



**REPUBLICA DEL ECUADOR  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAGÍSTER EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS  
EDUCATIVOS**

**TEMA:**

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL COMPONENTE LÚDICO PARA  
FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO  
DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL N° 22 "SIXTO CHANG CANSING" DEL  
CANTÓN LA LIBERTAD PROVINCIA DE SANTA ELENA PERÍODO LECTIVO 2012 – 2013**

**AUTORES:**

**Lic. Carlos Lorenzo Bazán Bejeguen  
Lic. Fanny Janet Ordóñez Villao**

**DIRECTOR DE TESIS:  
Mgs. Wilson Murillo Casal**

**GUAYAQUIL – ECUADOR**



# **DECLARACIÓN EXPRESA**

**La responsabilidad del contenido de esta Tesis de graduación nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual del mismo a la “UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL”.**

**(Reglamento de Graduación de la UTEG)**

**Lic. Carlos Bazán Bejegen**

**Lic. Fanny Ordóñez Villao**

## **DEDICATORIA**

A Dios nuestra luz y guía para ver cristalizados nuestros sueños.

Con todo el amor y el cariño a nuestras hijas, Adriana, Domènica y Karla porque ellas son nuestra inspiración de superación.

Gracias por su comprensión y por apoyarnos día a día, sin dejarnos decaer en los momentos difíciles con palabras de aliento y poder culminar con esta meta.

Carlos y Fanny

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar a Dios, por guiar nuestros pasos y darnos fortaleza para poder seguir adelante y culminar esta meta.

A nuestras queridas hijas Adriana, Doménica y Karla por su comprensión, por haber ocupado ese espacio de su tiempo y dedicarlo a la superación profesional.

Al Mgs. Wilson Murillo Casal en calidad de director de la tesis, por haber compartido sus experiencias y guiarnos con sus acertadas observaciones, las que contribuyeron a mejorar la calidad de este trabajo de investigación.

Y a todos los docentes que implantaron sus conocimientos en todo el proceso de nuestra formación profesional.

Lic. Carlos Lorenzo Bazán Bejegen  
Lic. Fanny Janet Ordóñez Villao

## ÍNDICE GENERAL DE LA TESIS

CARATULA CON LETRAS DORADAS	
CARATULA CON LETRAS NEGRAS	I
PAGINA DE RESPETO	II
DECLARACION EXPRESA	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÌNDICE GENERAL	VI
INDICE DE TABLAS	IX
INDICE DE GRAFICOS	XI
ANEXOS	XII
<b>INTRODUCCIÒN</b>	<b>1</b>
<b>CAPITULO 1: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÒN</b>	
1.1. Antecedentes de la Investigación	2
1.2. Problema de la Investigación	5
1.2.1. Planteamiento de problema	5
1.2.2. Formulación del Problema de Investigación	7
1.2.3. Sistematización del Problema de Investigación	7
1.3. Objetivos de la Investigación	8
1.3.1. Objetivo General	8
1.3.2. Objetivos Específicos	8
1.4. Justificación de la Investigación	8
1.5. Marco de Referencia de la Investigación	11
1.5.1. Marco Teórico	11
1.5.2. Marco Conceptual	50
1.6. Formulación de Hipótesis y variables	55
1.6.1. Hipótesis General	55

1.6.2. Hipótesis Particulares	55
1.6.3. Variables (Independientes y dependientes)	56
1.7. Aspectos Metodológicos de la Investigación	58
1.7.1. Tipo de Estudio	58
1.7.2. Método de Investigación	59
1.7.3. Población y Muestra	61
1.7.4. Fuentes y Técnicas para la recolección de la información	64
1.7.5. Tratamiento de la información	67
1.8. Resultados e impactos esperados	67
1.9. Marco Administrativo	68
1.9.1. Talento humano	68
1.9.2. Recursos: Materiales, Técnicos y Tecnológicos	69
1.9.3. Presupuesto	70
1.9.4. Cronograma	71

## **CAPITULO 2: ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO**

2.1. Análisis de la situación actual	72
2.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas	76
2.2.3 Presentación de los resultados y diagnóstico	80
2.4 Verificación de hipótesis	97

## **CAPITULO 3: PROPUESTA DISEÑO DE UNA GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL Nº 22 “SIXTO CHANG CANSING”**

3.1 Desarrollo de la propuesta	101
3.1.2. Antecedentes	102
3.1.3. Justificación	103

3.1.4. Fundamentación	105
3.5 Objetivo General	108
3.5.1. Objetivos Específicos	108
3.6. Importancia	109
3.7. Estructura de la propuesta	111
Conclusiones	128
Recomendaciones	129
Bibliografía	130
Anexos	132



## Índice de Tablas

1.1 Causas y Consecuencias del problema	6
1.2 Clasificación del juego	20
1.3 Definición de juego	24
1.4. Variables Dependientes del componente lúdico	56
1.5 Variables Independientes Estrategias metodológica	57
1.6 Universo de investigación	61
1.7 Fracción muestral	63
1.8 Recolección de información	66
1.9 Presupuesto del proyecto de investigación	70
1.10 Cronograma de Actividades	71
2.1 F.O.D.A	74
2.2 Análisis Comparativo	78
2.3 Encuesta N° 1 a docente	81
2.4 Encuesta N° 2 a docente	82
2.5 Encuesta N°3 a docente	83
2.6 Encuesta N°4 a docente	84
2.7 Encuesta N° 5 a docente	85
2.8 Encuesta N°6 a docente	86
2.9 Encuesta N°7 a docente	87
2.10 Encuesta N° 8 a docente	88
2.11 Encuesta N° 1 a Padres de familia	89
2.12 Encuesta N° 2 a Padres de familia	90

2.13 Encuesta N° 3 a Padres de Familia	91
2.14 Encuesta N° 4 a Padres de Familia	92
2.15 Encuesta N° 5 a Padres de Familia	93
2.16 Encuesta N°6 a Padres de Familia	94
2.17 Encuesta N° 7 a Padres de Familia	95
2.18 Encuesta N°8 a Padres de Familia	96

## Índice de Gráficos

1.1 Elementos que facilitan la capacidad de aprender	14
1.2 Factores que influyen en el aprendizaje	41
1.3 Basado en Ausubel 1976	43
1.4 Dimensión Motivacional, Cognitiva, Lúdica	47
2.1 Análisis Comparativo	79
2.2 Estrategias para fortalecer el componente lúdico	80
2.3 Estrategias para fortalecer el componente lúdico	81
2.4 Actividades Lúdicas	82
2.5 Aplicar actividades motivadora	83
2.6 Programa de actividades motivacionales en cada clases	84
2.7 Mejorar el nivel de aprendizaje	85
2.8 Fomentar la socialización	86
2.9 Fomentar valores	87
2.10 Creación de una guía de actividades lúdicas	88
2.11 Conocer la actividad lúdica y recreativa	89
2.12 Su hijo realiza actividades recreativas	90
2.13 Conoce la actividad lúdica y recreativa	91
2.14 Motiva el aprendizaje de su niño/a	92
2.15 Comparten actividades lúdicas en familia	93
2.16 Integración en actividades lúdicas en la institución	94
2.17 Actividades lúdicas en gestión áulica	95
2.18 Importancia a las actividades lúdica	96

## Anexos

Matriz de encuesta a Docentes

Matriz de encuesta a Padres de Familia

Matriz de entrevista Análisis Comparativo

Foto nº 1 Director de Escuela

Foto nº 2 Docentes de Institución

Foto nº 3 Docentes de Institución

Foto nº 4 Docente de Segundo año paralelo "A"

Foto nº 5 Docente de Segundo año paralelo "B"

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene por objetivo promover estrategias metodológicas basadas en el juego como un complemento en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del segundo año de educación básica con el fin de realizar una jornada académica activa, dinámica que involucre a los niños y niñas como protagonista en el quehacer educativo.

Es un hecho innegable que la lúdica aparte de ser motivacional, permite la socialización en el grupo de estudiantes, con estas actividades no solo se busca afianzar la aprehensión de los conocimientos, potencializar en los niños y niñas destrezas, habilidades, sino también promueve la interrelación entre ellos.

Trabajar en el campo educativo con niños de 6 años requiere de técnicas y estrategias encaminadas a obtener el interés por aprender, evitando que las clases se vuelvan monótonas y aburridas dificultándose la asimilación de conocimientos creándose ciertos complejos para el desarrollo evolutivo, situación que ocurre en la Escuela Fiscal N° 22 “Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad.

Este trabajo es de suma importancia puesto que es, en los primeros años de escolaridad donde se forman las bases de los conocimientos que servirán para el desarrollo académico y afectivo de los niños y niñas.

El desarrollo de este trabajo permitió observar la eficiencia que se puede obtener al aplicar la lúdica como parte de las actividades académicas poniendo en evidencia la necesidad de la elaboración y aplicación de una guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para el docente, así lo reveló los resultados de las encuestas aplicadas en este proyecto.

## **CAPÍTULO I**

### **1.-DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Antecedentes de la Investigación**

El componente lúdico en el aula se convierte en el principal agente motivador para que el niño y la niña obtenga nuevos conocimientos, desarrolle ciertas habilidades y fortalezca valores. El juego además permitirá la participación voluntaria y activa, nos ayudará con la integración y socialización de los educandos.

El juego pasará a ser una estrategia específica y muy importante para el docente ya que con ella propiciamos y organizamos momentos concretos en el que los educandos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr un objetivo determinado, así también conoceremos sus gustos y preferencias como también sus limitaciones.

El componente lúdico también nos servirá como una estrategia afectiva puesto que esta relaja, motiva y desinhiba. Como estrategia cognitiva porque le va a permitir a los niños/as comparar, analizar, tomar decisiones, además ayuda a desarrollar la memorización, puesto que al repetir una y otra vez los juegos los niños/as deben seguir las mismas reglas o tal vez agregando otras y añadiendo complejidad a los mismos, lo que permitirá mejorar su capacidad intelectual.

El componente lúdico en la gestión áulica promueve valores: honradez, lealtad, amor, fidelidad, cooperación, tolerancia y solidaridad con los amigos y con el grupo.

Sin duda el valor del respeto hacia él y por los demás como la aceptación de las ideas del grupo con el que juega; también propicia el dominio de sí mismo y la seguridad, la atención para mejorar la concentración y entender las reglas del juego.

Hay que considerar que mediante el juego algunos niños o niñas pueden llegar a la reflexión, la búsqueda de alternativas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa y la imaginación son partes incidente en el dominio del juego, todos estos valores facilitan a la incorporación a una vida integra.

En la última década el sistema educativo ecuatoriano ha marcado cambios muy importantes que van en pro y mejora de la excelencia educativa, así que los países que están en proceso de desarrollo y en especial el Ecuador ha mantenido diversos cambios en el ámbito curricular.

En el año 2010 la reforma educativa exige realizar cambios relevantes en la metodología tomando en cuenta el desarrollo del pensamiento crítico, el pensamiento lógico y la creatividad las que nos ayudarán a desarrollar en los estudiantes las destrezas y habilidades propias de su edad preparándolo para que su desempeño sea de calidad.

En la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing" (Centro de estudios desde 1º a 7º año de educación básica), ubicada en el Barrio Jaime Nebot del Cantón La Libertad Provincia de Santa Elena, en la institución asisten 479 de los cuales se puede observar en los niños/as de segundo de básica un grupo de estudiantes con baja destreza en el desarrollo del pensamiento y con un bajo nivel de aprendizaje. Por lo que es necesario involucrar, incentivar y desarrollar en ellos un ambiente propicio para la aplicación de estrategias que le permitan integrarse en actividades lúdicas para optimizar su desempeño educativo.

Al analizar la situación de la institución en cuestión se pudo evidenciar la ausencia de herramientas necesarias para mejorar las bases pedagógicas de los estudiantes, además la institución carece de una guía que permita mediante el componente lúdico desarrollar aprendizajes significativos, y que ofrezca actividades recreativas para motivar e inducir a este momento, el mismo que es indispensable en la apertura de un tema de clase o en el transcurso de la misma, e incentivando en los estudiantes el propósito de querer aprender.

En las observaciones realizadas para la investigación, se evidencia, carencia de materiales didácticos lúdicos, escasa colaboración de los representantes legales por falta de desconocimiento en la importancia de estrategias lúdicas, poco dominio del componente lúdico en el desarrollo de las clases originando un bajo nivel de motivación y aprendizaje, ausencia de estrategias lúdicas en la gestión áulica, originando en los educandos actitudes de aburrimiento y desinterés frente a los nuevos saberes o conocimientos.

Finalmente en la institución "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena no se ha realizado ninguna investigación que involucre la participación del niño en relación al juego o a la aplicación del componente lúdico como estrategia metodológica en la gestión áulica.

Frente a esta problemática es necesario tomar decisiones a la brevedad del caso, presentándose en este trabajo de investigación educativa el diseño de una guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico que ayudará a estudiantes y docentes del segundo año de educación básica a fortalecer el aprendizaje.



## **1.2.Problema de Investigación**

### **1.2.1. Planteamiento del Problema**

La Escuela Fiscal N° 22 "Sixto Chang Cansing" cuenta actualmente con 479 estudiantes, existiendo en este grupo escolar un porcentaje que presenta escasa destrezas en el dominio de conocimiento, es necesario solucionar esta problemática con metodologías que ayuden a disminuir esta situación y conlleven a los estudiantes a la excelencia académica.

Según los principios del código del buen vivir y los objetivos educativos del segundo año el docente deberá producir en el niño/a experiencias personales que lo ayuden a comprender y disfrutar de esas vivencias las mismas que serán parte de su formación integral.

Y es el docente un factor esencial en todos los objetivos actuales del sistema educativo del Ecuador por lo tanto debe asumir el fiel compromiso de realizar sus clases de manera dinámica y enriquecedora, estimulando a su grupo a la participación activa y voluntaria, como un proceso integrador y socializador donde los estudiantes a través de actividades lúdicas programadas por los docentes aprenden a conocer su entorno y a desarrollar un desempeño idóneo en un tiempo determinado.

La clase debe reflejar el proceso de comprensión, conceptualización, aplicación, análisis y evaluación del conocimiento, de tal forma que los estudiantes obtengan un aprendizaje productivo y significativo en un ambiente lúdico y cálido.

