y amplio.

Para Gardner el hombre puede desarrollar varios tipos de inteligencias diferentes por ejemplo la inteligencia que desarrolla aptitudes corporales- cinestésicas, que es la capacidad de manipular objetos y ser hábil con el cuerpo, la inteligencia que aplica aptitudes interpersonales la cual desarrolla la capacidad de entender e interactúa eficazmente con los demás.

El desarrollo de la inteligencia se ve favorecida con la aplicación provechosa de actividades lúdicas, su importancia educativa es trascendente y vital, así lo explica Lidia Sánchez en lo concerniente a la teoría del pensamiento, el juego constituye en el niño su actividad central. Hace activo lo que muchas veces sufre pasivamente.

El niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas.

Al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y es el juego el que le ofrece la posibilidad de elaborar. El juego le aporta una larga serie de experiencias que responden a las necesidades específicas de las etapas del desarrollo.

Durante el primer año de vida, por ejemplo, los intereses se centran en el chupar, morder, explorar los juguetes, hasta la aparición de los dientes.



Más adelante, jugar a la mamá o el papá, le permite identificarse con aspectos de ellos que contribuyen en la formación de la personalidad. A medida que van creciendo comienzan a jugar con los juegos reglados donde se observa cómo pueden competir, si aceptan o no las reglas, cómo reaccionan frente al ganar o perder, etc.

Un niño que no juega nos hace pensar que algo que le está sucediendo, y si esta situación se repite frecuentemente se hace necesaria una consulta. Compartir el juego del niño es una manera de intercambiar con él, contenerlo, y volver a conectarse con una parte de niños que conservamos los adultos a través del tiempo.

El juego provee a los niños la oportunidad de hacer sentir su universo. Esto los ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo, descubrir a otros y desarrollar relaciones interpersonales para imitar papeles de la familia y descubrir nuevos modos de operar.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel preescolar. Estudios han demostrado que el juego con un rango de funcionamiento psicológico incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, habilidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

El contenido del juego está influenciado por las experiencias de los niños y por el contexto en el que ellos se encuentran. El contexto puede incluir ambiente físico, tiempo, otros niños y adultos, culturas y expectativas.

Jean Piaget propone que el juego puede ser pura asimilación, pero su relación o predominio de su asimilación sobre la acomodación es lo que define una actividad como juego.

Dewey sugiere que el juego da prominencia o énfasis a una actividad sin mucha referencia a sus resultados.

Brunner, Jolly & Silva, proponen que los niños usan invenciones en las reglas del juego en una forma creativa y generativa.

Bruner y Sherwood ven el juego como una oportunidad para practicar su rutina de conducta. Los niños cuando juegan están continuamente percibiendo, usando contrastes: un aspecto social, de aprendizaje. El juego tiene un lugar particular en la Teoría de Piaget.

Piaget escribió:

El juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño. Las funciones del juego difieren con la variación de edad cronológica. Muchas actividades del exterior e interior de los niños son determinados por el equipo, espacio y superficie.

En el centro infantil la utilización del juguete como medio didáctico o como objeto de conocimiento, ha de apoyarse en una sólida base respecto a las posibilidades que el juguete puede ofrecer, y de cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el educador en sus actividades pedagógicas. Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños y las niñas de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico. Por lo tanto, cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

Podría decirse que el juego es casi un instinto con el que nacemos los seres humanos. En los primeros meses de vida el bebé juega con sus manos, las mira, las descubre y poco a poco entiende lo que puede hacer con ellas. El juego es entonces la forma natural de incorporar a los niños en el medio que les rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas de la sociedad a la cual pertenecen. Un bebé con su sonajero descubre sonidos y movimientos, una niña con su rompecabezas se divierte mientras piensa, relaciona y capta. Así mismo, un adolescente con juegos como; deportes como el fútbol o el baloncesto aprenden la importancia del trabajo en equipo,

el respeto al otro sea adversario o no y el acatamiento de normas en pro del entendimiento y la sana diversión.

Un niño que juega es un niño que ama la vida, que entiende y tolera situaciones difíciles, que ama a quienes les rodean, es un niño que sonrío y es feliz. El juego es un derecho que tiene todo niño y una oportunidad que tenemos los adultos de pasar un buen rato y de aprender de esa capacidad que tienen los niños de disfrutar y admirarse con las cosas simples.

#### **4.2.2.-DISEÑO CURRICULAR**

Al diseñar una reforma curricular hay que preguntarse ¿Qué necesita saber el alumno para poder vivir mejor y poder dirigir su conocimiento con más eficacia su propia vida? Al responder a esta pregunta, se deben tomar en cuenta tres diferentes facetas de la realidad, que conviene que la persona llegue a comprender:

Lo espiritual, lo social y lo material. Luego se puede dividir a estas tres facetas de la realidad en áreas de aprendizaje definiendo a conocimientos y capacidades específicas dentro de cada área.

Es muy importante destacar que hoy en la actualidad se está llevando a cabo el diseño curricular por competencias, la formación profesional basada en competencias presenta ciertas características que se reflejan en el planeamiento curricular, en el planeamiento didáctico y en la práctica docente. Involucra los aspectos correspondientes a la organización y a la gestión de los centros, al rol docente y a las modalidades de enseñanza y de evaluación.

El concepto de diseño curricular reemplaza al clásico concepto de plan de estudios, mientras éste enuncia la finalidad de la formación en términos genéricos y a través de un ordenamiento temporal de las materias que se deben enseñar, el diseño curricular Es un documento más amplio que incluye, además, los distintos elementos de la propuesta formativa.

Con la finalidad de orientar la práctica educativa en el ámbito de los centros de formación profesional, en el diseño curricular se especifican los distintos componentes pedagógico-didácticos: El diseño curricular procura constituirse en uno de los medios que orientan la formación profesional, para lo cual se propone articular las

características, las necesidades y las perspectivas de la práctica profesional, con las del proceso formativo.

La elaboración del diseño curricular puede realizarse adoptando distintos enfoques, cada uno de los cuales responderá a las concepciones que se sustenten sobre la formación profesional, sobre el enseñar, sobre el aprender, y sobre el papel y la organización que, en la propuesta formativa, tendrán la teoría y la práctica.

Para una mayor comprensión de los rasgos del enfoque del diseño curricular basado en Competencias, mencionaremos brevemente las particularidades de los otros enfoques.

En general, en nuestros centros de formación predomina el enfoque de elaboración del diseño curricular que podríamos denominar clásico, el cual se caracteriza por:

- Estar constituido por un conjunto de materias separadas y relativamente autónomas.
- Llevar a cabo las prácticas en talleres y/o laboratorios, a través de un desarrollo independiente de las materias.
- Contar con docentes especializados exclusivamente en contenidos teóricos o en contenidos prácticos.
- Referir los objetivos de enseñanza a los conocimientos que los/las Docentes consideran que los/las alumnos/as deben adquirir en cada materia para un desempeño futuro que no está claramente definido.

Otro enfoque posible de la enseñanza es el denominado tecnológico. Este diseño se caracteriza por los siguientes atributos:

- Estar centrado en la adquisición, por parte de los/las alumnos/as, de habilidades o destrezas específicas tanto en los aspectos teóricos como en los prácticos de la formación.
- Poner énfasis en los aspectos operativos y técnicos del rol profesional.
- Programar la enseñanza de manera sumamente detallada a partir de los resultados concretos y observables que los/las alumnos/as deben alcanzar.

El diseño curricular basado en competencias, al tomar como punto de partida de su elaboración la identificación y la descripción de los elementos de competencia de un rol o de un perfil profesional, pretende promover el mayor grado posible de articulación entre las exigencias del mundo productivo y la formación profesional a desarrollar.

Por otro lado, responde a las investigaciones acerca del aprendizaje, en tanto propone una organización que favorece el aprendizaje significativo y duradero por medio de las capacidades que es el eje de la formación profesional y más aun si se trata de nuestros estudiantes.

Al elaborar el diseño curricular, se describirán las capacidades que se desarrollarán a lo largo del proceso de formación para promover en los/las estudiantes un desempeño efectivo del rol.

La tarea de elaboración del diseño curricular requiere el establecimiento de las capacidades básicas (leer; escribir; resolver operaciones matemáticas; argumentar; plantear problemas) que se deberán adquirir, consolidar o desarrollar como requisito para el aprendizaje de las distintas materias. Será necesario evaluar si el niño, las desarrolló previamente, en cuyo caso éstas deberán ser consolidadas y ampliadas. Si no hubieran sido adquiridas en el nivel adecuado, será necesario adoptar decisiones curriculares para suplir la situación, entre ellas, la inclusión de instancias de nivelación y de promoción de capacidades a partir del desarrollo de situaciones o de problemas.

Las características del diseño curricular basado en competencias tienen las siguientes características:

Adopta una estructura modular.

Desarrolla un enfoque integrador respecto de todas sus dimensiones.

Tiende a la integración de capacidades, de contenidos, de teoría y de práctica, de actividades y de evaluación.

Adopta para su desarrollo un enfoque de enseñanza-aprendizaje significativo

La formación de los estudiantes basada en competencias presenta características propias que se reflejan en el planeamiento curricular, en el planeamiento didáctico y en la práctica.

Características del Diseño Curricular

Dinámico, orientado al cambio de manera lógica y razonada.

Continuo, se compone de varias fases estrechamente relacionadas entre sí, con una secuencia en espiral.

□ Participativo, requiere de la colaboración de todos los actores involucrados en el proceso de e-a.