En las observaciones realizadas en la Escuela Fiscal N° 22. "Sixto Chang Cansing" se evidenció:

Tabla 1.1 Causas y Consecuencias del problema

<b>Causas</b>	<b>Consecuencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Falta de atención y concentración.</li> <li>➤ Las actividades lúdicas realizadas sin considerar la edad de los estudiantes.</li> <li>➤ Carencia de conocimiento por parte del personal docente para la aplicación de juegos y dinámicas.</li> <li>➤ Poco desempeño de estrategias lúdicas para motivar a los niños/as al aprendizaje.</li> <li>➤ Poco interés de los maestros/as por aplicar nuevas estrategias de aprendizaje en el aula.</li> <li>➤ Escaso compromiso para promover el desarrollo del pensamiento en los niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bajo nivel de aprendizaje.</li> <li>➤ Niños que no se desarrollan de una manera integral.</li> <li>➤ Ausencia del componente lúdico como estrategia metodológica.</li> <li>➤ Desinterés en el niño por actividades repetitivas.</li> <li>➤ Clases monótonas y tradicionales.</li> <li>➤ Ausencia de componentes lúdicos.</li> </ul>

Fuente: Investigación de la tesis

Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao.

Al detectarse estas causas y consecuencias los investigadores deberán orientar las problemáticas a una solución factible para mejorar el nivel de aprendizaje significativo de los educandos y optimizar la parte cognoscitiva, afectiva, social y psicomotora de los/las niños/as de este plantel.

### **1.2.2 Formulación del problema de investigación**

¿Cómo influyen las estrategias metodológicas a través del componente lúdico en el aprendizaje significativo de niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal N° 22 "Sixto Chang Cansing" período lectivo 2012-2013?

### **1.2.3 Sistematización del problema de investigación**

1.2.3.1 ¿Qué estrategias se pueden utilizar para desarrollar el aprendizaje lúdico en los niños y niñas de segundo de básica?

1.2.3.2 ¿Cómo sensibilizar a los directivos y docentes que lo lúdico es un componente importante en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas?

1.2.3.3 ¿Qué beneficio habrá si se aplican estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico en la gestión áulica?

### **1.3 Objetivo de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Potencializar el aprendizaje significativo a través del componente lúdico mediante la implementación de una guía de actividades lúdicas para niños y niñas de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal N° 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad año lectivo 2012-2013.

#### **1.3.2 Objetivo Específicos**

1.3.2.1 Determinar las estrategias de aprendizaje según la edad de los niños y las niñas utilizando los componentes lúdicos.

1.3.2.2 Analizar con directivos y docentes si consideran importante el componente lúdico como parte del aprendizaje significativo de los estudiantes.

1.3.2.3 Diseñar una guía de actividades lúdicas para niños/as de segundo de básica.

### **1.4 Justificación de la investigación**

El presente proyecto de investigación busca mejorar la formación e integración social de los estudiantes, fortaleciendo sus aspectos intelectuales y mentales, apoyados en la parte lúdica y creativa considerada como juego, este elemento muy relevante favorece a los niños y niñas para que aprendan divirtiéndose de forma placentera, dinámica, motivadora y creativa.

La expresión de los sentimientos a través de la lúdica, va a permitir manifestar cambios positivos en el comportamiento de los niños y niñas como un requerimiento válido para el crecimiento armónico de su autoestima.

La comunidad educativa deben concienciar y sensibilizar la relevancia de la utilidad de las estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico, porque se convierten en una herramienta muy poderosa para la labor educativa siendo un elemento necesario para la gestión áulica, además permite al niño/a explorar la realidad, motivar, dar seguridad en su parte social y potenciar su imaginación. Lo lúdico es imprescindible para ellos, y es absolutamente necesario para el desarrollo intelectual, emocional, social y afectivo.

Los beneficiarios directos de este proyecto de investigación son los estudiantes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing" en la actualidad es notorio el bajo rendimiento académico debido a la desmotivación al momento de ejecutar el proceso de aprendizaje y es que, por medio del componente lúdico el niño y la niña mejorará sus capacidades de asimilación, su comprensión de memoria, de atención adaptándose mejor a la realidad externa.

Es conveniente, por parte de los padres y docentes, ofrecer a los estudiantes el tiempo y los recursos propicios para que puedan jugar a su modo, de esta manera favorecen las habilidades sociales, de comunicación y creatividad.

Las estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico contribuirán con el docente para que pueda percibir las cualidades, destrezas y habilidades de sus estudiantes, como la expresión física y motora de ellos. Es conveniente permitir que sean ellos los que dirijan el juego lúdico, el docente podrá añadir complejidades al juego, el mismo que estimulará y desarrollará su creatividad.

La investigación realizada en el presente proyecto dará como resultado el fortalecimiento del aprendizaje significativo mediante una metodología basada en el componente lúdico para aplicarlos a niños y niñas del segundo año de educación básica de esta institución. Se asume que al aplicar la guía de actividades lúdicas se cubrirá las necesidades detectadas ayudando a satisfacer el desarrollo integral del niño o niña.

Como contexto educativo y social las estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico más que un elemento es un requerimiento indispensable para esta institución, y excluyendo la práctica de un aprendizaje pasivo, para convertirlo en un aprendizaje activo e integral.

Frente a esta realidad la escuela actual debe respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad individual y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto es el medio más importante para educar. En la guía el maestro/a encontrará varios juegos, recreaciones y motivaciones donde los niños y niñas participarán de éstas estrategias, el docente aplicará las estrategias en espacios abiertos o cerrados.

El primer contacto con estrategias lúdicas permitirá en los niños y las niñas generar de manera efectiva la inducción a la creatividad y al desenvolvimiento, con la aplicación de éstas estrategias metodológicas que involucran una diversidad de juegos acceden a mejorar el aprendizaje significativo y optimizar su desempeño escolar.

Como beneficiarios indirectos están los docentes quienes podrán utilizar las diversas estrategias de la guía para fortalecer el aprendizaje significativo como medio de acercamiento entre él y sus estudiantes.

El diseño de esta guía con actividades lúdicas es de importancia, permitirá involucrar todos los actores educativos, a orientar las acciones del educando, a generar destrezas y competencias propias de la edad alcanzando un mejor desempeño académico.

## **1.5. Marco de referencia de la investigación**

### **1.5.1 Marco Teórico**

Para poder alcanzar los objetivos curriculares del año básico en mención es preciso aplicar metodologías basadas en el juego o actividades lúdicas que ayuden a superar las falencias de nuestros estudiantes y es que lo lúdico se convierte en un elemento indispensable en el proceso de aprendizaje, considerando a la lúdica como primordial para aprender.

El componente lúdico se considera un factor determinante en las etapas evolutivas del niño para su desarrollo cognitivo y emocional. Algunos docentes relacionan el buen desenvolvimiento académico con el juego, para esto es importante diferenciar sus conceptualizaciones y poder entender la importancia de ambos en el proceso de aprendizaje, considerando a esta como un recurso del aula de clase para iniciar un nuevo conocimiento.

Son muchas las actividades lúdicas, recreativas o juegos que podemos realizar en clase como pretexto de motivación para incentivar en el estudiante el proceso de aprendizaje, la guía metodológica estará diseñada para las áreas de estudio Lengua, Matemática y Entorno para que el docente incorpore en sus temas de clase y así optimizar el desempeño académico de sus estudiantes.

## **Concepto de juego**

Lo lúdico como parte natural del hombre, y especialmente transcendental en la vida de los niños y niñas, porque es su forma natural de acercarse, socializarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra actividad.

La importancia del juego para el desarrollo social y de la infancia es un hecho ampliamente reconocido; inclusive resulta fácil identificar a un niño en situación de juego. Sin embargo definir con precisión esta actividad resulta sumamente complejo.

Numerosos autores han caracterizado el juego de diversas maneras: Piaget expresa que la actividad del juego se da de manera libre, espontánea, sin reglas, que tiene fin en sí mismo y el niño o niña la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo o una meta. Para Freud esta actividad se da de acuerdo a las experiencias que vive el niño o niña día a día que puede ser de forma rápida o pasiva y que en muchos casos los padres pueden oponerse por la forma del juego, actitudes del juego o por el requerimiento del juego.

Las teorías constructivistas han aportado significativamente en relación a lo que es el juego por su parte Vigotsky expresa que la cultura y lo social son básicas en el desarrollo del juego porque permiten en el niño generar acciones y actitudes de expresión corporal, afectivo, emocional y cognitiva permitiendo integrarse con sus pares. Así El Konin aporta en que los niños en el momento de jugar manifiestan conductas distintas de acuerdo a su orden social económico y cultural.



Para Brunner en 1980 reconoce la importancia del juego en la adquisición de la lengua, sus estudios muestran que es durante el juego cuando aparecen por primera las formas gramaticales y los usos pragmáticos más complejos.<sup>1</sup>

### **Según Hilda Cañeque:**

Establece las funciones esenciales que caracterizan al juego:

**Descubrir.** El juego promueve la posibilidad de explorar y descubrir el mundo interno como externo.

**Relacionar a unos con otros.** Ayuda a conocer, establecer acuerdos, compartir y negociar con otros, también favorece la aceptación respetando las opiniones de otros.

**Equilibrar el cuerpo con el alma.** El juego es una actividad natural que contribuye al equilibrio corporal y afectivo.

**Transmitir valores.-** bienes y productos culturales. La actividad lúdica ayuda a que el niño aprenda las pautas culturales de su entorno y que, a la vez asimile complejos fenómenos de la realidad natural y social.

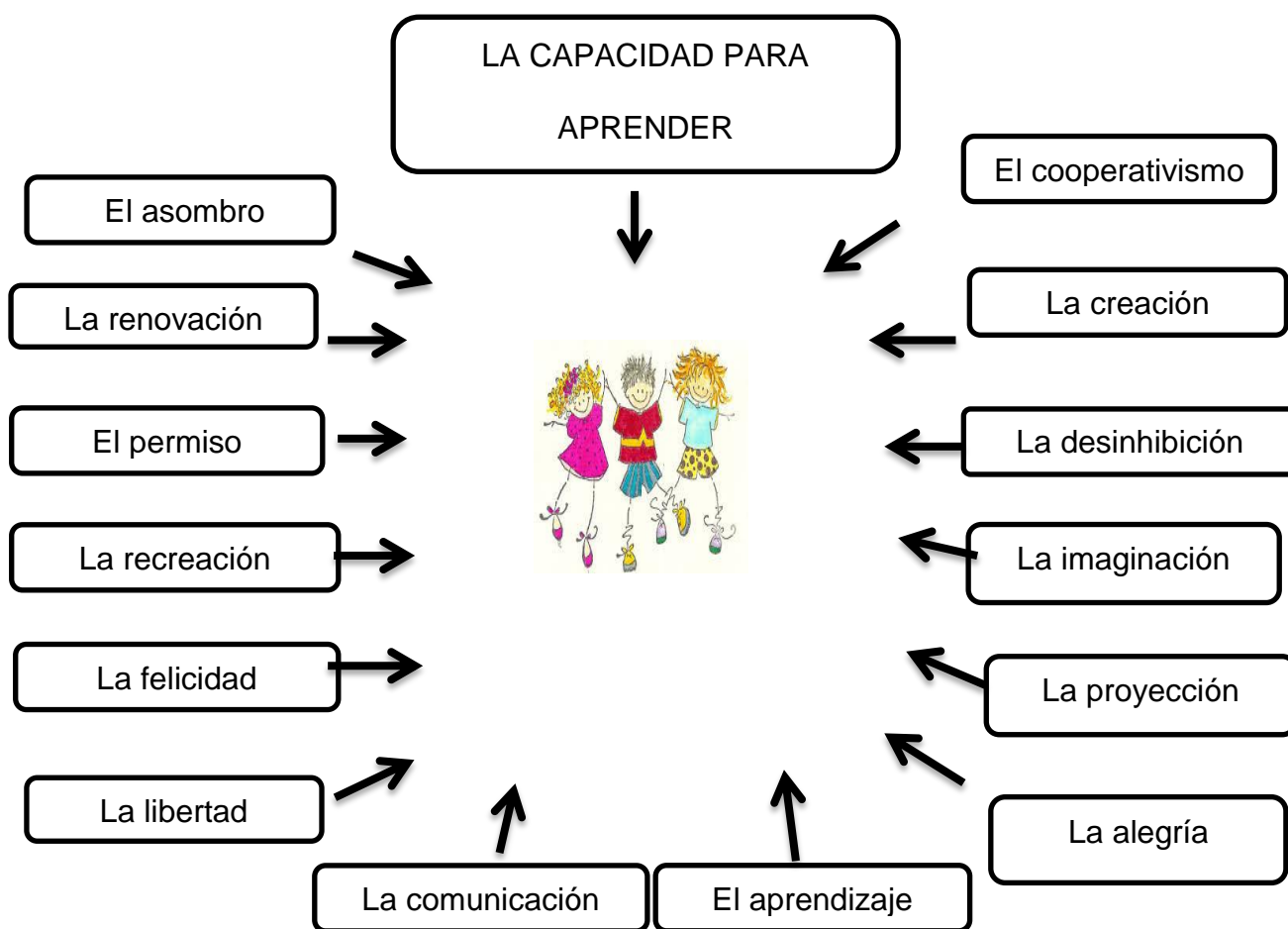
**Evadir saludablemente la realidad.** El juego favorece la construcción y la diferenciación de dos mundos: el de la realidad y el de la fantasía.

---

<sup>1</sup> Brunner.J (1984). Acción, Pensamiento y Lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.

Es indispensable que todo niño o niña juegue en el momento deseado utilizando los recursos disponibles según la actividad que realice para que pueda expresar libremente sus fantasías, deseos, aspiraciones y sienta seguridad en su autoestima, goce y placer en hacerlo.

Gráfico 1.1 Elementos que facilitan la capacidad de aprender



Fuente: Investigación de la tesis  
Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao.

## Concepto de lúdica

Según Carlos Alberto Jiménez (1998)

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad es una forma de estar en la vida y relacionarse con ellos en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.<sup>2</sup>

El niño y la niña en el momento en que decide realizar la actividad lúdica se predispone a jugar con autonomía y libertad expresando alegría y espontaneidad en las acciones que realiza. Mediante estas actividades se fomenta las destrezas cognitivas, motoras y afectivas. Permitiendo que el desarrollo sea óptimo en su aprendizaje, en la forma de comunicarse como en la interacción con otros, aumentando su madurez y fortaleciendo los lazos sociales.

## Fundamentación Psicológica

De acuerdo a las teorías del aprendizaje que sustentan una enseñanza significativa es la defendida por David Ausubel, la investigación "**Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas**" adquiere gran relevancia de acuerdo a las necesidades en el contextos escolarizados, de acuerdo Ausubel, el aprendizaje es producto de la aplicación reflexiva e intencional de estrategias para abordar la información los procedimientos o cursos de acción que utiliza el sujeto como instrumentos para

---

<sup>2</sup> Jiménez, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y la lúdica. Editorial Magisterio

procesar la información (codificar, organizar, recuperar) al utilizar las estrategias lúdicas, los niños y niñas se predispondrán a querer participar en las actividades de tipo cognitiva.

De acuerdo a la revista de Postgrado de la Universidad de la UPEL en el 2011.

Motta (2004) indica en el enfoque lúdico, como elemento mediador de conflictos escolares:

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con el otro. (31 de agosto de 2011, 9h39m).

Por lo que al realizar experiencias lúdicas en sus diferentes etapas evolutivas, se permitirá ayudar al niño a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender.

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compete, o no, como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego, además tiene relación con el trabajo la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura. (Paredes 2002)<sup>3</sup>

Posteriormente, han sido muchos los autores que han intentado explicar en qué consiste el juego.

---

<sup>3</sup> Paredes Ortiz. (2003): Juego luego soy. Teoría de la actividad lúdica. Sevilla Wanceulen.

### **Paredes (2002):**

Ha clasificado en grupos estos intentos de definición:

- a) **Sully (1902) y Millar (1968)** consideran que el término juego no debe ser usado como sustantivo sino como adverbio, porque así nos permite describir cómo y en qué condiciones se realiza la acción de jugar. Desde esta perspectiva, el elemento específico del juego es la libertad de elección y la ausencia de coacción.
- b) **Bülher (1935), Rüssell (1965) y Avedon-Sutton-Smith (1971)** afirman que el juego se define por una dinámica de placer funcional, de tensión al gozo.
- c) **Puigmire-Stoy (1992)**, que define el juego como «la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional».
- d) Por su parte, **Piaget (1961)** entiende el concepto de juego como un hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad.
- e) En palabras de **Norbeck (1974)** el juego «se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto detectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia». ( **pág.10**)<sup>4</sup>

Por lo tanto los autores consideran que lo lúdico no debe de estar aislado del aprendizaje direccionando al niño/a, al realizar estas estrategias que son parte de su cotidianidad para la adquisición de nuevos conocimientos y mejorar su desempeño académico.

---

<sup>4</sup> Paredes, 2003. Juego luego soy. Teoría de la actividad lúdica. Sevilla, Wanceulen.

La lúdica son actividades especiales en las que tratan de orientar otras acciones. Lo lúdico permite al niño experimentar, dando significación a lo vivenciado, los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño o la niña la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla. De acuerdo a Jiménez Alberto Carlos 2002:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la dimensión que promueven actividades simbólicas e imaginarias en el juego<sup>5</sup>: (pág. 42)

A través de estas experiencias el niño va adquiriendo, asimilando y experimentando su creatividad dando significación a todo aquello que vive, selecciona aquellos que le interesa para armar el juego demostrando creatividad, organización y diálogo. Durante el juego el niño puede pasar por diversos ambientes tomando personajes de lo vivido a su alrededor.

La adopción de una postura crítica, la orientación personal ante los hechos, la emergencia de valoraciones, e incluso la expresión de opiniones y actitudes, son algunas de las consecuencias del proceso educativo que tiene lugar durante la actividad lúdica. Por lo que es requerimiento que a guía de actividades contenga juegos, motivaciones, recreaciones que le permitan disfrutar, expresar, entender y sentir lo que hace.

---

<sup>5</sup>JIMÉNEZ Alberto Carlos 2002:42

## **Importancia de la actividad lúdica**

Uno de los recursos más importante en la etapa del niño a consideración de los autores es el tiempo, pues, es donde las experiencias surgen en el espacio y tiempo que tiene el niño/a para recrearse.

Además el componente lúdico le permite al niño/a elegir diversidades de juegos para enriquecer su capacidad socioafectiva, motora, cognitiva y de lenguaje.

“El ocio, independientemente de la actividad concreta de que se trate, es una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación libremente elegida y realizada cuyo mismo desarrollo resulta satisfactorio o placentero para el individuo”<sup>6</sup> Jaime Trilla, 1989, (pág. 20)

En las diferentes etapas cuando el niño va a jugar puede experimentar grandes retos que generan destrezas que permiten fortalecer su desarrollo motor y aunque su cuerpo crece constantemente el control motor, el equilibrio y la coordinación van mejorando, aún más cuando se estimula mediante actividades lúdicas.

## **Clasificación de las actividades lúdicas**

En la actualidad no hay una clasificación específica de lo lúdico, pero el autor Díaz, nos da una categorización según las cualidades que desarrollan en las diferentes edades:

---

<sup>6</sup> Revista digital- Buenos Aires año 5- N° 23- Julio 2000; TRILLA, 1989:20”Tiempo libre y educación infantil, Enciclopedia Practica de la Pedagogía, Planeta Madrid.

Tabla 1.2 Clasificación de juegos

<b>Juegos</b>	<b>Definición</b>
<b>Juegos sensoriales</b>	Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial
<b>Juegos motrices</b>	Buscan la madurez de los movimientos en el niño.
<b>Juegos de desarrollo anatómico</b>	Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
<b>Juegos organizados</b>	Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
<b>Juegos pre-deportivos</b>	Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes
<b>Juegos deportivos</b>	Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Fuente: Revista científica, <http://redalyc.uaemex.mx>

Autor: Díaz A.et.al.1993.

### **Clasificación lúdica**

El juego aparece en la antigua Grecia donde los niños expresaban de manera espontánea a través de bromas, tumultos y peleas. El juego ha ido tomando forma de acuerdo al gusto, la alegría y el jolgorio. Jugar y juego están estrechamente relacionados porque incluyen la diversión y el entretenimiento, sino se respetan las normas en los juegos no hay juego. Algunas actividades lúdicas se pueden



desarrollar para mejorar habilidades, consolidar los conocimientos y fortalecer los valores.

Las actividades lúdicas se pueden ir desarrollando en el transcurso de la clase común en el horario que la maestra o maestro predisponga previo a la planificación de su clase, y mediante estrategias seleccionadas con relación a la asignatura, el tema, el tiempo y el espacio.

### **Características del juego**

Uno de los rasgos más singulares en el proceso del juego es la conducta que demuestra, mediante las diversas actividades que se proponen para alcanzar una meta, que no es otra cosa que el disfrute, en el niño y la niña es común que sus juguetes tomen vida y se proyecten como un mediador de sus emociones tornándose en escenas de experiencias vividas en estados de ánimo de alegría o tristeza.

La mayoría de los investigadores recogen y resumen las características principales, que a continuación se detallan:

- El juego es libre.
- Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior.
- La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio.
- El juego es de carácter universal.

- El juego ayuda a crear imaginación y mejora el nivel de aprendizaje.
- Da la oportunidad de conocer a los demás.
- Es parte de la experiencia humana y tiene su evolución de acuerdo a la edad.
- El juego es sinónimo de recreo, diversión y esparcimiento.
- Es un derecho de los niños y niñas.
- En el juego el material no es indispensable.
- Se puede realizar en cualquier ambiente.
- Tiene reglas que los niños o niñas las aceptan.
- Fomenta los valores humanos, espirituales y sociales.
- Ayudan a conocer la realidad.
- Desarrolla la capacidad cognitiva.
- Ayuda a fomentar la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.

Basado en las estrategias metodológicas de componente lúdicos rescatarán las características esenciales de esta clasificación para elaborar la guía con motivaciones, denominándolos juegos educativos, el docente considerará los materiales que son indispensables para estos tipos de actividades, los juguetes o elementos necesarios y acordes al tiempo, el espacio y edad.

Entre las definiciones más importantes que existen del juego están las del docente Johan Huizinga (1938):

“El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”<sup>7</sup> (pág. 10).

---

<sup>7</sup> Huizinga, J. (1996): Homo Ludens. Madrid Alianza.

Tabla 1.3 Definición de juego

<b>¿Qué es el juego?</b>	<b>¿Qué no puede ser el juego?</b>
El juego implica libertad, nace del deseo del jugador.	El juego no puede estar dirigido por otros desde afuera.
El juego se corresponde con el compromiso afectivo que asume el jugador respecto a su propia subjetividad.	El juego no puede estar desprovisto de la más profunda afectividad.
El juego se relaciona con la aceptación de un riesgo: ganar o perder, enfrentarse a uno mismo con sus anhelos y temores, tomar y dejar. El juego es, también una decisión.	El juego no puede ser jugado sin que se acepte el riesgo de ganar o perder, de enfrentarse a uno mismo y de tener que elegir.
El juego concierne la recreación el esparcimiento las dinámicas y la motivación de cada jugador.	El juego no puede limitarse a la simple acción de usar un objeto; los objetos son excusas para jugar.
El juego es vivido intensamente y puede definirse como una propiedad exclusiva de quien juega.	El juego no puede ser interrumpido o modificado desde afuera de la situación lúdica misma. Los jugadores rechazan todo dato de la realidad o intervención que no pertenezca a su propio círculo de juego.
El juego es una actividad con reglas donde el niño se proyecta de acuerdo al personaje elegido. Organiza la trama del juego, reúne sus personajes y comienza trama.	El juego no puede ser jugado sin que se establezcan reglas en las que todos los jugadores las aceptan.
El juego brinda la posibilidad de hacer cambios, de modificar una propuesta inicial o lo propuesto por otros.	El juego no puede ser jugado para responder pasivamente a la propuesta de otros.

Fuente: investigadores de las tesis

Autores: Lic. Carlos Bazán B; Lic. Fanny Ordóñez V

## **El juego produce placer**

Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.

Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotsky, quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas.

No todos los juegos son motores o conllevan ejercicio físico pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con los demás.

Muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer, en la etapa simbólica es común que el niño y la niña jueguen con cualquier objeto cercano, a medida que van creciendo se adhieren juguetes reales o concretos de acuerdo a los gustos de los padres y madres del niño, y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas.

Los adultos también juegan porque el juego es algo que forma parte de la cultura, pero podríamos decir que una característica esencial de los niños es que viven

aprenden jugando. Los niños deben jugar si queremos que tengan un crecimiento sano y feliz.<sup>8</sup>

Uno de los rasgos más singulares del juego en la conducta de los niños y las niñas son los procesos que los fines; en otras palabras, lo importante es participar. Lo que crea interés y expectativas en los involucrados, además el hecho de poner reglas, normativas ya sean basadas en tiempo y espacio, fomenta valores como el respeto.

En el juego no se busca ningún otro objetivo que el hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso. Esta cualidad se denomina autotelismo y es común a toda actividad de ocio.

La acción de jugar dentro del ámbito lúdico se convierte en la meta de nuestras conductas, porque dan satisfacción al realizarlas, sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. El propio proceso del juego encierra la emoción, tensión y diversión suficientes como para hacerlo atractivo e interesante para el jugador.

El juego se empieza a diferenciar de su primer objetivo, la acción en sí misma, cuando las actividades lúdicas se convierten en instrumentos para lograr resultados exteriores, como cuando los adultos juegan en un casino para ganar dinero<sup>9</sup>

En los juegos se desarrollan procedimientos, normas y formas de hacer las cosas que, paso a paso, llevan a conseguir las metas propuestas por los propios juegos o

---

<sup>8</sup> Trilla, J (1993) Otras educaciones. Animación Socio-cultura, formación de adultos y ciudad educativa. Barcelona Anthropos.

<sup>9</sup> Linaza, J y Maldonado, A. (2000): Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona.

por los jugadores. Sin embargo, el juego carece de una lógica organizativa similar a la del mundo adulto.

Los niños proponen sus propios procedimientos y cambian las reglas a mitad del juego para hacerlo más divertido. Así podemos diferenciar una conducta lúdica, con otras conductas que no tienen los rasgos propios del juego.

En definitiva, las características principales del juego es que posee unas normas y procedimientos distintos al resto de actividades que no son lúdicas, y que todos somos capaces de diferenciar.

### **Fundamentación Sociológica**

La educación infantil mediante el juego implica una relación netamente social, que se interrelacionan y orientan al niño a integrarse en un proceso para el aprendizaje creativo y lúdico, la base sociológica como indica Jiménez expresa que **"El juego debe considerarse como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar el carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo"**. Basados en esto la tesis se fundamenta con la idea de que el niño construya el conocimiento mediante la aplicación por parte del docente de diversas estrategias lúdicas, guiando de manera propia el saber.

De acuerdo a Jerome Bruner el juego tiene la intención de evitar la frustración de no ser capaz de lograr una meta y desarrollar seguridad en la personalidad del niño, en las primeras etapas evolutivas. Es indispensable en el contexto social del infante que los padres le den la seguridad necesaria para que los hijos jueguen con libertad,

puedan tranquilizar sus energías y sentirse equilibrado luego de haber dinamizado durante el juego.

Toda actividad de juego generará en el niño coordinaciones neuromusculares y provocarán una educación entre la mano y la vista. El juego atribuye a un gran desarrollo motriz fino a generar nuevas competencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su aprendizaje. El juego en su actividad de trabajo no inicia por incidencia exterior, sino estimulado por propia predisposición.

En la escuela esta actividad se extiende porque aparte de los recursos, el niño cuenta con otras personas de su misma edad o interés para jugar.

Los educadores dirigen y orientan el juego para convertirlos en un proceso placentero, divertido y motivador considerando que también puede propiciar un aprendizaje significativo. Logrando que la niña y el niño crezcan sanamente en el ambiente educativo y se enriquezcan de manera mental.

Los niños capaces del juego intenso, entretenidos, interesante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adulto, a medida que se cumple el proceso de crecer se van generando nuevos motivos para jugar.

Así por ejemplo el juego de arena es capaz de divertir al niño por varias horas; llenando y vaciando cubos pequeños y recipientes. En este juego de tiempo el niño adquiere una rica experiencia motriz, táctil y visual, desarrollando un concepto de dominación que informa su crecimiento mental.



A medida que pasa el tiempo el niño combina y completa el juego con la arena modela torres, montañas, canales y todo tipo de creaciones moldeando la arena y el agua, hace volar su imaginación y enriquece su campo de imágenes. De acuerdo a la edad de cinco años complica y añade objetos, mezcla agua, arena, barro y luego otros elementos.

El camión o el carrito sirven para trasladar materiales y completar su actividad creativa. El tarro y la muñeca representan en el mundo del niño una realidad adquirida preparada por ellos. Generalmente los padres se preocupan cuando el niño entre sus muchos y variados juguetes elige uno y se dedica al él solo, en este caso es importante respetar las preferencias hasta que él mismo niño agota su interés y elija otro.

### **La imaginación simbólica y la construcción del sentido lúdico.**

Cassirer, 1989:

Entender por conocimiento no sólo el acto de comprensión científica y de la explicación teórica, sino toda actividad espiritual por la cual nos creamos un "mundo" en su configuración característica, en su orden y en su "ser tal". Siendo lo lúdico una expresión simbólica del ser humano, cuyas funciones analizaremos más adelante, la comprensión de este fenómeno de la subjetividad es posible encontrarla en esa dimensión de la conciencia humana identificada como la imaginación simbólica.<sup>10</sup> (pág.25)

---

<sup>10</sup> Cassirer, Ernst. (1989). Esencia y efecto del concepto simbólico. México: F.C.E.