## PLANIFICACIÓN

Se denomina planificación a lo que ocurre antes y después del proceso de acción partiendo de este concepto es importante la planificación pues la presente investigación está centrada en el estudio de estrategias para la enseñanza por medio de las actividades lúdicas, como contribución al desarrollo del pensamiento, ya que se consideran como procesos mentales para el razonamiento y la adquisición de conocimientos que se aprenden en la escuela o en el medio en que se desenvuelve el niño. Una planificación tiene por finalidad involucrar valores y desarrollar actitudes en el alumno y se requiere el uso de estrategias que permitan desarrollar las capacidades para comprender, asociar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos para enfrentar su entorno. Se requiere el uso de estrategias que permitan desarrollar las capacidades para percibir, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos.

El docente debe involucrar en su planificación valores a desarrollar en los alumnos, de forma que este pueda captarlo de manera significativa, de aquí se requiere el uso de estrategias adecuadas para su eficaz aplicación, debe existir una orientación con el objeto de facilitar y orientar el estudio donde versará su vida cotidiana, debe proveer al alumno de los métodos de razonamiento básico, requerido para plantear algunos ejercicios a resolver cuya ejecución le permitirá afianzar sus conocimientos.

Con respecto a la planificación; según Andar Erg (citado por Quintero, 2002) señala la planificación como la acción donde se diseñan actividades educativas para estimular al alumno respecto al aprendizaje. Para Chacón (1979) estrategias es el conjunto de métodos y materiales organizados para el logro de objetivos y planificación es un proceso por el cual el docente puede combinar las actividades con recursos para atraer la atención del alumno en el desarrollo de la clase.

## ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

"Las estrategias más eficaces son aquellas que combinan la deliberación y el control con la flexibilidad y el aprendizaje organizacional", las estrategias de aprendizaje implica

enseñar al estudiante o al grupo de trabajo, a decidir conscientemente su actuación cuando se oriente al objetivo; busca enseñarle a valorar, conscientemente, el proceso de aprendizaje planteado.

Los profesores también deben actuar estratégicamente cuando aprenden y promueven aprendizajes en alguna materia y ello implicará reformular en términos de control consientes los procesos cognitivos, afectivos y procedimentales.

Como maestros debemos utilizar estrategias de aprendizaje tal es el caso como enseñarles a reflexionar sobre su propia manera de aprender, ayudándoles analizar las operaciones y decisiones mentales que se realizan, con el fin de mejorar los procesos (cognitivos, procedimentales y actitudinales) que ponen en acción. Así también enseñarles a dialogar internamente, a que no deben estudiar para aprobar sino para aprender, que únicamente se aprende con profundidad cuando lo aprendido es fruto de un esfuerzo de comprensión, y sobre todo mostrarle que aprender así es a la larga más rentable porque es más duradero y funcional.

Por tal motivo se propone que el docente al emprender su labor en el aula comience con las opiniones de los alumnos, se efectúa un diagnóstico de las ideas previas que tiene, paralelamente construir una clase atractiva, participativa, donde se desarrollo la comunicación permitiendo que exprese las múltiples opiniones referentes al tema que se esta estudiando.

Para obtener una enseñanza efectiva se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Provocar un estímulo que permita al alumno investigar la necesidad y utilidad de los contenidos.
- Ilustrar con fenómenos relacionados con el medio que lo rodea y referidos al área.
- Estimular el uso de la creatividad y fortalecer las actividades lúdicas.

El docente debe tratar siempre de motivar al alumno creando un ambiente de estímulo para que este se sienta con la mayor disposición para lograr un aprendizaje significativo para la vida.

En una situación de aprendizaje no siempre es fácil determinar o separar nítidamente lo que constituye aprender una técnica, un procedimiento o una estrategia de aprendizaje.

Esta diferenciación puede facilitarse si nos centramos en analizar los objetivos del aprendizaje que se persigue.

Si como profesores esperamos que nuestros estudiantes conozcan y utilicen un determinado procedimiento para resolver una tarea concreta y las actividades están encaminadas a asegurar una correcta aplicación de ese proceso, repitiendo los pasos correctos de su utilización estamos frente a una técnica.

Pero si pretendemos además, favorecer al análisis de las ventajas de dicho proceso sobre otro en función de la característica de la actividad concreta o si promovemos la reflexión del cuándo, por qué y para qué es útil la realización de una técnica o método y para ello enseñamos a los alumnos a planificar su actuación, a controlar el proceso mientras resuelven la tarea y a valorar la manera de llevar a cabo su trabajo y los logros de aprendizaje, todo el proceso se complica y estamos frente a una estrategia de aprendizaje.

Aprender a través de la toma consiente de decisiones facilita el aprendizaje significativo (Ausubel 1963), pues promueve en los estudiantes la necesidad de establecer relaciones significativas entre sus propios conocimientos y la nueva información, decidiendo los procesos más adecuados para la realización de la actividad de aprendizaje mediante el juego.

## LAS TÉCNICAS Y LOS MÉTODOS

Actualmente se recomienda un cambio fundamental en los modelos educativos. Hemos pasado de la etapa en que la enseñanza estaba centrada en el profesor a una nueva centrada en el alumno.

Por lo tanto, es necesario darle el protagonismo que tiene el alumno ya que éste juega un papel activo en su aprendizaje.

El alumno necesita desde sus primeros años de escolarización conocer las estrategias que le llevarán al éxito en sus estudios.

Es tarea del profesor “enseñar a aprender” y del alumno “aprender a aprender”.



Se podría afirmar que el aprendizaje sería “un cambio más o menos permanente de conducta que se produce como resultado de la práctica” (Kimble, 1971; Beltrán, 1984, citado en Beltrán, 1993).

Y las estrategias de aprendizaje serían aquellos procesos o técnicas que ayudan a realizar una tarea de forma idónea.

Esta definición tan global la aclara Nisbet y Shucksmith (1987) y serían “las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenaje y/o la utilización de información o conocimiento”, de tal manera que el dominar las estrategias de aprendizaje permite al alumnado planificar u organizar sus propias actividades de aprendizaje por medio del juego. A mas de esto los autores afirman algo importante: El aprendizaje más importante es aprender a aprender: la mayoría de las personas adultas no han aprendido estrategias de aprendizaje porque nadie se las ha enseñado, de tal forma que cuando han de enfrentarse a una tarea nueva, el método que utilizan es el que siempre intuitivamente han utilizado, lo que consecuentemente hace que muy pocos sepan abordarla, además el esfuerzo será mayor.

Aprender a aprender es importante en nuestros días para los estudiantes, permite saber utilizar más tarde ese conocimiento. Estas tareas requieren tener asimiladas una serie de estrategias y su puesta en práctica.

## **2.5.-HIPÓTESIS**

La actividad lúdica influye positivamente el desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la parroquia de Izamba.

## **2.6.-SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **Variable independiente**

La actividad lúdica

### **Variable dependiente**

Desarrollo de la Inteligencia

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1.-Enfoque investigativo.**

La investigación se adjudica el enfoque cuanti-cualitativo puesto que se interpretarán datos previos a un análisis que va a permitir hacer hipótesis.

#### **3.2.-Modalidades de la investigación**

##### **De Campo**

Porque la investigación se realiza en el lugar de los acontecimientos, la “Granja Escolar Jorge H. Cobo” en Quillán las Playas perteneciente a la parroquia de Izamba.

##### **Documental y Bibliográfica**

Porque se tiene como fundamentos la investigación realizada a nivel bibliográfico, además de los documentos de apoyo que sirvieron como base para el análisis crítico y sustentaciones sobre el tema.

#### **3.3.- Niveles o tipos de Investigación**

**Correlacional.-** Porque no se ha encontrado otras investigaciones con igual planteamiento; existen escritos que guardan relación a la temática que serán utilizados como bibliografía y sustento.

**Descriptivo.**- Porque este problema es analizado desde el establecimiento de las causas y consecuencias, a partir del análisis se plantean objetivos, hipótesis, se determinan técnicas e instrumentos para la recolección de la información, se procesa la información para establecer conclusiones que finalmente serán la base para construir la propuesta.

**Explorativo .-** Porque parte del conocimiento previo de un problema existente en los años de quinto séptimo del Centro Educativo Integral “Siglo XXI”, además los datos obtenidos, serán fundamentales para una extensa bibliografía sobre el tema.

### **3.4.-POBLACIÓN Y MUESTRA**

La institución investigada cuenta con una totalidad de 22 estudiantes, un maestro con nombramiento y una maestra a contrato.

Estudiantes	22
Maestro nombramiento	1
Maestra a contrato	1
total	24

Por lo tanto se realizan las encuestas a toda la población.

### 3.5.-OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**HIPÓTESIS:** La actividad lúdica influye positivamente el desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la parroquia de Izamba.

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMES BÁSICOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>
La actividad lúdica	Lo innato en el niño es jugar y cantar, la educación sin ello es triste y monótono, de allí que el profesor está obligado a saber cantar y jugar, por que el	Juegos artísticos	-Libre imaginación -propende a la cultura estética	¿Qué tipos de juego artístico aplica según la tendencia, habilidad y aptitud?	Encuesta
	hombre solo es hombre total cuando juega, con lo que formará la personalidad y fomentará el desarrollo de la	Juegos infantiles	-espacios apropiados motivan al Juego.	¿Cuáles son los juegos infantiles que practicas?	Entrevista
	inteligencia de los educandos.	Juegos por objetivos educativos	Niños con coordinación de los órganos sensoriales	¿Qué órgano sensorial utilizas más en los juegos?	Encuesta

**HIPÓTESIS:** La actividad lúdica influye positivamente el desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la parroquia de Izamba.