El concepto de imaginación ha tenido múltiples interpretaciones dispersas entre las disciplinas como la filosófica, psicología, sociología entre otras. La imaginación simbólica construye representaciones sobre el plano de las sensaciones y sentido de la realidad no inmediata o imaginada. Y, en este sentido son simbólicas porque no representan cosas materiales.

El fenómeno lúdico es un hecho complejo porque no se lo puede comprender bajo un solo factor causal, sino bajo un sistema de relaciones de varios factores como la comunicación y la interacción; en tanto una acción lúdica es un acto de comunicación simbólica y a su vez, fundamento de la convivencia misma con la cual el sujeto busca el reconocimiento de su yo, como expresión simbólica, donde se expresan tendencias del inconsciente, tanto de impulsos reprimidos como del deseo de equilibrio emocional y proyección de vida.

No es posible concebir el juego y las prácticas lúdicas sin la regulación de una regla en ella se expresa la necesidad de reglamentar la interacción social y la convivencia; al crear reglas de juegos se evoca un orden y un sentido de obediencia; por lo tanto constituye la expresión de la dimensión racional de las prácticas lúdicas al lado de las representaciones simbólicas.

Las prácticas lúdicas son espacios simbólicos contruidos para evocar en la ficción otras realidades diferentes de aquellas dadas en la temporalidad del mundo de la vida real.

“La expresión lúdica aparece como transgresor simbólico y condición de la creatividad, pues es el espíritu innovador, en todas las formas de expresión de la juventud. (Trevi ,1996 pág. 57 - 58)<sup>11</sup>.

Es decir que el juego expresa una serie de destrezas y conductas innatas que lleva a la persona potenciar sus cualidades y funciones biológicas.

En América Latina según López y Tedesco (2002) el uso de este concepto se observan varios antecedentes en el campo de la educación y en especial la atención de personas con limitaciones motoras sensoriales, intelectuales y afectivas. Los espacios lúdicos aumentan las oportunidades para la vivencia recreativa y reconoce los beneficios sociales, psicológicos, sociológicos. De acuerdo a esta cita el desarrollo del juego permitirá elevar las capacidades perceptivas motoras y mejorar la autonomía.<sup>12</sup>

## **FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

Desde los enfoques teóricos que fundamenta la acción pedagógica, la tesis de investigación está muy relacionada con la pedagogía, permitiendo llegar de mejor manera a la enseñanza como al aprendizaje. Los aspectos fundamentales que propician la construcción del acto educativo a través de esta dimensión, se estructura como un recurso didáctico, que pretende abordar a través del juego el acto educativo, constituyéndose a la pedagogía como un eje integrador entre la teoría y la práctica, para beneficiar al niño.

---

<sup>11</sup> Trevi, Mario (1996). Metáfora del símbolo. Barcelona: Anthropos

<sup>12</sup> López, Néstor y J. C. Tedesco. (2002). Las condiciones de educabilidad de los niños y adolescentes en América Latina.

El conocimiento del fenómeno lúdico en el ser humano es aún limitado y para muchos docentes y padres de familia desconocido, en algunos casos se reduce al juego y la recreación. La lúdica sirve como estrategia, para alcanzar determinados fines en la formación de los estudiantes, o simplemente utilizada como un factor recreativo para motivar algún ambiente lúdico.

La investigación de las estrategias lúdicas que se seleccionen permitirá avanzar más allá de un fin educativo, los investigadores consideran que mediante estas se fortalecen el aprendizaje de los niños y niñas del segundo año básico y logren efectivizar mejor su aprendizaje.

Para definir que son estrategias de aprendizajes muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para este concepto:

Son procedimientos flexibles que pueden incluir técnicas u operaciones específicas. Su uso implica que el aprendiz tome decisiones y la seleccione de forma inteligente de entre un conjunto de alternativas posibles, dependiendo de las tareas cognitivas que se le plantee, de la complejidad del contenido, de la situación académica en que se ubica y de su autoconocimiento de su aprendiz. (Monereo,1990 y 2001; Hernández, 2006; Murià, 1994 pág. 179)<sup>13</sup>

Es muy importante y significativo recurrir a una forma de expresión lúdica como fundamentos serios para fortalecer procesos de aprendizajes. El fundamento teórico y el fenómeno lúdico son dos naturalezas significativas que se presentan ante las comunidades académicas y pedagógicas.

---

<sup>13</sup> Murià, I. (1994) "Estrategias de aprendizajes". Perfiles educativos.

Cuando en el aula se recurre por ejemplo a la expresión corporal el ambiente y la motivación en la clase contribuye a producir el aprendizaje, el docente orienta y el alumno se activa para mejorar sus conocimientos. Por lo que el juego refleja estructuras mentales y contribuye al desarrollo de nuevas estructuras esto sucederá de acuerdo a la edad del niño, también el juego aplicado en el aula de clase es transmisor de patrones culturales de tradiciones y costumbres sin dejar a un lado que forma hábitos de conducta y de organización.

El término educabilidad ha sido utilizado por diferentes autores López y Tedesco (2002) indican:

La acción que permite a un individuo desarrollar sus aptitudes físicas e intelectuales, así como sus sentimiento sociales, estéticos y morales, con el fin de cumplir en cuanto sea posible con su tarea de hombre, la cual a la vez es resultado de esta acción.<sup>14</sup> (Citado por Zambrano, 2001:30-40)

El juego está siempre presente en la naturaleza humana por lo tanto está presente en la sociedad desde la antigüedad hasta los tiempos actuales, el juego existe como una actividad común, convirtiéndose en una manifestación más antigua de la acción del hombre.

La educación lúdica del sujeto tienen dos posibilidades para orientar procesos pedagógicos teniendo en cuenta las propiedades de las expresiones lúdicas constituidas en prácticas formalizadas (juegos, rondas, títeres, dinámicas, motivaciones, entre otras) que en relación con la cognición en las diferentes formas

---

<sup>14</sup> López, Néstor y J.C.Tedesco. (2002).Las condiciones de educabilidad de los niños y adolescentes en América Latina.

de expresión lúdico estéticas y recreativas y las inteligencias implícitas en cada una de ellas para desarrollar el pensamiento simbólico entre los estudiantes.

### **El juego en el aprendizaje de conocimientos.**

“Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”<sup>15</sup> (Ortiz, A. L, 2005: 2).

Por esto gran parte de los juegos, ayudan al niño al desenvolvimiento libre y espontáneo, puesto que a través de ellos el pequeño explora, experimenta y se relaciona con el medio que lo rodea, el juego a su vez logra en ellos la satisfacción única donde se desenvuelve sin mayores conflictos.

Es decir dentro de lo lúdico la importancia que se da en las actividades, es el hecho de que los niños/as puedan resolver problemas, toma de decisiones, juegos de roles para fundamentar su personalidad.

El juego como actividad de recreación sin distinción de edad produce placer dejando en claro que tanto niños, niñas y adolescentes aprenden jugando. Tomando en cuenta que cada uno de los integrantes del juego tiene las mismas metas y aspiraciones, y están conscientes que el trabajo en equipo consiste en apoyarse y colaborar entre ellos para concluir dicha actividad con éxito.

---

<sup>15</sup> Ortiz Ocaña, A.L (2005) Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende

Los niños de todas las razas y países crecen y se educan jugando por lo que el juego es una forma de comunicar y transmitir ideas, de generar el sentido competitivo, de fomentar el liderazgo como el de interiorizar conceptos y desarrollar capacidades.

Los educadores saben que todo niño cuando juegan aprenden en el momento que aprenden desarrolla capacidades como atención, memoria, creatividad hasta lograr el nivel más alto de es la inteligencia. Para esto deberá aprender a saltar, correr, armar, o convertirse en diversos personajes reales o fantásticos.

### **Los juegos en la escuela de educación básica**

Durante el proceso escolar los niños y las niñas para su crecimiento mental deben realizar actividades recreativas y de juego debido a la vigorosidad que demuestran. Para que el educando madure, modifique su conducta, aprenda, socialice y consiga hacer perdurar los aprendizajes necesitara practicar muchas veces actividades lúdicas. El aprendizaje resulta de la práctica y del entrenamiento del juego, es indispensable que a esta actividad se le dé el espacio y la disponibilidad de recursos de manera que genere rutinas que permitan el desarrollo de capacidades.

En la Escuela Fiscal N° 22 "Sixto Chang Cansing" al aplicar una guía con estrategias metodológicas basadas en componente lúdico con estas consideraciones permitirá que el niño desarrolle las competencias necesarias para el aprendizaje significativo.

En los juegos que comúnmente las escuelas de educación básica utilizan para el área de Cultura Física son las destrezas motoras gruesas, que aunque generan una expresión corporal no conllevan al desarrollo psicomotriz.

Se puede indicar que algunos juegos desarrollan más las habilidades para saltar, otros favorecen el perfeccionamiento de la actividad ocular manual, acentúan en varios la agilidad y la atención, mientras que otros estimulan la apreciación de la distancia, movimiento, de posición de objetos etc.

Si el éxito depende mucho de la iniciativa individual, en otros lo más importante es el trabajo en equipo. Las actividades lúdicas y los juegos que se puedan realizar ya sea dentro o fuera del salón de clase ofrecen aprendizajes productivos a los niños y niñas para su desenvolvimiento total. El juego deberá permitir:

- Explorar el mundo que lo rodea.
- Desarrollar capacidades intelectuales.
- Transformar la realidad.
- Integrarlo en el mundo del adulto.

Por lo que se considera al docente responsable de tal orientación y al padre de familia colaborador de estas actividades. De esto se obtendrá un resultado en los niños y niñas fortalecer el aprendizaje que a través del juego, las motivaciones inducirán al educando a su satisfacción personal y así poder aprender de manera espontánea y con interés.

La recreación permitirán que el niño actúe de forma natural y espontánea tornándose capaz de ser él mismo. En el mundo de las experiencias lúdicas, recreativas y juegos encontrará el docente el vínculo necesario para que su estudiante actúe completamente diferente, y se integre en el proceso de aprendizaje, pero aquel que se desconoce en situaciones más formales como son en el salón de clase y no se aplique dichas actividades su nivel de integridad no será el más idóneo en este proceso de conocimiento.



## **El juego y aprendizaje en el desarrollo del niño**

El juego es una actividad agradable en sí, pero también un medio fundamental para impulsar el aprendizaje significativo y reforzar en el niño su recién adquirida autonomía. Es posible definir al juego infantil como una actividad abierta y creativa que se realiza de manera espontánea y de forma agradable.

Más allá de estos aspectos placenteros y lúdicos, sin embargo todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida que se pueden medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y descubrir a los demás.

Hay que destacar en ellos un importante papel estimulador del aprendizaje. El niño todo el tiempo que está jugando está a la vez experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin darse cuenta aprende y adquiere las nociones de espacios y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido y formas a personas y situaciones .

Se afirma que el niño aprende jugando porque a su edad no hay ninguna actividad que como el juego le obligue a dirigirse a sí mismo y a unir constantemente la experiencia pasada y la presente; eso le hace sentirse absolutamente motivado e interesado, que no encuentran ningún obstáculo para dar rienda suelta a su imaginación.

Gracias a la actividad lúdica, puede exteriorizar sin límites su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir; y todo ello, al mismo tiempo que le significa una fuente de placer y diversión le ayuda a ganar seguridad en sí mismo.

Se considera por lo tanto que el juego es una aportación de primer orden, debe ir evidenciando su desarrollo mediante la risa, la selección de los juguetes de su agrado hasta lograr crear e imaginar, fantasear y descubrir, así ese medio socializador.

A medida que ellos crecen los juegos se vuelven más variados y numerosos y uno de sus atributos en la niñez es su espontaneidad e informalidad de su actividad imaginativa. Entre los principales objetos por los que muestra un gran interés están los demás seres humanos con los que inicia los primeros juegos de interacción social.

Este juego predomina hasta el año y medio o dos años, que es cuando empieza a aparecer el juego simbólico. A partir de los dos años el niño empieza a ser capaz de representar objetos que no están presentes.

Es la etapa del desarrollo del lenguaje que facilitará en gran medida la aparición de los juegos simbólicos. Influye la actividad de fingir y el "como si"; es decir, los niños en esta época de su vida se les puede ver jugar con una escoba como si fuera un caballo, dar piedras a una muñeca como si fuese comida, etc. lo importante a estas edades no son las acciones sino lo que ellas representan.

A los tres años el niño va mejorando su expresión oral y su comunicación está constantemente enriqueciéndose y ampliándose; además de ello, se deleita con verdadero placer observando y explorando al mundo que le rodea.

Todas estas circunstancias explican la riqueza que los juegos simbólicos adquieren en este periodo, en el que será frecuente observarle escenificando historias familiares con cualquier objeto y prendas que este a su alcance para improvisar escenas.

Así mismo va alcanzando una coordinación de movimientos que le capacita para notables avances en el dominio de la motricidad gruesa. Podrá montar en juguetes de pedales, jugar al aire libre, y juego con diferentes objetos.

A los cuatro años es bastante ingenuo, en sus palabras demuestran una maduración, es locuaz y fantasioso, bastantes diestros con las manos y en general con todos los movimientos corporales juegan hábilmente con la pelota y se atreve a medir su fuerza con pequeños ejercicios.

Es autónomo y sociable al mismo tiempo va dejando los juegos en solitario que le interesaban más a los tres años y le otorga más tiempo y atención al contacto con los amigos y compañeros prefieren formarse en pequeños grupos y dentro de los mismo da mucha relevancia a las reacciones sociales que se suscitan.

El niño de cinco años, adopta una postura de cambios profundos desde su desarrollo y crecimiento, gradualmente ha ido alcanzando un proceso motor que le permite ampliar sus habilidades motoras saltar, subir escaleras, andar en bicicleta, etc.

Tiene destrezas en su manos y actividades viso motora es un ser activo y sus juegos son grupales, prefiere compartir que aislarse, docente deberá estimular con actividades propias de su edad, ya que es muy observador y descubridor.

En la escuela por lo general los niños de esta edad comenzarán a liberarse de los vínculos emocionales que los unen a su familia, logrando una paulatina madurez, desde un estado de dependencia hasta otro de autonomía.