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMES BÁSICOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>
Desarrollo de la inteligencia	La inteligencia es la capacidad de resolver problemas de aprender de las experiencias de la vida y de utilizar las herramientas de la cultura con la ayuda de una persona con lo cual puede resolver problemas, utilizando diversidad de inteligencias.	capacidad inteligencia emocional resolución de problemas  inteligencia corporal- cenestésica:  inteligencia musical	reflexión controla sentimientos y emociones propios y ajenos aplica procesos manipula objetos y es hábil con el cuerpo  Sensibilidad a la melodía al ritmo y tono	¿Participa en clase?  ¿Tiene afición por el baile y deporte?  ¿Es apto para ser compositor?	Entrevista  Encuesta  Encuesta

### 3.6.- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas e instrumentos que se utilizan para recolectar datos son:

<u>Técnica</u>	<u>Instrumento</u>
Observación	Guía de observación
Entrevista	Guía
Encuesta	Cuestionario

#### Método de investigación

El método a utilizar en la presente investigación es *el hipotético – deductivo*.

### 3.7.-PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La recolección de la información se la efectuará mediante los instrumentos citados en la matriz de operacionalización, con el objeto de viabilizar la investigación de campo se pasará por dos fases:

- La recolección e información
- El procesamiento de información

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

#### RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES

##### Pregunta 1

¿El profesor juega con usted en el aula?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

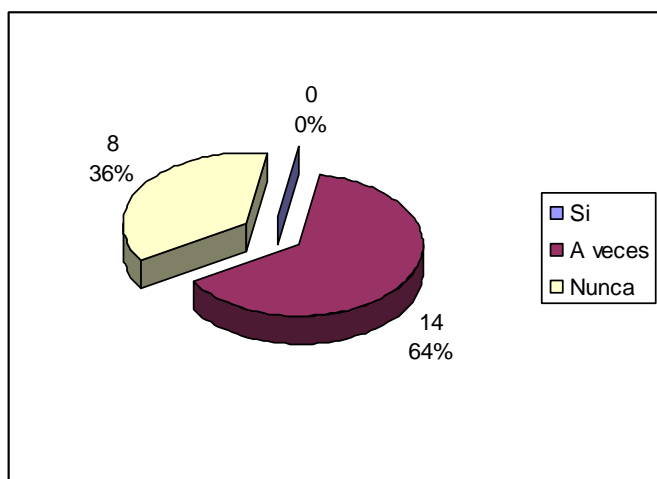
Cuadro 1

Alternativas	Siempre	A veces	Nunca
Estudiantes	0	14	8
Porcentajes	0%	64%	36%

Fuente: Estudiantes

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 1



El 36% de estudiantes encuestados manifiestan que pese a los adelantos modernos todavía siguen en el tradicionalismo, mientras que el 64% de los estudiantes indican que su maestro realiza juegos a veces, el juego responde no solo a la tendencia del niño sino también a la imitación, así mismo es un medio valioso para adaptarse al lugar en el que se esta desarrollando por lo que se entiende, en esta escuela los profesores no dan una aplicación provechosa de los juegos tampoco se prepondera el valor del aprendizaje activo.

Pregunta 2

¿La enseñanza de tu profesor, lo hace mediante participación en clase?

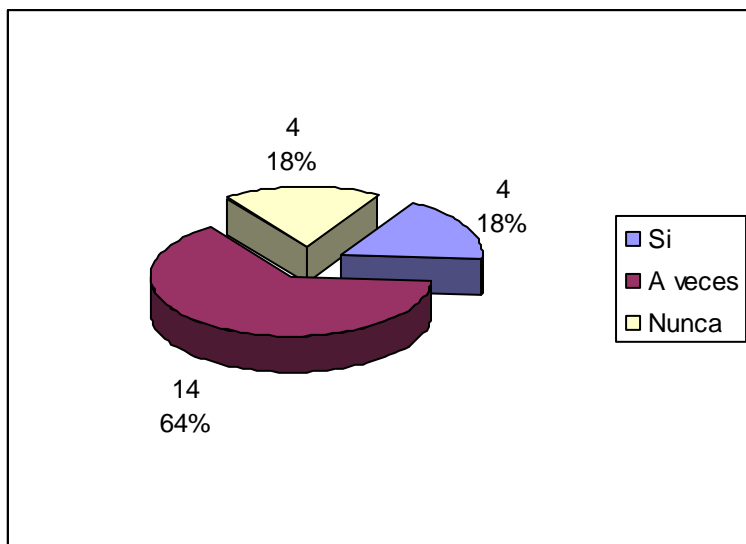
Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

Cuadro 2

Alternativas	Siempre	A veces	Nunca
Estudiantes	4	14	4
Porcentajes	18%	64%	18%

Fuente: Estudiantes  
Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 2



Solo un 18% afirma su participación en clase cuando el profesor enseña, el 18% expresa que el profesor nunca aplica la participación en clase, pero un 64% responde que a veces. La situación se ayuda cuando el maestro hace participar en clase a sus estudiantes. Piaget dice que " el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas" las experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así baya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros,



### Pregunta 3

¿El profesor aplica la enseñanza mediante juegos infantiles?

Si ( )                      No ( )

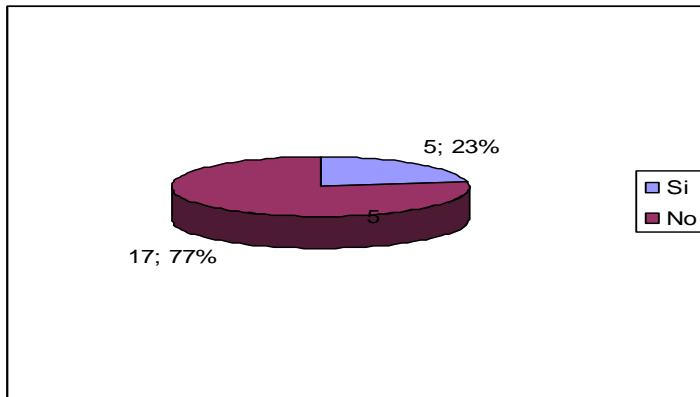
Cuadro 3

Alternativas	Si	No
Estudiantes	5	17
Porcentajes	23%	77%

Fuente: Estudiantes

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 3



El 77% de los estudiantes encuestados responden que el maestro no enseña mediante juegos infantiles, frente a esta realidad se ve la necesidad de que los maestros se capaciten en estas estrategias metodológicas. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico Psicológico, social y espiritual del hombre su importancia educativa es trascendental, sin embargo en la escuela investigada no se da la importancia de la enseñanza mediante juegos infantiles.

#### Pregunta 4

¿Cree usted que la forma que enseña el profesor es la mejor?

Si ( )                      No ( )

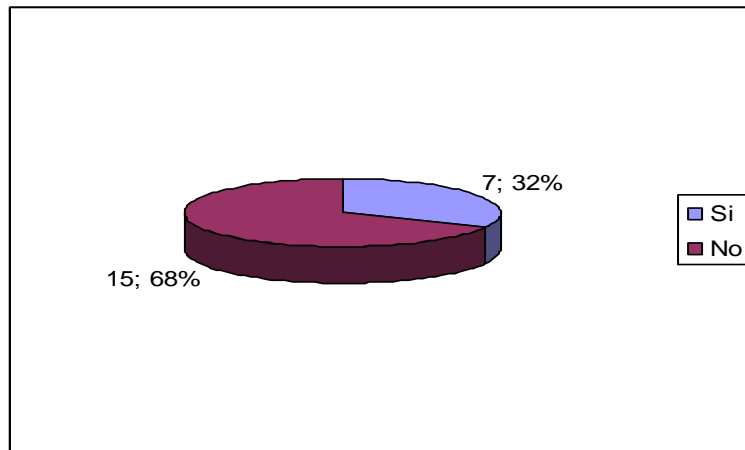
Cuadro 4

Alternativas	Si	No
Estudiantes	7	15
Porcentajes	32%	68%

Fuente: Estudiantes

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 4



15 estudiantes de los 22 expresa que la forma de enseñanza no es la mejor. Las nuevas propuestas educativas que son base de cualquier tipo de reforma educativa recomiendan a los educadores observar ciertos criterios metodológicos que tienen que ver con la utilización de técnicas activas, los educadores deben seleccionar técnicas para que el desarrollo de la clase sea eminentemente práctico y operativo y no teórico, pero esta investigación deduce que el maestro no lo está aplicando.

### Pregunta 5

¿Le gustaría jugar para aprender con facilidad?

Si ( )                      No ( )

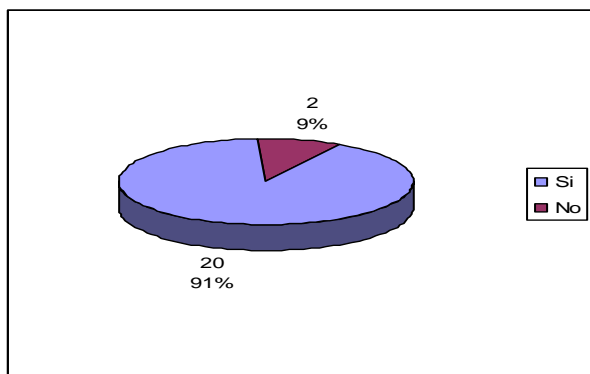
Cuadro 5

Alternativas	Si	No
Estudiantes	20	2
Porcentajes	91%	9%

Fuente: Estudiantes

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 5



El 91% de los encuestados, considera al juego como un elemento educativo. Durante el juego el niño ejercita su lenguaje hablado y mímico, el juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo, es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, en ciertos casos descubre nuevas realidades.

Pregunta 6

¿Cree usted que el juego facilita el aprendizaje?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

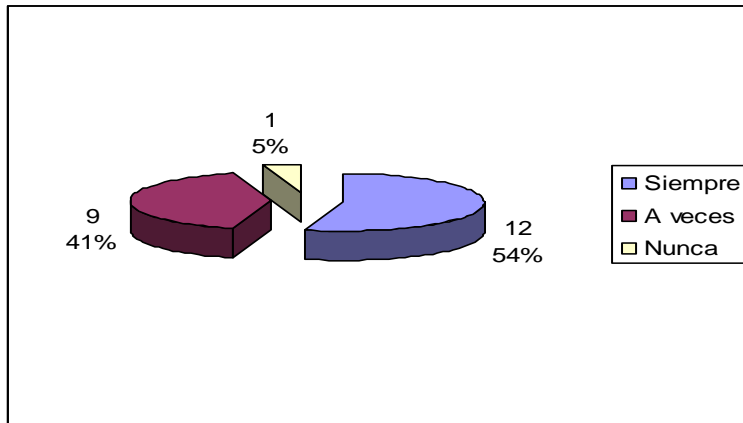
Cuadro 6

Alternativas	Siempre	A veces	Nunca
Estudiantes	12	9	1
Porcentajes	54%	41%	5%

Fuente: Estudiantes

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 6



Un 54% de los estudiantes en esta institución manifiestan que siempre el juego facilita el aprendizaje, mientras que un 41% indica que a veces y el 5% que es un mínimo expresa que nunca el juego facilita el aprendizaje. Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, se considera a la actividad lúdica no como componente natural, sino como un elemento que fortalece el desarrollo del aprendizaje.

Pregunta 7

¿Cree usted, que el juego crea amigos?

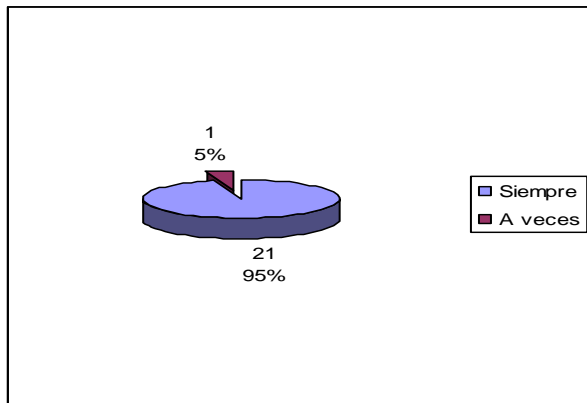
Si ( )      No ( )

Cuadro 7

Alternativas	Si	No
Estudiantes	21	1
Porcentajes	95%	5%

Fuente: Estudiantes  
Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 7



El 95% de encuestados expresa que el juego permite socializarse con otras personas aun más con sus compañeros pues permite adaptarse y aprender, la mayoría de veces se aprende jugando por lo tanto se desarrolla la inteligencia, el niño es capaz de dar soluciones con rapidez y mejorar su relación entre compañeros.

### Pregunta 8

¿Cree usted que su profesor necesita aplicar más juegos, para desarrollar su clase?

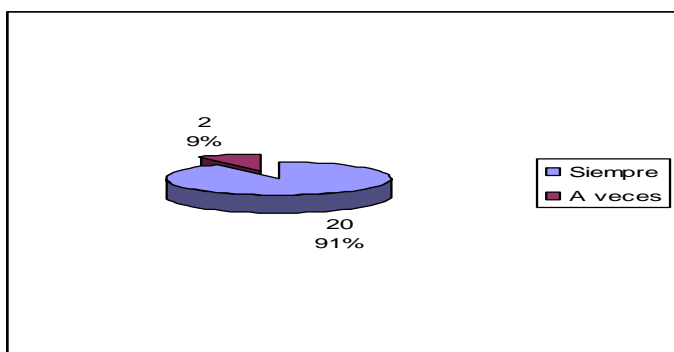
Si ( )                      No ( )

Cuadro 8

Alternativas	Si	No
Estudiantes	20	2
Porcentajes	91%	9%

Fuente: Estudiantes  
Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 8



Para el 91% de los encuestados manifiesta que el maestro necesita aplicar más juegos para desarrollar la clase, si consideramos diferentes tipos de juegos como lo son los motores, artísticos, de experimentación, sociales entonces el maestro tiene una gran gama de posibilidades para poder aplicar actividades lúdicas, pero esto en la institución investigada no está ocurriendo por lo tanto la enseñanza aprendizaje no será integral.

### Pregunta 9

¿Te gustaría jugar con tus compañeros y profesor para aprender?

Si ( )                      No ( )

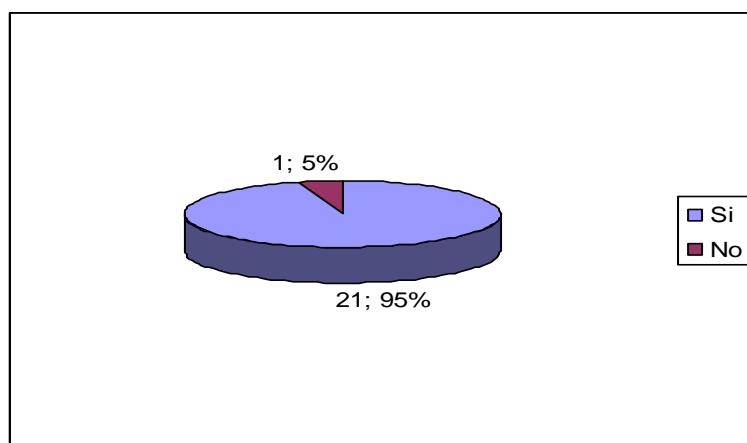
Cuadro 9

Alternativas	Si	No
Estudiantes	21	1
Porcentajes	95%	5%

Fuente: Estudiantes

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 9



El 95% de encuestados manifiesta que le gustaría jugar con sus compañeros así como con el educador quien canaliza hábilmente las actividades lúdicas para el éxito de la educación del niño en una determinada edad. El niño llega a la escuela y tiene que alternar con otros niños, en el recreo conoce a alumnos de diferentes grados, practica juegos sociales en los que intervienen elementos importantes como la cooperación, reglas de juego, que ayudan al aprendizaje.

## RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS A PROFESORES

### Pregunta 1

¿Practica en el aula estrategias de aprendizaje?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

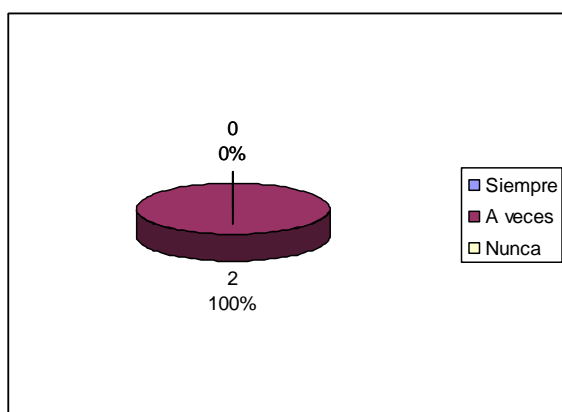
### Cuadro 1

Alternativas	Siempre	A veces	Nunca
Profesores	0	2	0
Porcentajes	0%	100%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

### Gráfico 1



El 100% de los maestros nos indican que no actúan estratégicamente siempre. Los educadores deben seleccionar estrategias de aprendizaje, la nueva manera de hacer educación y la actividad docente tiene que caracterizarse con la utilización de estrategias de aprendizaje que facilite una mejor integración y funcionamiento de los educandos, en este sentido enseñar estrategias implica enseñar al alumno a valorar, el proceso de aprendizaje.



## Pregunta 2

¿Cómo genera en el estudiante el desarrollo de la inteligencia?

a) Participando ( )      b) Preguntando ( )      c) Escuchando ( )

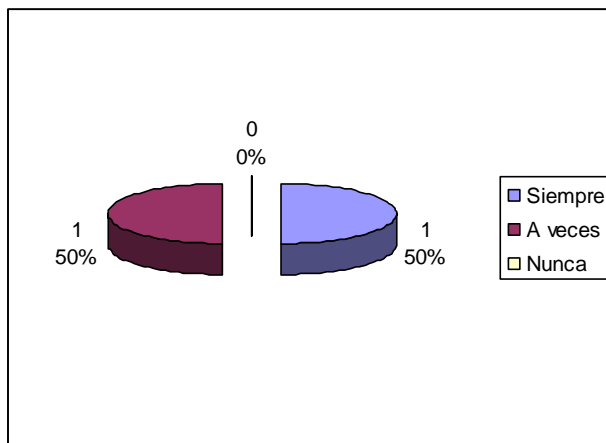
Cuadro 2

Alternativas	Participando	Preguntando	Escuchando
Profesores	1	1	0
Porcentajes	50%	50%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 2



El 50% de docentes nos indica que el cambio de metodología tiene como punto de partida críticas que hacen los diferentes paradigmas educativos al actual modelo de enseñanza aprendizaje, las críticas se dirigen a la memorización mecánica, el aprendizaje por condicionamiento no orienta a conseguir un buen producto de aprendizaje es decir que sea competitivo, por lo que es necesario que el maestro desarrolle la inteligencia en el estudiante cuando este participa o pregunta, no solamente dedicado a escuchar que es lo que determina la escuela tradicionalista, ventajosamente esto no ocurre en la granja escolar Jorge H. Cobo, pues sus maestros satisfacen las preguntas y al mismo tiempo promueven su participación.