El niño de seis años si observamos a un niño jugar tiende a tener ataques explosivos de ira, de afecto de impulsividad y emociones. Tiene una escasa modulación de su conducta, no delimita lo bueno y lo malo y no tiene dominio de sus impulsos motores y de sus relaciones sociales. A esta edad el niño gusta del dibujo, crea y copia,

imagina y mueve sus manos al compás de sus pensamientos. Le encanta leer aun sin dominar letras y es especialista en dramatizar y narrar cuentos.

Una de las características de los niños de seis años es que gusta de jugar con sus padres, probar su fuerza, luchar, quiere hacerlo todo siendo el centro de atención y al no complacerlo decae en tormentas emocionales. A esta edad es frecuente que la palabra de la madre es un sedativo, el castigo no es eficaz porque el niño reaccionará de manera violenta o con arrepentimientos ficticios.

### **¿Qué es el aprendizaje?**

Se puede definir como un proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas o habilidades prácticas motora e intelectual, incorpora contenidos informativos o adopta nueva estrategias de conocimientos y acción.

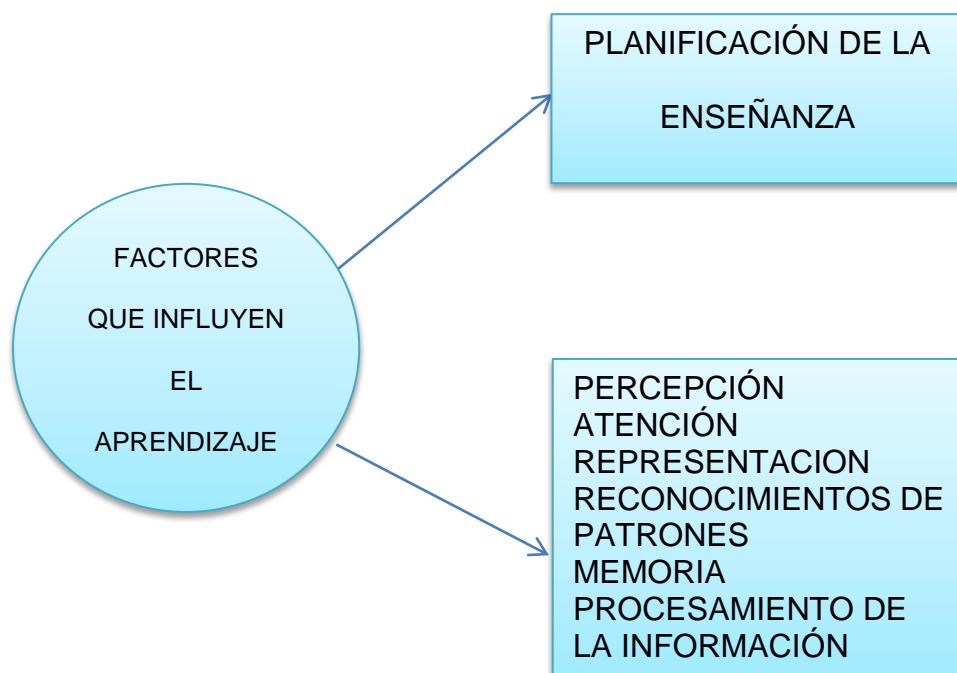
“El aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje”<sup>16</sup>. (Zabalsa, 1991, pág. 174).

Según el autor antes mencionado, el aprendizaje se enfoca en tres pilares básicos y fundamentales para lograr su objetivo en el aprendiz, donde se forma una trilogía entre lo teórico, el maestro y el estudiante, los cuales al fusionarse logran alcanzar la excelencia académica. El proceso de aprendizaje es interminable por lo que cuanto más se aprende más falta por aprender. El docente ocupa un rol importante en el aprendizaje del niño que al momento de enseñar no puede olvidar las dimensiones afectivas, cognitivas y sociales que son indispensables para la interacción de la enseñanza.

---

<sup>16</sup> Zabalsa, M.A. (1991). *Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico*.

Gráfico 1. 2 Factores que influyen en el aprendizaje



Fuente: Aprender como aprender

Autores: Rosa María Garza, Susana Leventhal

Estos factores como indica el gráfico 1.2 dentro del juego como las estrategias de aprendizaje va a desarrollar los componentes como la memoria, la percepción, la representación, el procesamiento de información y simbología de las actividades lúdicas.

### **Aprendizaje Significativo**

En el aprendizaje significativo se considera al estudiante como un ordenador de información que parte de sus experiencias previas para construir nuevos conocimientos. Ya que él es capaz de descubrir, analizar, inferir, de resolver problemas es decir aprende por descubrimiento.

El aprendizaje verbal y la lúdica permitirán al niño de segundo de básica ampliar un poco más su lenguaje como su nivel intelectual. Basado en este párrafo es evidente

que el aprendizaje significativo en conjunto con la lúdica posibilita la adquisición de grandes cuerpos integrados de conocimientos que tengan sentido y relación. Desarrollando las destrezas básicas como es hablar, escuchar y que posteriormente le permitirá escribir y leer.

No olvidemos que la estructura cognitiva se compone de conceptos, hechos y proposiciones que se organizan jerárquicamente. Entonces el rol que juega la lúdica en este proceso es el de potenciar el aprendizaje del niño en conocimiento.

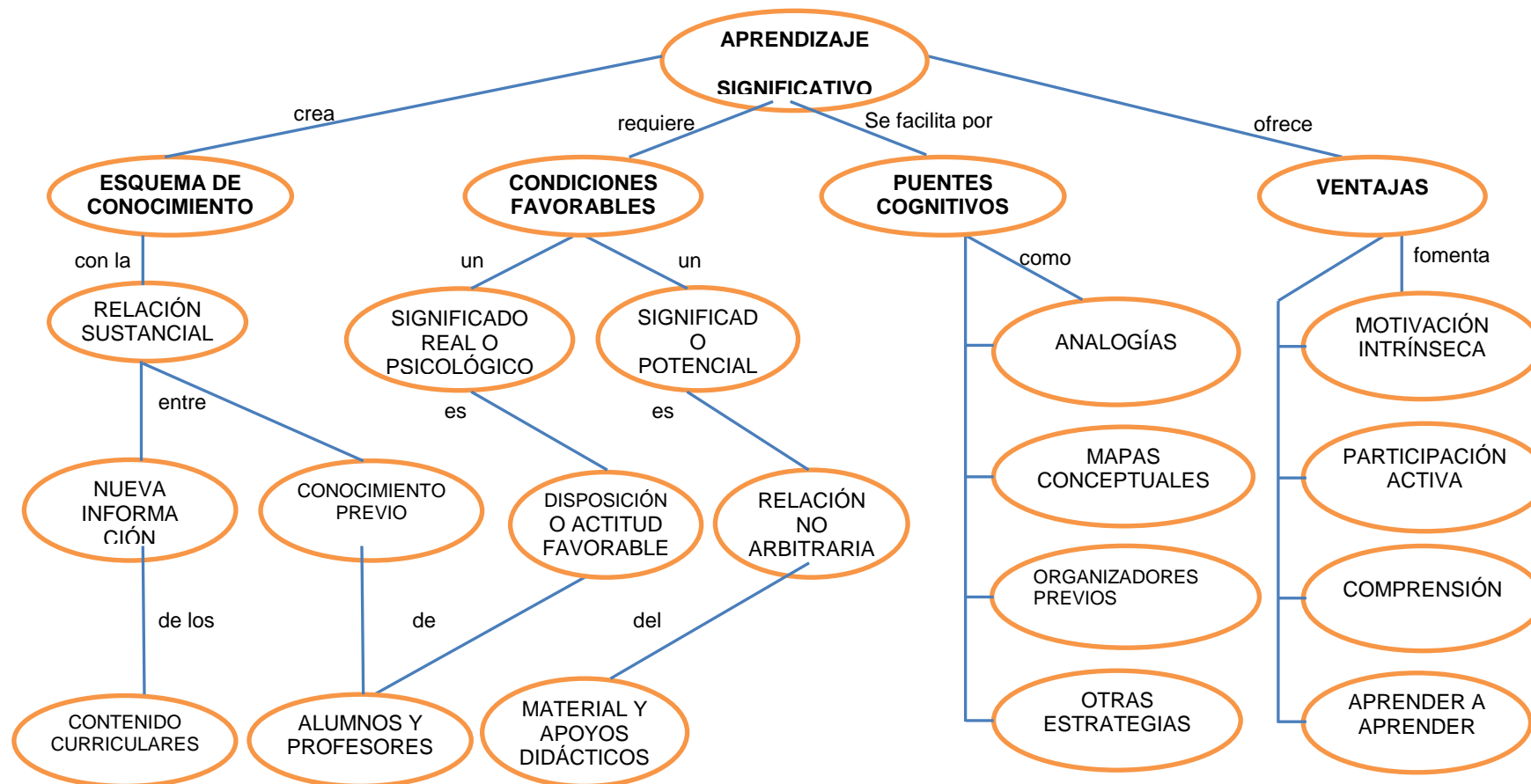
### **Condiciones que permiten el aprendizaje significativo**

Para que el aprendizaje tenga un alto valor en el niño es necesario contar con diversos materiales que permitan el ingreso de nueva información al esquema mental del niño y a su vez genere experiencias que vayan estructurando internamente su parte cognitiva.

Los materiales simbólicos debido a su propia naturaleza se convierten en el juego del niño en significativo y real potenciando un nuevo conocimiento. Todo objeto, juguete deberá tener un significado lógico en las manos del niño, a su vez el infante construye su fantasía con cada objeto dando rienda suelta a su imaginación.

Los espacios de juegos como el ambiente de juego deberá contener la comodidad para que pueda correlacionarse con sus expectativas a trabajar así el niño escogerá un tema a su interés y utilizando los recursos que el considere necesarios.

Gráfico 1.3 (Basado en Ausubel, 1976; Novak y Gowin, 1988; Ontoria, 1993)

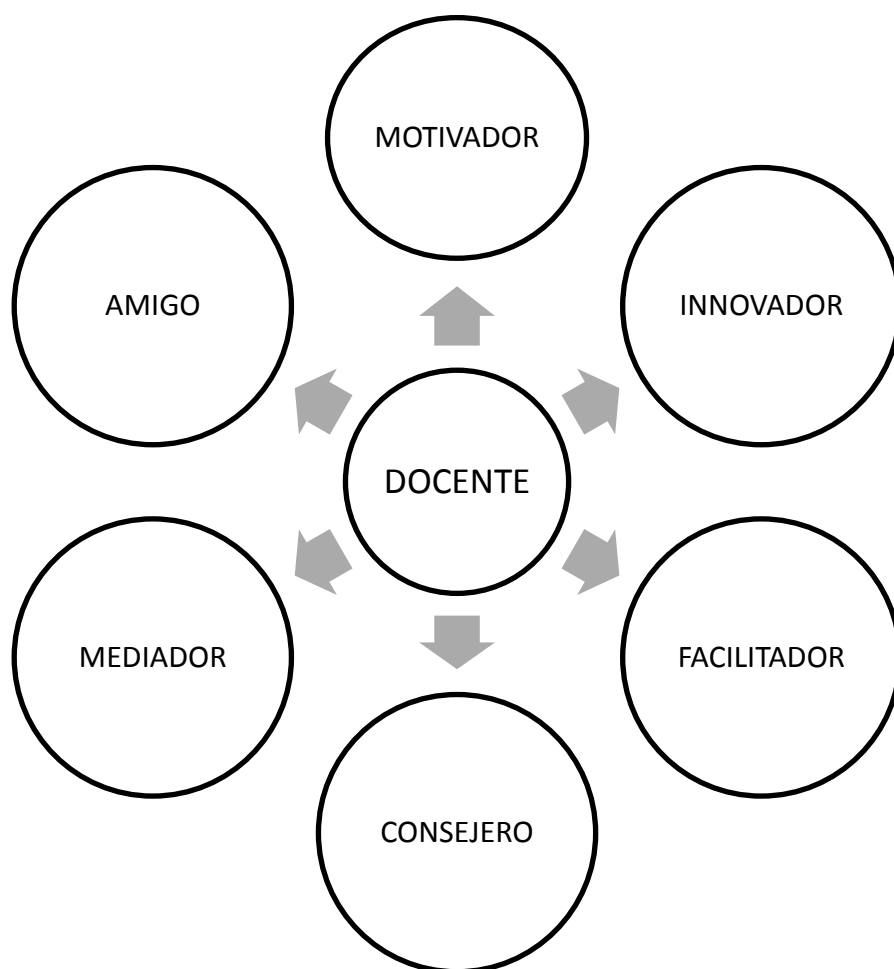


Fuente: Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo tercera edición Mc Graw Hill

Autor: Frida Díaz Barriga Arceo Gerardo Hernández Rojas

## Rol del docente

El rol que el docente le corresponde desempeñar en la época actual y asumir al desafío que las exigencias del sistema educativo, social, cultural y tecnológico demanda, para desarrollar un aprendizaje de calidad y calidez es el de convertirse en:



Son las funciones que debe cumplir por aptitud y compromiso.



La educación demanda cumplir con objetivos que permitan en el niño o niña un desarrollo óptimo.

- Impulsar la investigación referente al juego.
- Compartir resultados de observaciones.
- Garantizar y vigilar el derecho al juego en los estudiantes.
- Sensibilizar la importancia del juego.
- Diseñar estrategias y actividades lúdicas.

Es directamente responsable el docente de las actitudes positivas que se requieren del niño o niña, para potenciar y fortalecer sus conocimientos, habilidades, destrezas, y valores con el fin de evitar futuros fracasos.

A partir de lo expuesto el aprendizaje que el docente dará a sus estudiantes será:

- Mediante un proceso lógico y apropiado.
- Determinar las relaciones supra ordenación, subordinación, antecedentes, consecuentes que guardan los núcleos de información entre sí.
- Los contenidos lúdicos deben interrelacionarse entre los esquemas conceptuales sin jerarquizarlos.

- La activación de los conocimientos y experiencias previas del aprendiz facilitará los métodos de aprendizaje significativo.
- Establecer puentes cognitivos que permitan vincular la estructura del juego con el nivel cognitivo orientado al estudiante a organizar, interpretar, crear, imaginar un mejor aprendizaje.

En el plano pedagógico el rol del docente no solo será de facilitador sino de motivador por lo que proporcionara estímulos para la voluntad de aprender, en el contexto escolar, la motivación permite que los alumnos/as presten su atención y esfuerzo en determinados asuntos, que pueden ser o no los que desean sus profesores/as.

La función del docente en el ámbito de la motivación se centrará en inducir estímulos en lo que respecta al aprendizaje y los alumnos/as aplicarán de manera voluntaria respuestas acertadas, dando significado al aprendizaje y proyectándose a un fin determinado.