### Pregunta 3

¿Utiliza el juego como actividad que mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

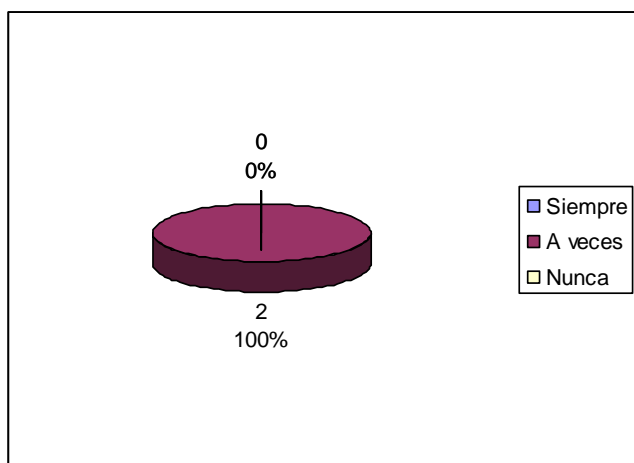
Cuadro 3

Alternativas	Siempre	A veces	Nunca
Profesores	0	2	0
Porcentajes	0%	100%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 3



Un 100% de encuestados nos da a conocer que si utiliza el juego como estrategia de aprendizaje, pues busca maneras para que el aprendizaje sea alegre, que tenga ciertos aspectos de juego, que incluya la música el canto y el humor y que se construya sobre una base de actividades físicas y la manipulación de objetos, de esta manera esta aportando con el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje.

#### Pregunta 4

¿La aplicación del juego infantil permitirá el desarrollo de la inteligencia?

Si ( )                      No ( )

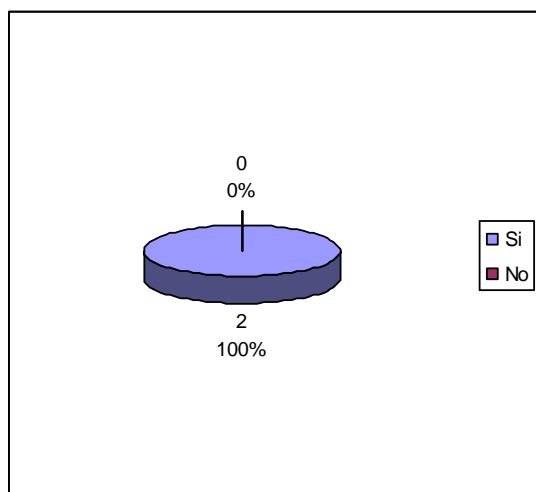
Cuadro 4

Alternativas	Si	No
Profesores	2	0
Porcentajes	100%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 4



Para los profesores encuestados en un 100%, la aplicación de actividades lúdicas ayudan al desarrollo de la inteligencia, si tenemos en cuenta los diversos tipos de inteligencia los niños con una orientación adecuada pueden llegarlas a desarrollarlas la mayor parte de estas.

### Pregunta 5

¿Utiliza metodologías participativas?

Si ( )                      No ( )

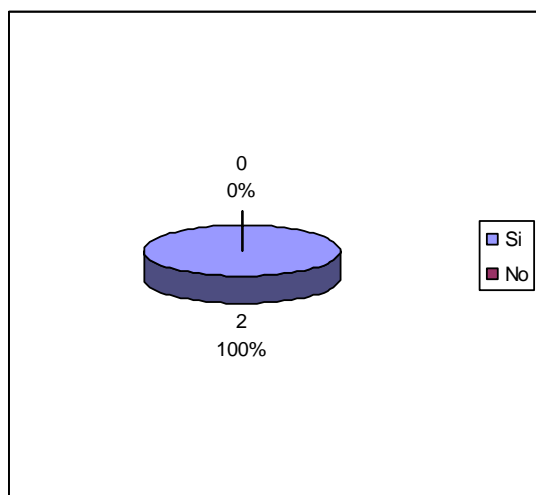
Cuadro 5

Alternativas	Si	No
Profesores	2	0
Porcentajes	100%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 5



De igual manera un 100% de docentes manifiesta que el ayudar a los alumnos a tomar conciencia de sus propias estrategias de aprendizaje se promueve la participación activa, también les potencializa para que se vuelvan cada vez más capaces de tomar la responsabilidad por su propia educación, es decir las interrogantes serán con la base de un conocimiento por lo que nos da a entender que el maestro investigado está totalmente de acuerdo con la utilización de metodologías participativas

Pregunta 6

¿Cree usted que el juego facilita el aprendizaje de los estudiantes?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

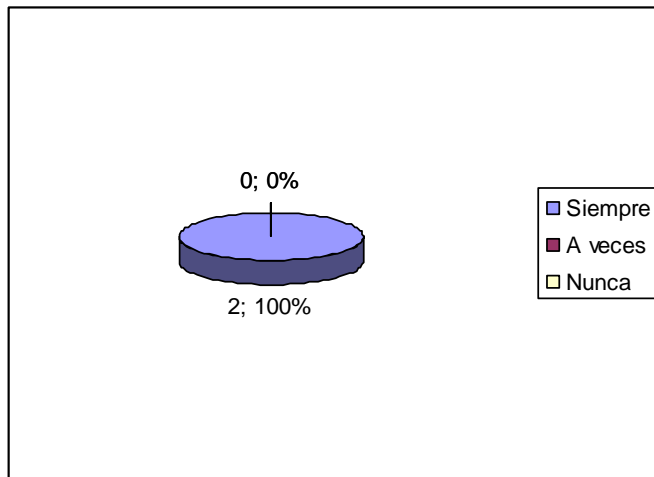
Cuadro 6

Alternativas	Siempre	A veces	Nunca
Profesores	2	0	0
Porcentajes	100%	0%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 6



Los estudiantes necesitan de la integridad y del compromiso con su potencial dice el 100%, pues cuando el maestro enseña con practicas lúdicas, es más fácil comprender y expresar ciertos conceptos con lo que se facilita el aprendizaje, ya que el juego es una oportunidad o una necesidad que se debe utilizar en las actividades de clase.

### Pregunta 7

¿El juego infantil, permite aprender de manera recreacional?

Si ( )                      No ( )

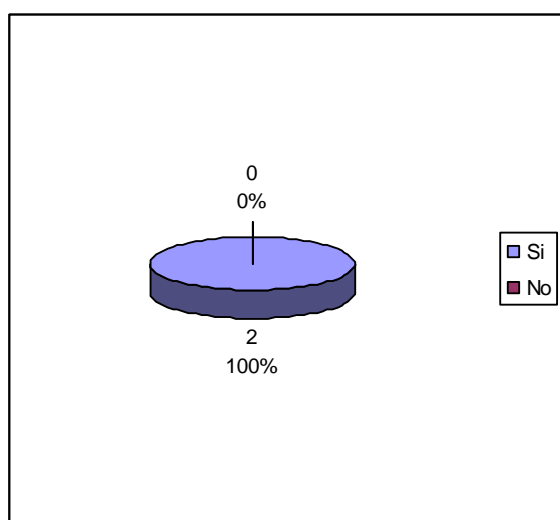
Cuadro 7

Alternativas	Si	No
Profesores	2	0
Porcentajes	100%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 7



El juego debemos promocionar y no frenar la curiosidad así nos manifiesta el 100% de los maestros, la curiosidad es un impulso sano y útil para el desarrollo del niño, es el apetito mental que contribuye al niño a saber, para enriquecer su personalidad, la vida de los niños es jugar por lo tanto juegan y aprenden.

### Pregunta 8

¿A sus estudiantes les gusta jugar?

Si ( )                      No ( )

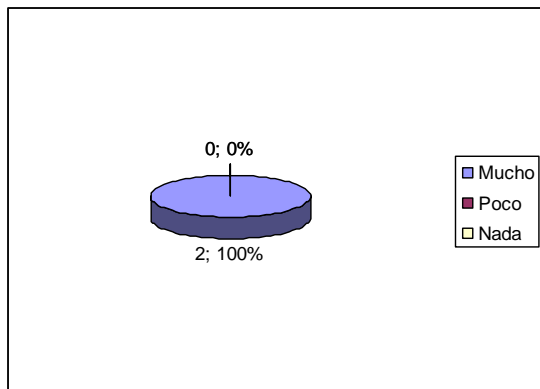
Cuadro 8

Alternativas	Mucho	Poco	Nada
Estudiantes	2	0	0
Porcentajes	100%	0%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 8



El 100% de los maestros manifiestan que a los niños les gusta jugar, ya que los niños no juegan por mandato, el juego al niño permite iniciar gozosamente su vida, encuentra oportunidades de probar cuanto puede hacer, vencer dificultades, y tiene mayor posibilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando haya crecido, el niño está incesantemente activo jugando de una u otra forma. El juego es su ocupación.

### Pregunta 9

¿Mediante socio dramas, los niños construyen sus conocimientos?

Si ( )                      No ( )

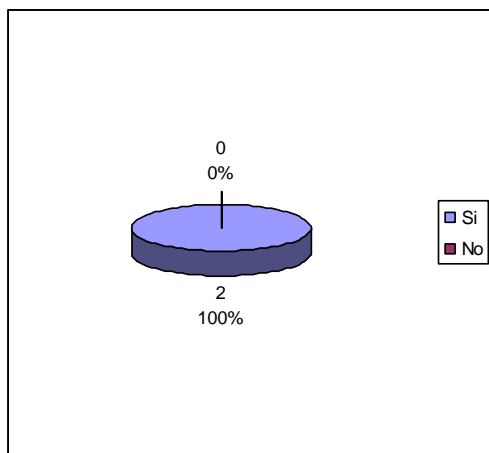
Cuadro 9

Alternativas	Si	No
Profesores	2	0
Porcentajes	100%	0%

Fuente: Maestros

Investigador: Danilo Arcos

Gráfico 9



En la encuesta se analiza que todos, es decir un 100% construyen conocimientos mediante socio dramas ya que de esta manera los alumnos tienen la oportunidad de sentir cierto grado de responsabilidad para cumplir las actividades que se le hayan encomendado, esto puede influir en el proceso de desarrollar su capacidad de aprender unos de otros, observar su auto imagen, pues el niño mejora relaciones de respeto e integridad mutua.

Además se realizó una entrevista a dos profesores por su posición de trabajo que es una institución unidocente.



## **4.2. VERIFICACION DE HIPÓTESIS**

La hipótesis de nuestra investigación dice: “La actividad lúdica influye positivamente en el desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la parroquia de Izamba”.

Los resultados así lo demuestran las estrategias y técnicas actualizadas como son las actividades lúdicas, se constituyen en nuevas propuestas educativas que son la base de cualquier tipo de reforma educativa, recomienda a los educadores observar criterios metodológicos que tienen que ver con la utilización de técnicas activas que conlleven a desarrollar en el alumno una actividad crítica creativa y participativa, al igual que son las que permiten ampliar las oportunidades de acceso al conocimiento por parte de los estudiantes y por consecuencia al desarrollo de su inteligencia.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

-Con la investigación realizada se llegó a establecer que existe Influencia de las actividades Lúdicas en el Desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo en Quillán las Playas perteneciente a la Parroquia de Izamba.

-Se concluye que se necesita preparar a los docentes con ciertas ayudas que les permitan conocer y analizar dentro de un nuevo paradigma holístico, la gestión docente y el mismo proceso educativo de aula, con propuestas claras y precisas diseñadas bajo los criterios de acción participativa, comunitaria y sistemática debidamente organizada.

Asumir un trabajo pedagógico basado en estrategias y técnicas de aprendizaje como lo constituyen las actividades lúdicas permitirá a los estudiantes aprender hacer, aprender a conocer, aprender convivir y aprender a trascender.

-Según los resultados podemos apreciar que las actividades lúdicas permiten desarrollar la inteligencia esto lo manifiesta el mayor porcentaje de encuestados. En relación a la practica en el aula de las estrategias del aprendizaje el 100 por ciento de los profesores manifiesta que lo hace en ciertas ocasiones, situación que es corroborada solo por el 64% de los estudiantes mientras el 36% de los estudiantes manifiestan que nunca juegan con ellos.

Lo fundamental aquí es que de acuerdo a como el maestro genera en el estudiante el desarrollo de la inteligencia lo hace en forma participativa o mediante preguntas, aun que los maestros dicen que la inteligencia no se genera escuchando.

La investigación identificó las necesidades y las valencias del educador en la aplicación de diferentes actividades lúdicas por lo que se diseñó una propuesta con la idea principal de mejorar el rol que desempeña el maestro, principalmente en estrategias, el maestro se dedica a enseñar es decir cumple con su rol de docente pero muchas veces necesita capacitarse en otro tipo de estrategias, cuando no lo hace los alumnos se ven afectados.

## RECOMENDACIONES

Cada día se hace más necesario integrar en clase la presencia de actividades lúdicas, el profesor que pretenda mantenerse en el antiguo papel de única fuente de transmisión oral de conocimientos tiene la batalla perdida por lo que se sugiere que el maestro modifique su papel tradicional con lo que mejorara el nivel educativo.

Se debe ir a la vanguardia en la utilización de medios y materiales didácticos acorde con la época y con las posibilidades institucionales.

El docente siempre en su accionar debe estar investigando y auto educándose la ciencia y la tecnología no se encuentran rezagadas, la memoria es frágil e ahí la necesidad de recomendar una propuesta de actualización y ayuda pedagógica docente que incluya técnicas concretas como son las actividades lúdicas y dentro de ellas nuevos juegos que conlleven a desarrollar en el alumno una actitud crítica, creativa y participativa.

Es importante tener presente que cultivarse, aunque muchas veces cuesta trabajo nos da muchas satisfacciones a futuro lo cual no debemos rechazar.

Por lo anterior debemos incentivar a la capacitación de estrategias y técnicas que permitan el dominio y la creación de nuevos conocimientos. El eje de todo esto se encuentra en el factor más importante y ese factor eres tú, porque no tendría sentido hablar de ética valores actitudes y metodologías si no hay nadie a quien le interese desarrollarse como individuo.

## CAPITULO VI

### LA PROPUESTA

#### 6.1.-DATOS INFORMATIVOS

##### \*TÍTULO

“APLICACION DE UNA GUIA TECNICA DE JUEGOS INFANTILES QUE CONTRIBUYAN AL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA DE LOS NIÑOS DE LA GRANJA ESCOLAR JORGE H. COBO”.

##### \*INSTITUCIÓN EJECUTORA

Granja Escolar Jorge H. Cobo

##### \*BENEFICIARIOS

El docente y los estudiantes

##### \*UBICACIÓN

Provincia                   Tungurahua

Cantón                      Ambato

Parroquia                  Izamba

Caserío                    Quillán las Playas

##### \*TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCIÓN

Inicio 2010      F in 2010

##### \*EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE

Investigador, docentes, autoridades

##### \*COSTO

Rubros	monto
-materiales de escritorio	\$ 50
-transporte	\$ 30
-socialización	\$ 10
-copias	\$ 10

## **6.2.-ANTECEDENTES**

De acuerdo a los resultados de la investigación se ha determinado que los maestros no están aplicando de la mejor manera las actividades lúdicas o bien desconoce aquellas que le sirvan para mejorar su desempeño.

Es importante destacar que el maestro se verá ayudado en gran parte con un folleto de juego en su mano. En vista que el docente no está aplicando técnicas actualizadas como hoy en día se consideran a las actividades lúdicas para ayudar al desarrollo de la inteligencia en los niños

El papel fundamental de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia y como estimulador del aprendizaje, el niño todo el tiempo está jugando, sin apenas darse cuenta aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones, se ha determinado que los juegos le hace sentirse absolutamente motivado e interesado por lo que da rienda suelta a su imaginación. Pues se considera que la actividad lúdica puede exteriorizar sin límites su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás, principalmente en el desarrollo de la inteligencia.

## **6.3.- JUSTIFICACIÓN**

A pesar de existir tantos aportes a las concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje, se ha dado en la educación por muchos años un modelo que se denomina tradicional caracterizado por asumir una relación asimétrica entre docente y alumno, donde el profesor se ve como el poseedor de los conocimientos y el alumno como una especie de mente en blanco.

En múltiples ocasiones hemos escuchado hablar de la necesidad de superar estas concepciones, pero en realidad no resulta tan fácil hacerlo, así mismo muchas veces tanto en el papel del alumno como en el del docente criticamos a quienes enseñan con base del modelo tradicional. Esto ocurre aun en la actualidad, se ven en los resultados de esta investigación donde el maestro no aplica técnicas nuevas. Esto se comprende

cuando se determinan falencias de los estudiantes las cuales se mantendrán si el docente no conoce lo que respecta a la actividad lúdica técnica activa.

Entonces es necesario considerar que la actividad lúdica es un medio fundamental para impulsar el aprendizaje y reforzar en el niño su adquirida autonomía, se determina que existe gran influencia de los juegos en el desarrollo de la inteligencia por lo que se ve la necesidad de una propuesta factible; para que los maestros tengan a mano un folleto específico principalmente de juegos que facilitarán su labor y optimizarán tiempo, en vista de que no existe un material que sea de fácil manipulación además su dimensiones no utilicen mayor cantidad de espacio.

#### **6.4.- OBJETIVOS**

##### **GENERAL**

Socializar técnicas que contribuyan al desarrollo de la inteligencia de los niños de la granja escolar Jorge h. Cobo.

##### **ESPECÍFICOS**

- Contribuir con actividades lúdicas específicas al mejor desenvolvimiento del maestro
- Involucrar a los profesores en la aplicación de actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la inteligencia.

#### **6.5.-ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La propuesta en esta oportunidad facilitará la utilización de técnicas activas de aprendizaje en la institución y tener una educación de calidad.

Una vez aplicada la propuesta los maestros tendrán la predisposición para despertar el interés de los estudiantes por aprender y que les resulte agradable.

Los educadores estarán en la capacidad de seleccionar la actividad lúdica para una clase práctica y operativa que lleve a un proceso de acción – reflexión- acción.

Estas actividades fácilmente pueden ser ayudadas con la tecnología mediante el uso de los computadores donde el niño aprende jugando.

## **6.6.-FUNDAMENTACION CIENTIFICA TÉCNICA**

En el niño o el joven e incluso en el adulto la actividad lúdica es de gran importancia a lo largo de toda su existencia, mediante el juego por ejemplo se supera el simple goce determinado por esquemas instintivos e impulsos, al descubrirse grandes posibilidades de información.

Así como el niño con el juego comienza a incorporar las pautas sociales a través de los procesos de identificación, proyección e introyección.

La recreación lleva consigo el sentimiento de una unidad grupal.

Prácticamente la recreación es un producto en común. El canto, por ejemplo en su versión original surge como expresión del esfuerzo colectivo que se conserva aun en el coro.

Algunos han intentado constituir la recreación en una actividad independiente, pero esto no es posible porque la recreación forma parte del contexto de la vida social, responde a una necesidad elemental del niño para expresarse creativamente dentro de una plena libertad.