El manejo de la motivación en la enseñanza admite que el maestro/a y el estudiante comprendan que existen independencias entre varios factores:

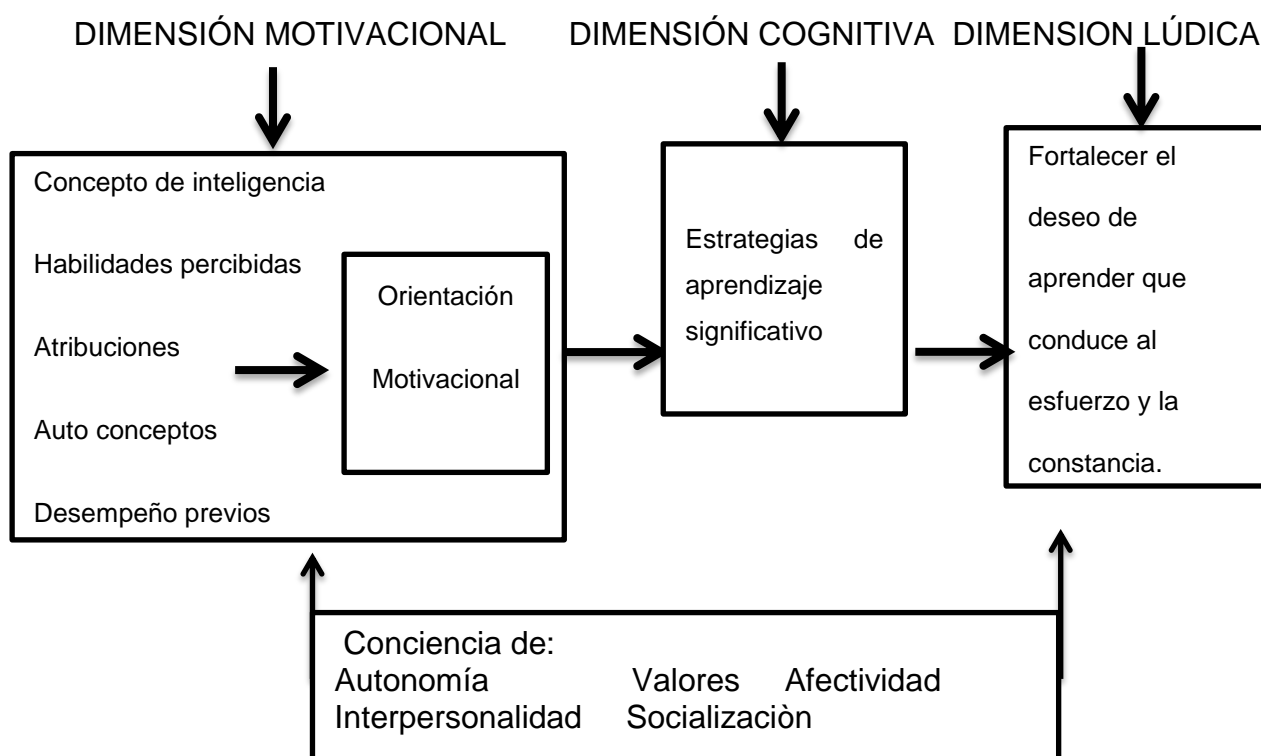
- Las características del juego y recreación.
- Los objetivos que se desean alcanzar en la actividad lúdica.
- El fin que se busca en su realización.

- La entrega a dicha tarea y el resultado que se espera.

Los propósitos que se consiguen al aplicar actividades lúdicas son los siguientes:

- Despertar el interés en el estudiante y dirigir su atención.
- Estimular el deseo de aprender y ser constante.
- Dirigir estos intereses y esfuerzos hacia logros de fines apropiados y a la realización de propósitos definidos.

Grafico 1.4 Dimensión Motivacional, Cognitiva, Lúdica.



Fuente: investigación de la tesis

Autor: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

## **FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

#### **TÍTULO II DERECHOS**

##### **Capítulo segundo**

##### **Derechos del buen vivir**

##### **Sección cuarta: Cultura y ciencia**

Que el Artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Página 41).

### **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

#### **LOEI**

#### **TÍTULO I**

#### **DE LOS PRINCIPIOS GENERALES**

#### **CAPÍTULO ÚNICO**

#### **DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS, Y FINES**

##### **Art.2.**

**Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: (página 49)

**q. Motivación** se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación. (pág. 51)

## **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

### **LIBRO PRIMERO**

#### **LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS**

##### **Capítulo III**

##### **Derechos relacionados con el desarrollo:**

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4.- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. (pág. 22)

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.-La educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
  
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

Art. 48.-Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. (pág. 30)

Basado en el código podemos comprender que es importante la aplicación de estrategias lúdicas para el buen desarrollo armónico, intelectual e integral del niño y la niña de esta manera puede adquirir un nivel de aprendizaje óptimo.

### **1.5.2 Marco Conceptual**

**Aprendizaje.-** Gagné (1965:5) define aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento.

**Aprendizaje Significativo.-** Ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa que posee el alumno o alumna para llevarlo a cabo debe existir una predisposición favorable del aprendiz, así como significación lógica de aprendizaje.

**Autoestima.-** Martin (2003) define autoestima como “un concepto, una actitud, un sentimiento, una imagen y está representada por la conducta. Es la capacidad que tenemos con dignidad, amor y realidad”.

**Conducta.-** Rubinstein (1967) analiza la conducta como una actividad organizada que permite la relación individuo-medio.

**Creatividad.-** “la creatividad no es un rasgo de personalidad, ni una habilidad general, sino que puede verse como la conducta resultante de una constelación particular de características personales, habilidades cognitivas e influencias ambientales. Esta conducta, que se pone de manifiesto en productos o respuestas, sólo se puede explicar de una forma completa mediante un modelo que abarque estos tres conjuntos de factores” Amabile (1983)

**Curiosidad.-** Características o tendencia derivada de la conducta de orientación que consiste en explorar, experimentar y averiguar aquello que el sujeto supone como algo nuevo o desconocido.

**Desarrollo.-** Conjunto de procesos de cambio que experimenta el ser humano desde que nace hasta que alcanza la madurez o edad adulta.

**Diferencias individuales.-** Conjunto de rasgos y características distintas de cada individuo en particular que constituyen la base de su comportamiento.

**Estrategias de aprendizaje.-** De igual manera, Gagné (1987) propone que las estrategias cognoscitivas son capacidades internamente organizadas de las cuales hace uso el estudiante para guiar su propia atención, aprendizaje, recuerdo y

pensamiento. El estudiante utiliza una estrategia cognoscitiva cuando presta atención a varias características de lo que está leyendo, para seleccionar y emplear una clave de lo que aprende, y otra estrategia para recuperarlo. Lo más importante es que emplea estrategias cognoscitivas para pensar y buscar alternativas de solución de problemas.

**Experiencia.-** Experiencia: Definición: Immanuel Kant (1724-1804). Experiencia es un término que designa un estado del sujeto en el que éste ha sufrido cierta modificación a causa de haber establecido contacto con una realidad distinta a él.

**Habilidades.-** proviene del término habilitas y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea.

**Habilidad Social.-** Alberti (1978) la conducta que permite a una persona actuar según sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás.

**Infancia.-** Periodo de la vida que comprende desde el nacimiento hasta la adolescencia.

**Inteligencia.-** Según Eysenck (1983), la inteligencia ha sido objeto de estudio desde el tiempo de Platón y Aristóteles. Este concepto surge al observar a quienes intentan resolver problemas o aprender cosas difíciles que exigen esfuerzo como las matemáticas, las lenguas o la historia. Hay personas que dan la impresión de no encontrar dificultad alguna en todo esto y salen adelante de manera destacada; otras, en cambio, son muy lentas y a menudo fracasan rotundamente.



**Juego.-** Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

**Lúdico.-** “ La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera.

**Método.-** La forma, manera, modo estrategia de cómo realizar un trabajo investigativo para llegar a la consecución de sus objetivos (Jarrín, 2004: 35).

**Método lúdico.-** es un conjunto de estrategias diseñadas para organizar un ambiente de armonía en los educandos que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método ayuda para que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes mediante el juego.

**Metodología.-** Morles, Víctor (2002) describe dos acepciones del término Metodología. Una primera de uso limitado que se refiere a las instrucciones que se utilizan para lograr los objetivos diseñados. Y una segunda que la considera como el estudio crítico del conjunto de operaciones y procedimientos racionales y sistemáticos que se utilizan para dar soluciones al problema de carácter teóricos y prácticos planteados.

**Motivación.-** Según Stoner (1.996) define la motivación como “Una característica de la Psicología humana, incluye los factores que ocasionan, canalizan y sostienen la conducta humana. Lo que hace que las personas funcionen”. Desde mi parecer en

esta definición el autor nos da a entender que la motivación viene siendo como un motor si lo comparamos con un automóvil, es decir, que si las personas se encuentran motivadas estas funcionan como el automóvil, en caso contrario habría que empujarlas, pero cuanta energía no se gastaría durante todo este proceso.

**Pensamiento.**- Actividad mental asociada con la comprensión, el procesamiento y la comunicación del saber. Es equivalente a cognición. La capacidad para elaborar y utilizar conceptos es propia del pensamiento racional.

**Psicomotriz.**- Para García Núñez y Fernández (1996) la psicomotricidad indica la relación entre las funciones neuromotrices y las funciones psíquicas del ser humano, por lo que el movimiento no es sólo una actividad motriz, sino también una "actividad psíquica consciente provocada por determinadas situaciones motrices" (pág. 15).

**Procesos.**- acción de avanzar o ir para adelante. Al paso del tiempo y al conjunto de etapas sucesivas advertidas en un fenómeno natural o necesarias para concretar una operación artificial.

**Recreación.**- Al respecto, Pérez, Aldo (2003: 5) considera que la Recreación como disciplina tiene la finalidad de utilizar las horas de descanso (tiempo libre), para que el hombre aumente su valor como ser humano y como miembro de la sociedad, a través de ocupar este tiempo con actividades creadoras que motiven su enriquecimiento profesional, artístico y social.

## **1.6 Formulación de la Hipótesis y variables**

### **1.6.1 Hipótesis general**

La Elaboración y aplicación de una guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico fortalecerá el aprendizaje significativo en los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing".

### **1.6.2 Hipótesis Particulares**

1.6.2.1 La implementación de una guía de actividades lúdicas basadas en estrategias metodológicas, incidirá en la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje significativo.

1.6.2.2 La guía de estrategias metodológicas basadas en componente lúdico permitirá al docente optimizar el aprendizaje significativo en la gestión áulica.

1.6.2.3 Al aplicar estrategias metodológicas a través del componente lúdico se fortalecerá un mejor aprendizaje en niños y niñas, enriqueciendo la relación docente estudiante.

### 1.6.3 Variables (Independientes y dependientes)

#### DEPENDIENTE

#### Componente lúdico

Tabla 1.4 Variables Dependientes del componente lúdico

Definición	Dimensión	Indicador
Metodología que se va a utilizar para crear placer, goce y motivar el aprendizaje, permitiendo la socialización y fortaleciendo la autoestima.	Despierta el interés y la motivación de los niños y niñas.	Registrar datos mediante la elaboración de una matriz.
	Mediante lo lúdico los niños y niñas aprenden valores.	Seleccionar estrategias lúdicas con inducción en valores.
	Desarrolla la expresión corporal y creativa de los niños y niñas.	Elaborar actividades que tengan expresión motora.

Fuente: investigación de la tesis

Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

## INDEPENDIENTE

### Estrategias Metodológicas

Tabla 1.5 Variables Independientes Estrategias Metodológicas

<b>Definición</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>
Las estrategias metodológicas lúdicas constituyen el proceso de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la reconstrucción de un conocimiento escolar.	Fortalece el aprendizaje del niño/a	Seleccionar estrategias adecuadas a la edad del niño/a.
	Desarrolla el nivel del pensamiento a través de lo lúdico.	Elaborar una guía de actividades lúdicas.
	Determina la autonomía y mejora la socialización.	Aplicar encuestas a los docentes y padres de familia de la institución educativa.

Fuente: de los investigadores

Autor: Lic. Carlos Bazán Bejueguen; Lic. Fanny Ordóñez Villao

## **1.7 Aspectos metodológicos de la investigación**

### **1.7.1 Tipo de estudio**

Este proyecto se desarrolla con un diseño cuantitativo y cualitativo utilizando como base, información numérica factible de cuantificar a través de análisis estadísticos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación y las entrevistas no estructuradas.

Mediante la utilización de la investigación cualitativa los investigadores tratarán de identificar la naturaleza profunda de las realidades e importancia de los componentes lúdicos, su sistema de relaciones entre la etapa evolutiva del niño con el desarrollo psicomotriz, su estructura dinámica y las organizaciones de las estrategias. La investigación cuantitativa determinará la fuerza de asociación o correlación entre las variables dependientes e independientes, logrando una generalización y objetivación a través de la selección de la población y la toma de una muestra significativa que dará respuesta a la investigación.

El proyecto de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo incumbe a la modalidad de desarrollo factible y realizable, porque respaldan la investigación directivos y docentes de la institución.

Además existe una amplia fuente teórica científica que permite validar el proyecto de investigación, es una labor de campo que se efectuará en el mismo lugar del problema en la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing", demostrando confiabilidad que apoyadas a través de las encuestas realizadas a docentes y padres de familia se obtienen los resultados respectivos para su validación.

"El autor señala que este tipo de investigación conduce a la observación en vivo y en directo de las personas, de las cosas, de las circunstancias en que ocurren los hechos"<sup>17</sup> (Pacheco, 2000, pág. 7).

### **1.7.2 Método de investigación**

El trabajo de investigación es diseñado a través de:

#### **Método Científico**

Mediante la observación y delimitación del problema en estudio, se ha podido fundamentar la necesidad de acuerdo a la problemática que presenta la Escuela Fiscal N° 22 "Sixto Chang Cansing". Con la aplicación del Método Científico se procede a formular preguntas de carácter teórico para la recopilación de teorías y aportaciones que sustenten una solución para esta falencia educativa, se propone una guía de estrategias metodológicas lúdicas para que los docentes, lo utilicen como un recurso e instrumento de apoyo en el proceso de sus clases.

#### **Método Analítico – Sintético**

Partiendo desde la conceptualización del método analítico, el cual procede del griego análisis que significa descomposición, este permite desintegrar, analizar de manera objetiva y no subjetiva los fenómenos que se estudian, así como las relaciones entre sí con el todo.

---

<sup>17</sup> Pacheco Gil, Oswaldo, 2000 Teoría y práctica de proyectos educativos

La investigación realizada en la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing" ha sido analizada, con la aplicación de ciertos materiales de investigación y técnicas a los fenómenos involucrados en la problemática que se plantea en este trabajo educativo.

En el Método Sintético se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos, realizando en esta investigación preguntas directrices que reemplazan a las hipótesis que serán contestadas durante, el desarrollo de la investigación, las cuales permitirán la elaboración de una guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing".

.

### **Método Inductivo - Deductivo**

Se partirá en la investigación de lo general a lo particular de la situación problema, implicando el objetivo general del proyecto de investigación y su correlación con sus objetivos específicos de la propuesta. Con la ejecución de los Métodos Inductivos Deductivos se podrán verificar las hipótesis y dar respuestas a las preguntas directrices.

### **Método Descriptivo**

Este método pretende clasificar, describir, ordenar e interpretar los datos estadísticos derivados en la encuesta y entrevista, dado que es un proyecto factible se someterá al análisis, exploración e interpretación de resultados. Con el método Descriptivo se podrá conocer las condiciones actuales y profundizar en la importancia de las estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo, siendo



Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 “Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

un método utilizado en el campo educativo el mismo que se ocupa de hechos sociales nos permitirá a través de las visitas de campo y de observación elaborar la guía de actividades lúdicas, de acuerdo a la necesidad que existe en los niños y niñas de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”.

## **Población**

La presente investigación está dirigida a directivos, docentes y padres de familia de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing” expresada en la siguiente tabla:

Tabla 1.6 Universo de investigación

<b>Universo de Docentes y Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”</b>	<b>Nº</b>	<b>%</b>
Docentes	<b>11</b>	4.09%
Padres de Familia	<b>258</b>	95.91%
<b>Total de población</b>	269	100

Fuente: Secretaria de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”  
Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

## **Muestra**

Para determinar el tamaño de la muestra empleamos los términos que integran la fórmula correspondiente a los siguientes símbolos:

## **Fórmula: A Utilizar:**

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

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

**N** : Tamaño de la muestra  
**m** : Universo  
**e** : Error máximo admisible

El error máximo admisible que he utilizado es del 5%, es decir  $e = 0,05$ .

El mismo que se aplicó tanto para obtener la cantidad de docentes a entrevistar, por ser una población amplia.

$$N = \frac{269}{(0,05)^2 (269-1)+1}$$

$$N = \frac{269}{0,0025 \cdot (268)+1}$$

$$N = \frac{269}{1.67}$$

N= 161 ← Tamaño de muestra

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 “Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

## Fracción Muestra

f= Fracción Muestral

N

N= Tamaño de la muestra

f= \_\_\_\_\_

m= Universo

m

$$N = \frac{161}{269}$$

N= 0.60

Tabla 1.7 Fracción Muestral

<b>Universo de Docentes y Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”</b>	<b>Fracción Muestral</b>	<b>Muestra</b>
Docentes 11	0.60	6
Padres de Familia 258	0.60	155
<b>Total de Población 269</b>		161

Fuente: Secretaria de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”  
Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

### **1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información**

En los instrumentos utilizados para recolectar la información se aplicó la técnica de la encuesta que a través de diversas preguntas contribuyen favorablemente a determinar los objetivos que se desean alcanzar y que mediante un proceso ordenado y coherente permite evaluar el problema y confirmar la validez de la información recolectada. La encuesta como técnica de recolección de información permitió verificar las interrogantes las mismas que fueron contestadas por la muestra seleccionada.

Otros de los instrumentos utilizados en la investigación fueron las técnicas bibliográficas mediante la cual se rescata información a través de archivos, bibliotecas, bibliotecas virtual, folletos y revistas indexadas teniendo presente todas las fuentes que pueden ser útil para la recolección de la información.

#### **Fuentes Primarias:**

- Encuesta
- Entrevista
- Visita de campo.

#### **Fuentes Secundarias**

- Archivo
- Análisis de documentos
- Internet
- Libro
- folletos.

## **Entrevista**

Es una técnica de gran efectividad para orientar, porque contribuye a un conocimiento profundo del objeto de estudio y al análisis de sus necesidades específicas; "por lo tanto es imprescindible que el entrevistador se abstenga de formular criterios personales al analizar las ventajas e inconvenientes de determinada situación, como así mismo de presentar situaciones hechas que tarden o impidan el desarrollo personal" BENARD y RISLE M., 1998 (Pág. 19)<sup>18</sup>.

## **Encuesta**

La búsqueda ordenada de información en la que los investigadores consultan a los investigados sobre la información que desea recabar y que consecutivamente reúne esta información para adquirir durante la evaluación datos agregados.

## **Visita de campo**

Según Arias (2004)

"Consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos sin manipular o controlar variable alguna" <sup>19</sup>(pág. 94)

Se adoptó este diseño de visita de campo porque permite obtener de una manera más veraz, precisa y confiable los datos relevantes de la realidad, para comprender la necesidad o situación de un contexto determinado.

---

<sup>18</sup> Benard, Risle, Miguel,(1998) Manual de Orientación 7ª edición. Imprenta Salesianos

<sup>19</sup> Arias ,2004 El proyecto de Investigación, Inducción a la Metodología Científica.

## Plan recolección de la información

Para la construcción de la información conviene contestar las siguientes preguntas.

Tabla 1.8 Recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación que es potencializar el aprendizaje significativos a través del componente lúdico.
2.- ¿De qué persona u objeto?	Sujeto niños y niñas, docentes y padres de familia de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Variable dependiente Componente lúdico variable independiente estrategias metodológicas
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadores Carlos Bazán Bejegen; Fanny Janet Ordoñez Villao
5.- ¿A quiénes?	Niños y niñas de la Escuela Sixto Chang Cansing
6.- ¿Cuándo?	Noviembre del 2012
7.- ¿Dónde?	Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”
8.- ¿Cuántas veces?	1 encuesta 1 entrevista
9.-¿Qué técnica de recolección?	Entrevista a directivo y encuesta a docentes y padres de familia
10.- ¿Con qué?	Fuente primaria y fuente secundaria

Fuente: Datos recolectados en la institución

Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

#### **1.7.4 Tratamiento de información**

La presentación del tema propuesto está redactado de manera pertinente, preciso con la finalidad de que no haya otras interpretaciones, esta transcrito de forma delimitada de tal manera que se pueda dilucidar la información. Su extensión como su dimensión se maneja en forma adecuada en cada uno de sus capítulos relacionándolas con las variables y los objetivos de la investigación.

Con la finalidad de dar una explicación al planteamiento del problema y direccionar la indagación de una propuesta se utilizó el procesamiento de la información para esto la ayuda tecnológica de programas como Word donde el soporte teórico es procesado a través de esta fuente mientras que a través de Excel se registran datos estadística, tabulaciones, presentaciones tabulares y gráficos que son requerimientos indispensables para la investigación.

#### **1.8 Resultados e impactos esperados**

La investigación significativa en los resultados e impactos como tema educativo relevante y muy necesario en el contexto metodológico, original porque contribuye a múltiples aplicaciones en las diferentes áreas de los saberes educativos, que mediante la guía de actividades basada en el componente lúdico se espera lograr en la comunidad educativa un cambio en el producto esperado:

Así:

- Aplicar Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de la Escuela Fiscal N° 22 "Sixto Chang Cansing".

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 “Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

- Promover la interrelación entre el maestro/a y alumno/a de manera activa, participativa y motivadora, estableciendo un ambiente acogedor para el aprendizaje del niño o niña.
- Fomentar la socialización entre los niños y niñas de tal manera que a través del juego puedan integrarse sin dificultad para poder trabajar en equipo.
- Lograr una educación de calidad y calidez, con conocimientos adquiridos para toda la vida.
- Ayudar al mejoramiento de la calidad educativa en los estudiantes que tienen problemas de aprendizaje.

## **1.9 Marco Administrativo**

### **1.9.1 Talento Humano**

Autores de la tesis: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordóñez Villao

Tutor de la tesis: Mgs. Wilson Murillo Casal

Director de la Escuela Prof. Fernando Gonzabay Flores

Personal Docente

Padres de Familia

Estudiantes de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”.



### **1.9.2 Recursos:**

#### **Materiales**

Biblioteca

Libros

Revistas

Folletos

Impresiones.

Hojas de encuestas y entrevistas.

Anillados.

Hojas de papel bond formato A4

#### **Técnicos y tecnológicos**

Computadoras

Copiadoras

Internet

Cámara fotográfica.

Dispositivos de almacenamiento (Pen drive).

CD.

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

### 1.9.3 Presupuesto

Tabla 1.9 Presupuesto del proyecto de Investigación

DESCRIPCION	COSTO	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
Gasto Personal (movilización)	50	Investigadores
Impresiones de tesis ( original y borradores)	180	Investigadores
Materiales suministros	40	Investigadores
Pen Drive	16	Investigadores
Cd	3	Investigadores
Anillados	7	Investigadores
Empastados	60	Investigadores
<b>Total</b>	<b>336</b>	

Fuente: Información emitida por investigadores

Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

### 1.9.4 Cronograma

Tabla 1.10 Cronograma de Actividades

Actividades	Mes y año	Octubre 2012				Noviembre				Diciembre				Enero 2013				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Aprobación del anteproyecto		■	■	■	■																																	
Elaboración de los instrumentos						■	■	■	■																													
Aplicación de los instrumentos										■	■	■	■																									
Análisis e interpretación de los resultados														■	■																							
Prueba de la hipótesis																■	■																					
Elaboración de la propuesta																		■	■																			
Elaboración de informes																		■	■	■																		
Revisión de estilo y redacción																						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Presentación del trabajo																														■	■	■	■	■	■	■	■	

Fuente: investigación de la tesis  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

## CAPÍTULO 2

### ANÁLISIS, PRESENTACION DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

#### 2.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

El juego es una actividad que propicia la interacción entre sus involucrados, los niños y niñas aprenden jugando y esto permite a una mejor maduración de su motricidad y al desarrollo de habilidades, como a potenciar la socialización y la integración de una manera más dinámica. El juego también favorece en el desarrollo de las competencias, las cuales se ven reflejadas en el adelanto de los educandos.

Las encuestas aplicadas en la institución "Sixto Chang Cansing" dirigidas a docentes y padres de familias nos permitió evidenciar y delimitar las causas que originan el problema tratado en esta investigación, las cuales se resumen a continuación:

- El 83.33% de los docentes no utilizan herramientas, técnicas o estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para motivar a los estudiantes.
- El 66.66% de docentes no realizan una buena interacción de actividades lúdicas pues desconocen su importancia.
- Se detectan reacciones negativas frentes a los nuevos retos de una educación dinámica.
- Las clases en el aula son más teóricas que practicas lo que hace intolerable en ciertos momentos el comportamiento de los niños.

- Existe dificultad para trabajar en grupo.
- Bajo nivel de concentración en las actividades sugeridas por los docentes.
- Persistencia en la utilización de métodos ambiguos en la enseñanza aprendizaje.
- Carencia de materiales lúdicos y recreativos.
- Poca participación de los padres en actividades recreativas.
- Limitada integración de estudiantes durante actividades recreativas.

La información recopilada durante la estratificación de las encuestas da como resultado la necesidad de aplicar estrategias metodológicas lúdicas, que le permitan al niño la autonomía, creatividad, autoaprendizaje y al mismo tiempo la socialización con su grupo.

La dificultad por la aprehensión de conocimientos en los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing", muestra un bajo nivel en la adquisición de aprendizajes significativos, puesto a que no existe ni se han propuesto proyectos educativos para dar solución a la situación actual que se evidencia en la institución. También se ha evidenciado la falta de actividades psicomotrices como el escaso dominio que tiene el docente en estas actividades.

Los representantes legales en repetidas ocasiones han demostrado poco interés en participar o integrarse en actividades recreativas con sus hijos e hijas por lo que esta situación disminuye la calidad de autoestima y seguridad en el aprendizaje.

## Análisis Situacional (FODA)

Tabla 2.1 F.O.D.A

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
Infraestructura adecuada	Seminarios de actualización SIPROFE
Personal Docente predispuesto	Docentes con tecnologías
Niños y niñas deseosos de aprender	Atención médica y odontológica
Buenas relaciones con la comunidad	Apoyo decidido de algunos representantes
Refrigerio escolar	
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
Metodología pasivas	Algunos docentes reacios al cambio
Limitación económica	Hogares disfuncionales
Bajo rendimiento estudiantil	Baja economía en la comunidad
Falta de motivación en estudiantes	Bajo nivel cultural de la comunidad
Escases de recursos lúdicos	Delincuencia y pandillas juveniles
Falta de espacios recreativos.	Maltrato familiar.
Escaso involucramiento de padres en actividades recreativas.	Falta de servicios básicos.
	Asignación presupuestaria insuficiente.

Fuente: P.E.I Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”

Autores: Directivos y Docentes Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”

El análisis FODA realizado en la institución ayuda a tener una visión amplia de su situación actual, las Fortalezas que posee el plantel serán parte fundamental para la concreción de la propuesta presentada en este trabajo, la cual busca la calidad académica.

El espacio físico y la infraestructura con la que cuenta la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing" son factores positivos para las actividades basadas en el componente lúdico permitiendo a los niños a que sean partícipes de este proceso y se sientan comprometidos a mejorar el aprendizaje, convirtiéndose la propuesta en un valioso pilar para la institución.

Entre las OPORTUNIDADES analizadas los seminarios de actualización SIPROFE los mismos que están dirigidos a los docentes por parte del Ministerio de Educación, fortalecen al crecimiento profesional de los profesores y dan la oportunidad de mejorar y modernizar sus conocimientos, actualmente en la institución en su mayoría los docentes manejan las Tic's y cada docente cuenta con este recurso de forma personal. Periódicamente a la institución asisten campañas de salud que son ofertadas por el Ministerio de Salud Pública.

Las DEBILIDADES son el foco de limitación para que la institución progrese entre los obstáculos que se presentan están las metodologías pasivas por que los docentes no tienen un dominio de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico y que le permitan la interacción con los educandos, lo que provoca un bajo rendimiento académico y el poco interés como desmotivación para lograr obtener el aprendizaje significativo deseado.

Frente a estas debilidades se encuentran las de mayor incidencia que son los pocos espacios recreativos y la falta de recursos lúdicos lo que no permiten que el niño aprenda jugando siendo la edad de ellos propia de la actividad, los juegos

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 “Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

despiertan la curiosidad en los niños y niñas, fortaleciendo el desarrollo de competencias, y se convierte en promotores de valores.

En cuanto a las AMENAZAS que presentan la Escuela Fiscal N° 22 “Sixto Chang Cansing” la disfuncionalidad familiar no permite el involucramiento de los padres en el proceso de aprendizaje de sus representados, a esto se suma el maltrato familiar que atenta contra la autoestima de los niños y niñas. Las actividades lúdicas mejoran y estimulan la autoestima, la seguridad y confianza en los niños y niñas de la institución.