La actividad lúdica como proceso formativo restablece el equilibrio psicofísico pero no se queda allí, ofrece extraordinarias posibilidades para formar el carácter y la personalidad, en el campo del juego en la vida al aire libre en la convivencia grupal. Todo tipo de expresiones sociales afectan a los individuos positivamente y negativamente.

Todo niño debe ser ayudado a que adquiera las habilidades esenciales en ellas. Algunas deben ser de tal naturaleza que puedan continuar practicándose en su vida adulta.

Los juegos pueden clasificarse siguiendo a Glararede, Froebel entre otros quienes indican que una cosa distinta es observar al niño que juega para ver el tipo de juego que éste crea o por cierta similitud con algunos del repertorio que el educador posee.

Podemos decir entonces que el juego sale del niño porque es un integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador. Este concepto es válido para el educador aunque no lo sea para el técnico que enseña la manera de jugar para lo cual a continuación se indica los juegos para la aplicación.

## Juego 1

Nombre de juego: **Aransansan**

Tipo de juego: canción.

Número de participantes: gran grupo (unos 15).

Edad/cursu: A partir de 4 años.

Duración: hasta que se pierda el interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: Desarrollar la atención, dominar el esquema corporal.

Desarrollo: Un niño la liga y sale fuera. El resto elige a un director de orquesta el cual tiene que hacer un movimiento para que lo imiten los demás. El que se ha salido tiene que adivinar quién es el director de la orquesta. Mientras se va cantando una retahíla.

Material: ninguno.

Normas: Solo puede haber un director de orquesta y todos tienen que cantar la misma canción.

Retahíla: aransansan aransansan, culi culi culi culi culi aransansan (bis), arabi, arabi culi culi culi culi aransansan.

Variantes: que el director solo indique cuando se empieza y se para de cantar.

Observaciones: se debe tener picardía para que no sea reconocido el director.

## Juego 2

Nombre de juego: **Sílabas**

Tipo de juego: Lenguaje.

Número de participantes: unos 10 o más.

Edad/cursu: 5, 6 años.

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior / exterior.

Objetivos: desarrollar el lenguaje y la atención.



Desarrollo: uno se sale de la clase, se divide la clase en dos y a cada grupo tiene que decir una sílaba de una palabra. Entra el niño que se ha ido y a su señal cada grupo dice su sílaba para que la adivine.

Material: ninguno.

Normas: tienen que decir cada grupo su sílaba a la vez.

Retahíla: no tiene.

Variantes: se puede hacer con canciones.

Observaciones: dependiendo de la edad, se pueden aumentar el número de sílabas.

-También se utilizará juegos educativos proyectados en computador

## **6.7.-METODOLOGÍA**

La educación es un proceso de permanente cambio es una actividad compartida entre padres de familia, profesor y estudiantes, sin embargo en la actualidad no seguimos los cambios sino que dejamos que avance la ciencia y los maestros continúan con sistemas tradicionalistas.

En primer lugar se realizarán actividades en la institución con las autoridades.

Se entrevista y se socializa con los maestros y la iniciativa es compartida con los estudiantes.

Para aplicar las actividades lúdicas es necesario clasificar los juegos que serán los socializados.

PLAN OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO	EVALUACION
sensibilización	autorización de la Director del establecimiento	Presentar el oficio de petición a las autoridad	Humanos Tecnológicos( computador, papel)	Investigador	Primera semana del mes uno	
Concientización	Identificación de falencias en maestros.	Concientización sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia	Humanos Tecnológicos (computador, proyector, CD.)	Investigador	primer Día de la semana dos	Observación
Socialización de las actividades lúdicas	Conseguir que en base a la aplicación de actividades lúdicas las clases sean potencializada	Proyección de diferentes tipos de juegos Realización de ejemplos prácticos	Humanos Tecnológicos (computador, proyector, CD.)	Investigador Profesores Estudiantes	Segundo Día de la semana dos	Observación
capacitación de la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia	Comprender la necesidad del desarrollo de la inteligencia	Proveer la guía de juegos Identificar los juegos más apropiados que ayuden al desarrollo de la inteligencia del niño	Humanos Tecnológicos (computador, proyector, CD.) guía	Investigador Profesores Estudiantes	tercer Día de la semana dos	Observación

PLAN DE CLASE 1

fase	Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables	Beneficiarios	Tiempo	evaluación
Capacitación	Guiar a los docentes en la utilización de Estrategias como lo son las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la inteligencia de los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo	-La actividad lúdica -Tipos de juegos	Motivación -Juegolas frutas se mueven  Lluvia de ideas  Conceptualización  Aplicación ,juego	Computador Guía	Investigador	Maestros, estudiantes	90 min.	Utilice un juego que ayude en el desarrollo de la inteligencia

PLAN DE CLASE 2

fase	Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables	Beneficiarios	Tiempo	evaluación
Capacitación	Guiar a los docentes para un mejor desarrollo de la inteligencia en los niños de la Granja Escolar Jorge H. Cobo	El desarrollo de la inteligencia	Motivación Juego el nudo preguntas Conceptualización Aplicación ,juego	Computador Proyector papel	Investigador	Maestros, estudiantes	90 min.	Preguntas de razonamiento

## **6.8.-ADMINISTRACION**

Autor: Danilo Arcos

Colaboradora: Ing. Marcia Arcos

Ejecución: el autor

### **TALENTO HUMANO**

Estudiantes

Docentes

### **MATERIALES**

Hojas de papel, marcadores

Computador

Folleto

Proyector

### **COSTO**

Hojas de papel, marcadores	\$ 5
Computador	\$ 5
Folleto	\$ 5
Alquiler del proyector	\$ 40
Total	\$55

## **6.9.-PREVISION DE LA EVALUACION**

La evaluación será formativa y se realizará durante el período de aplicación de la propuesta.

## BIBLIOGRAFÍA

ARANCIBIA, Violeta - Manual de Psicología Educacional ediciones Universidad Católica de Chile

AUSUBEL D, SULIVAN E.- “El desarrollo infantil” PAIDOS. Barcelona 1983

LEYVA ZEA, Francisco -“pedagogía para una educación diferente” editorial RADMANDI QUITO ECUADOR

Dr. IÑIGUEZ, Juan Cordero- “Evaluación de los aprendizajes” editorial ORION BIBLIOTECA PRACTICA PARA PADRES Y EDUCADORES- “PEDAGOGIA Y PSICOLOGIA INFANTIL” edición CULTURAL.S.A.

GUIA DEL PROFESOR-”MANUAL DE LA EDUCACION” editorial OCEANO Máster LALALEO NARANJO, Marco -“Camino a una evaluación docente con excelencia y positivismo-” Grupo editorial OVULO CREATIVOS

LOPEZ, Antonio -“Un juego para cada día” edición CULTURAL.S.A

Dr. GALARZA ZURITA, Germán -“Inteligencia Emocional” José Vergara editor TALLER PARA PADRES Y MAESTROS “MOTIVACION INFANTIL” ediciones GAMMA.

AEBLI H.- “Una Didáctica fundada en la Psicología. De J. Piaget. 1973

Propuesta metodológica para la educación inicial “ARTE Y JUEGOS” ediciones GAMMA.

TORRES ALVARADO, Carlos” La magia del juego en la educación” .PELILEO ECUADOR

Dr. HURTADO, Wilson y Dra. CHAMORRO ROBALINO Betty” Modulo de evaluación educativa II”.AMBATO ECUADOR

Dra. PROAÑO, Zonnia “CREACION INFANTIL”.AMBATO ECUADOR

Fuentes electrónicas:

<http://www.google.com>

[contacto@laexcelencia.co](mailto:contacto@laexcelencia.co)

[hptt://www.ineligencias multiples.com](http://www.ineligencias multiples.com)

[hptt://www.desarrollo de inteligencia.com](http://www.desarrollo de inteligencia.com)

[hptt://www.ludica.com](http://www.ludica.com)

<Hptt://es.wikipedia.org/wiki/inteligencia#cite-note>

WELLS

## DIAGNOSTICO

Luego de haber realizado un sondeo en una de las instituciones de las que yo trabajo, he procedido a solicitar al señor Director de la Institución “Granja Escolar Jorge Humberto Cobo” del sector de Quillán las playas perteneciente a la Parroquia Izamba; varios problemas, por lo que me permitió acceder al FODA de la institución, en la que seleccionaríamos las debilidades para aplicar la técnica del filtro, siendo las siguientes:

### A.- METODO DE LLUVIA

-Lluvia de problemas

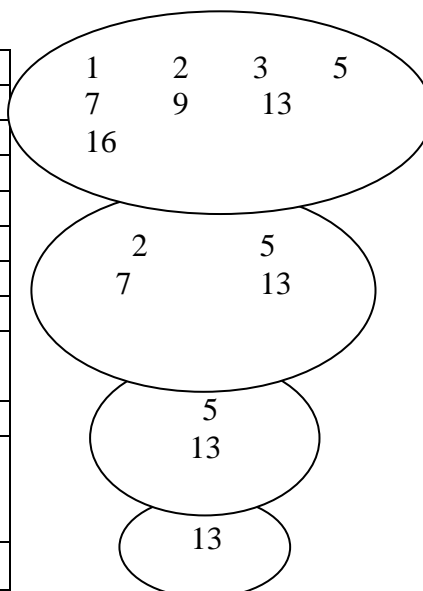
-FODA

### B.-DEBILIDADES

- 1.-Baja comprensión lectora
- 2.-Baja destreza en cálculo mental
- 3.-Ciertos estudiantes no copian el dictado
- 4.-El nivel de investigación es mínimo
- 5.-Baja práctica de valores
- 6.-Ortografía inadecuada
- 7.-Existe impuntualidad en estudiantes
- 8.-Existe timidez en los estudiantes
- 9.-Desconocimiento parcial de técnicas activas
- 10.-Poco manejo de evaluación de destrezas
- 11.-desconocimiento parcial por parte de autoridades sobre planificaciones en Escuelas incompletas.
- 12.-Poca organización con libros reglamentarios
- 13.-poca actividad lúdica y bajo rendimiento
- 14.-Clubes deportivos despreocupados con la institución
- 15.-Pocas actividades ejecutadas con padres de familia
- 16.-Poca comunicación entre padres e hijos

### C.- FILTREO

1.-Baja comprensión lectora
2.-Baja destreza en cálculo mental
3.-Ciertos estudiantes no copian el dictado
4.-El nivel de investigación es mínimo
5.-Baja práctica de valores
6.-Ortografía inadecuada
7.-Existe impuntualidad en estudiantes
8.-Existe timidez en los estudiantes
9.-Desconocimiento parcial de técnicas activas
10.-Poco manejo de evaluación de destrezas
11.-desconocimiento parcial por parte de autoridades sobre planificaciones en Escuelas incompletas.
12.-Poca organización con libros reglamentarios
13.- poca trabajo con juegos por ende bajo rendimiento
14.-Clubes deportivos despreocupados con la institución
15.-Pocas actividades ejecutadas con padres de familia
16.-Poca comunicación entre padres e hijos





# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD: CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

**Objetivo.**-La presente encuesta tiene como propósito contribuir con una posible solución al problema investigado.

### Encuesta a docentes

#### **Instrucción:**

Marque con x una alternativa y responda con absoluta sinceridad lo siguiente:

#### **Cuestionario:**

1. ¿Practica en el aula estrategias de aprendizaje?  
Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )
- 2.- ¿Cómo genera en el estudiante el desarrollo de la inteligencia?  
a) Participando ( )      b) Preguntando ( )      c) Escuchando ( )
- 3.- ¿Utiliza el juego como actividad que mejora el proceso de enseñanza aprendizaje?  
Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )
- 4.- ¿La aplicación del juego infantil permitirán el desarrollo de la inteligencia?  
Si ( )      No ( )
- 5.- ¿Utiliza Metodológicas Participativas?  
Si ( )      No ( )
- 6.- ¿Cree usted que el juego facilita el aprendizaje de los estudiantes?  
Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )
- 7.- ¿El juego infantil permite aprender de manera recreacional?  
Si ( )      No ( )
- 8.- ¿A sus estudiantes les gusta jugar?  
Mucho ( )      Poco ( )      Nada ( )
- 9.- ¿Mediante socio dramas los niños construyen sus conocimientos?  
Si ( )      No ( )

Gracias

# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD: CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**Objetivo.**-La presente encuesta tiene como propósito contribuir con una posible solución al problema investigado.

## **Encuesta a Estudiantes**

### **Instrucción:**

Marque con x una alternativa y responda con absoluta sinceridad lo siguiente:

### **Cuestionario:**

- 1.- ¿El profesor juega con usted en el aula?  
Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )
- 2.- ¿La enseñanza de tu profesor, lo hace mediante participación en clase?  
Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )
- 3.- ¿El profesor aplica la enseñanza mediante juegos infantiles?  
Si ( )      No ( )
- 4.- ¿Cree usted que la forma que enseña el profesor es la mejor?  
Si ( )      No ( )
- 5.- ¿Le gustaría jugar para aprender con facilidad?  
Si ( )      No ( )
- 6.- ¿Cree usted que el juego facilita el aprendizaje?  
Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )
- 7.- ¿Cree usted, que el juego crea amigos?  
Si ( )      No ( )
- 8.- ¿Cree usted que su profesor necesita aplicar mas juegos para desarrollar la clase?  
Si ( )      No ( )
- 9.- ¿Te gustaría jugar con tus compañeros y profesor para aprender?  
Si ( )      No ( )

Gracias

# PLAN DE LECCIÓN

## 1. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:... “GRANJA ESCOLAR JORGE H. COBO”

1.2. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA: 7mo

1.3. HORA DE CLASE ..6TA

1.4. NUMERO DE ALUMNOS 8

1.5. FECHA : LUNES 15-03-2010

1.6 PROFESOR: Arcos Lozada Danilo Napoleón

2. ORGANIZACIÓN DE LECCIÓN

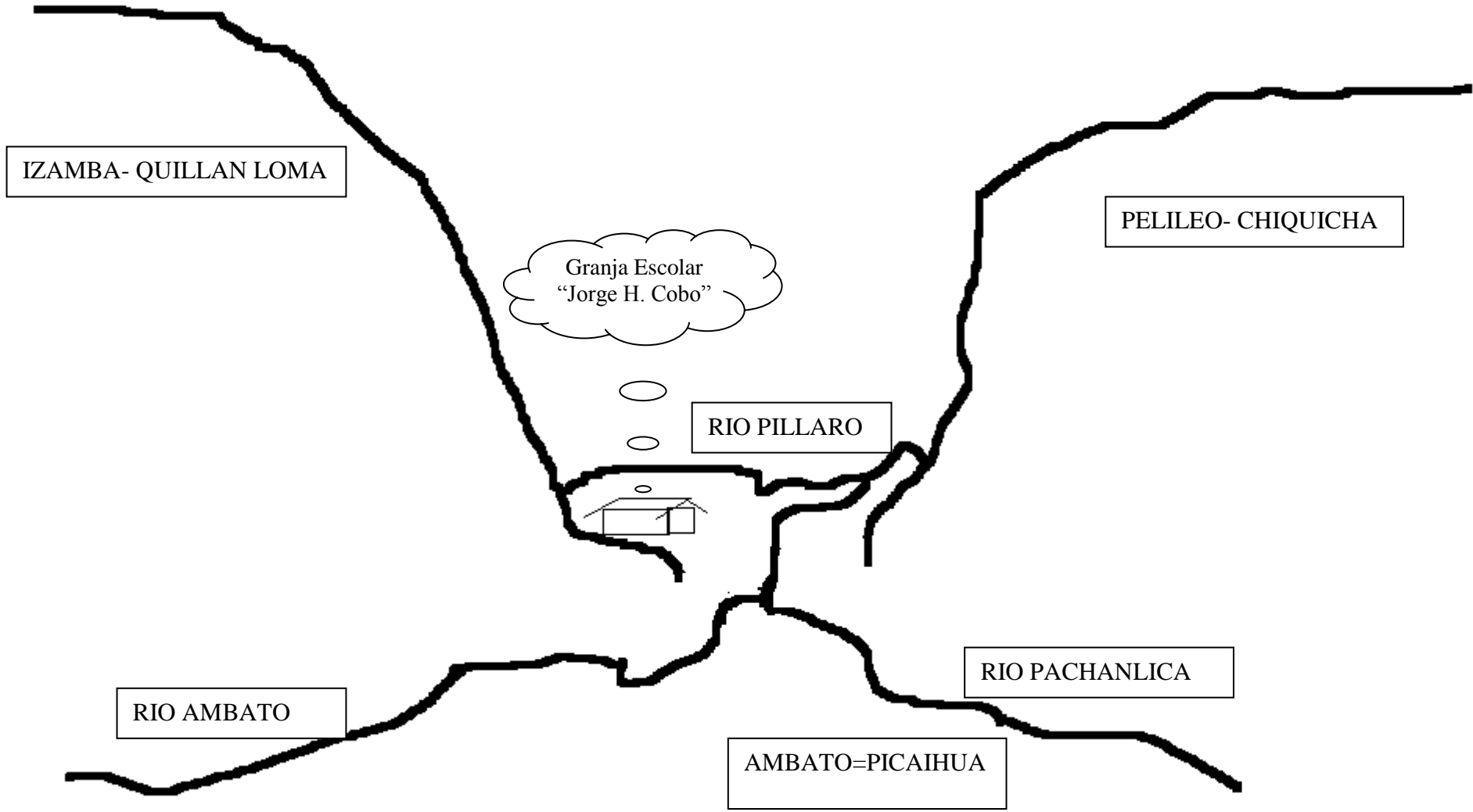
2.1. AREA:....MATEMÁTICAS

2.2. TEMA: PRODUCTO CARTESIANO

2.3. OBJETIVO: APLICAR LOS CONOCIMIENTOS MATEMÁTICOS PARA DESARROLLAR EL PRODUCTO CARTESIANO.

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACION
COMPRENSIÓN DE CONCEPTOS  -USAR OBJETOS, DIAGRAMAS, GRAFICOS O SÍMBOLOS PARA REPRESENTAR CONCEPTOS Y RELACIONES ENTRE ELLOS.	EL PRODUCTO CARTESIANO	MOTIVACIÓN JUEGO EL PAR DE NUDOS 1.- EXPERIENCIA OBSERVACIÓN Y NARRACIÓN DEL TRANSPORTE URBANO DEL MAPA EN NUESTRO SECTOR. 2.- REFLEXION LLUVIA DE IDEAS 3.- CONCEPTUALIZACION DEFINIR EL CONCEPTO DE LO QUE ES EL PRODUCTO CARTECIANO. 4.- APLICACIÓN ELABORACIÓN DE EJERCICIOS,	-2 cuerdas -diapositivas -proyector -computador -pizarra -marcadores -papel boon	-DESARROLLA EL EJERCICIO DEL PRODUCTO CARTECIANO

CROQUIS DEL SECTOR EN LA QUE SE ENCUENTRA LA INSTITUCIÓN



FOTOGRAFÍAS DE LA INSTITUCIÓN EN LA QUE SE ELABORÓ EL TRABAJO DE GRADUACIÓN