Algunos docentes se limitan y no permiten romper con los paradigmas de sus metodologías tradicionales lo que empobrece la calidad educativa y disminuye el rendimiento académico de los educandos, sin dejar a un lado las desmotivaciones, la poca creatividad y el escaso dominio de estrategias lúdicas que permitan abordar un nuevo estilo de aprendizaje.

## **2.2. Análisis, Comparativo, Evolución, Tendencia y Perspectivas**

### **Misión**

Formar niños con un elevado nivel psicomotriz comprometidos en la integración social, lúdica y recreativa respetando sus valores y su identidad personal.

### **Visión**

Contribuir en el proceso educativo potenciando el desarrollo integral de niños y niñas de la Escuela Fiscal N° 22 “Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad provincia de Santa Elena.



## **Valores**

Según Max Scheller nos presenta una escala de valores que contribuyen a dar importancia a las cosas y actividades de las personas. Los valores cumplen una función significativa en los niños y niñas y actúan de manera de presión social, para estimular los actos. Entre los valores que inciden en el análisis de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing” están:

- Los valores intelectuales que tiene relación con el espíritu y el conocimiento.
- Los valores estéticos que tiene relación con la belleza y el arte.
- Valores éticos que tienen relación con los procedimientos y deberes
- Valores que definen la educación los que están en relación al estudio, la enseñanza y la disciplina.
- Y por último el valor que se acoge a la propuesta es el valor de la plenitud personal que lo compone la alegría, veracidad, sabiduría, la sensatez y la nobleza.

## **Análisis Comparativo**

La Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing” se encuentra ubicada en la avenida 29, diagonal 41, manzana 12 entre las calles 25 – 26, en el barrio Jaime Nebot del cantón la Libertad, alrededor de esta institución se encuentran localizadas las Escuelas de Educación Básica “Carmen Montenegro Obregón” y la Escuela de Educación Básica “Abdón Calderón Garaicoa”, las mismas que fueron visitadas por los investigadores para realizar un análisis comparativos que permitirá verificar la

existencia de propuestas en relación al componente lúdico o que tengan alguna relación a las actividades recreativas, deportivas o de juegos.

Como evidencia la tabla nº 2.2 en estas instituciones no cuentan con proyectos educativos relacionados al tema, y no han recibido la propuesta de implementar temas similares al de la investigación.

Tabla 2.2 Análisis Comparativo

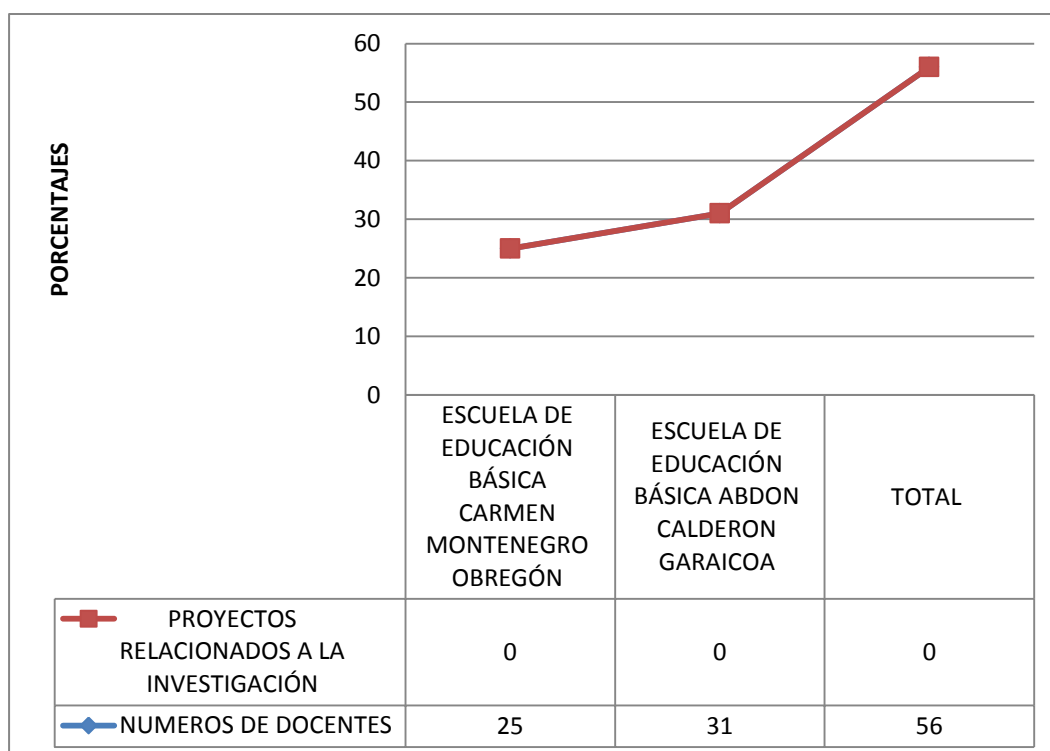
UNIDADES EDUCATIVAS	NÚMEROS DE DOCENTES	PROYECTOS RELACIONADOS A LA INVESTIGACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CARMEN MONTENEGRO OBREGÓN	25	0
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ABDÓN CALDERÓN GARAICOA	31	0
TOTAL	56	0

Fuente: investigación de la tesis

Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

En el gráfico 2.1 se evidencia la tendencia de proyectos no realizados en las instituciones, lo que podríamos deducir que no hay aplicaciones de actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje significativo.

Gráfico 2.1 Análisis Comparativo



Fuente: investigación de la tesis

Autores: Carlos Bazán Bejegen – Fanny Ordóñez Villao

## Perspectivas

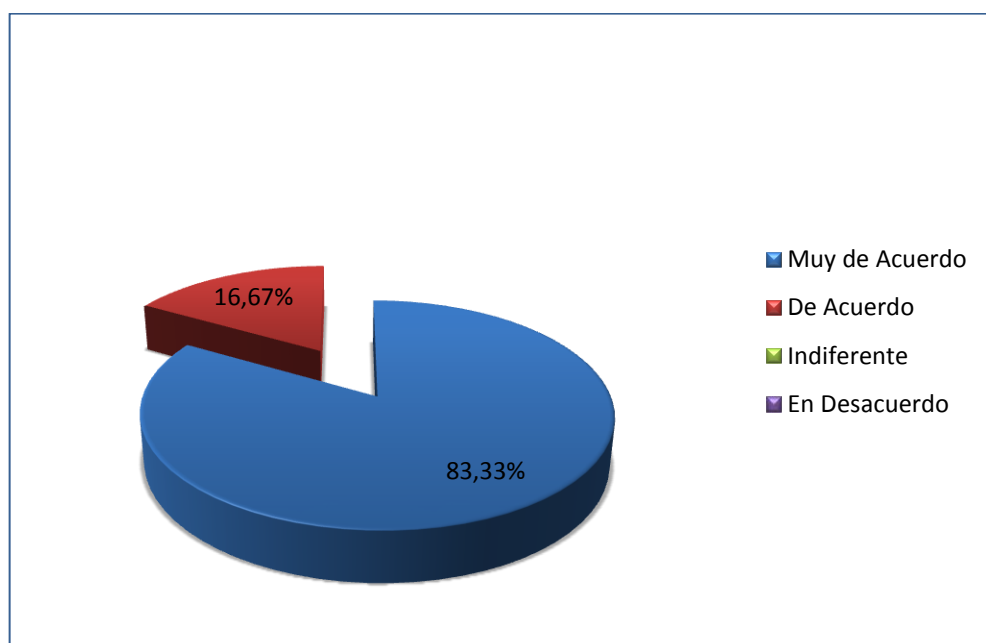
Basados en estos datos estadísticos la meta de los investigadores es que las Estrategias Metodológicas basadas en el componente lúdico al ser aplicadas en la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing" sean de utilidad para la institución y en lo posterior contribuyan a otras que no las posean, permitiendo fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del sector.

Es considerable que los docentes manejen adecuadamente la guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico como una herramienta pedagógica.

### 2.3. Presentación de Resultados y Diagnóstico

Una vez realizadas las encuestas a docentes y padres de familia se pudo observar que un gran porcentaje de docentes (83.33%) consideran que sería importante contar con una guía de estrategias basadas en el componente lúdico, para fortalecer el desempeño de los estudiantes, tal como indica el gráfico nº 2

Gráfico 2.2 Estrategias para fortalecer el componente lúdico



Fuente: Directivos, Docentes y Padres de Familia Escuela Fiscal N° 22 “Sixto Chang Cansing”

Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordóñez Villao

Con este resultado se espera que los niños mejoren sus destrezas motrices, cognitivas, afectivas y sociales. Y disminuir el bajo rendimiento académico, aumentar la integración social y fortalecer las destrezas y habilidades en el estudiante.

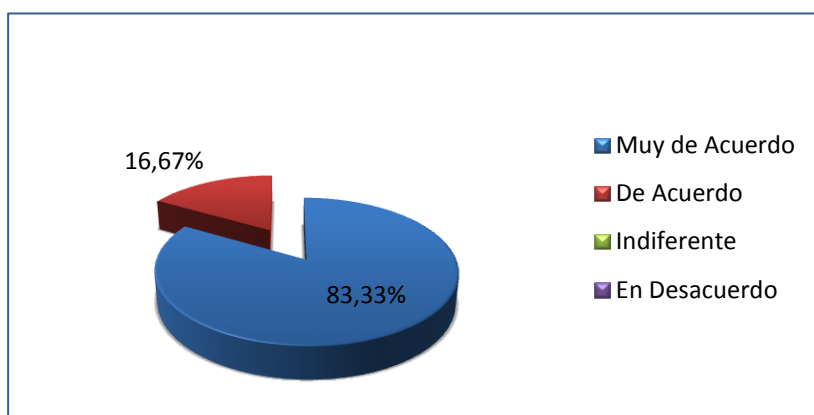
## ENCUESTA DIRIGIDAS A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL Nº 22 "SIXTO CHANG CANSING".

1. ¿Considera que los docentes deben utilizar estrategias o técnicas para fortalecer el componente lúdico?

Tabla 2.3

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	5	83.33%
De Acuerdo	1	16.67%
Indiferente	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.3 Estrategias para fortalecer el componente lúdico



Fuente: Docentes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

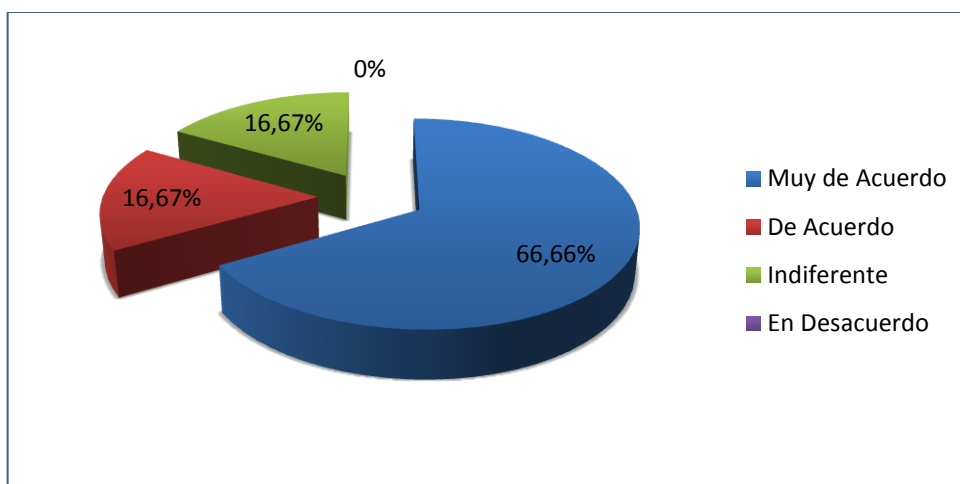
**Análisis:** Los encuestados respondieron en su mayoría que están muy de acuerdo que los docentes deben fortalecer los conocimientos basándose en actividades lúdicas lo que les permitiría mejorar las estrategias de enseñanza, diferenciar los estilos de aprendizaje y aportar de manera significativa con en proceso de enseñanza aprendizaje.

2. ¿Cree usted que hay actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje?

Tabla 2.4

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	4	66.66%
De Acuerdo	1	16.67%
Indiferente	1	16.67%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.4 Actividades Lúdicas



Fuentes: Docentes de la Escuela Fiscal Nº "Sixto Chang Cansing"

Autores: Carlos Bazán Bejegen – Fanny Ordoñez Villao

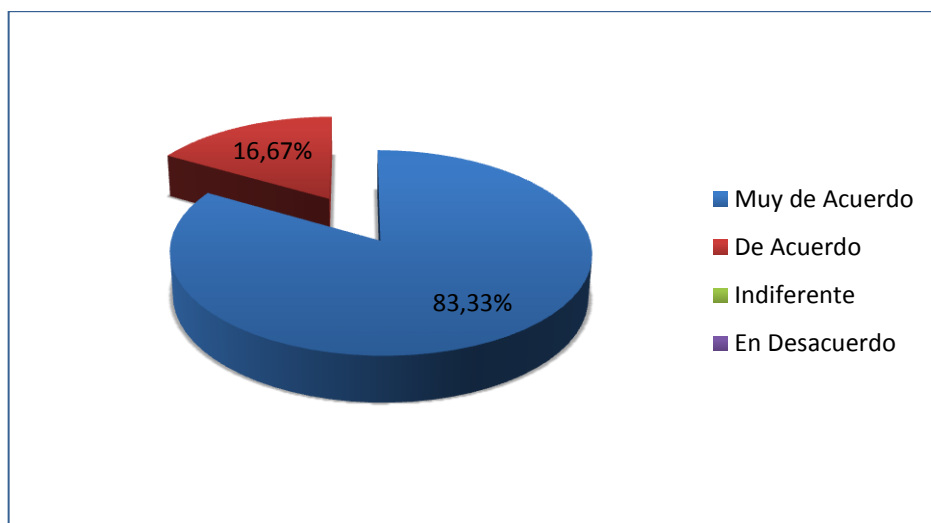
**Análisis:** El 66.66% de los encuestados consideran que si hay actividades lúdicas estimulan el aprendizaje de los estudiantes, un 16.67% está de acuerdo que al aplicarse estas estrategias los niños y niñas fortalecerán sus destrezas, y el 16.67% se muestra indiferente a esta consideración.

3. ¿Considera valioso que antes de iniciar el proceso de aprendizaje se aplique una actividad motivadora?

Tabla 2.5

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	5	83.33%
De Acuerdo	1	16.67%
Indiferente	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.5 Aplicar actividad motivadora



Fuente: Docentes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"

Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

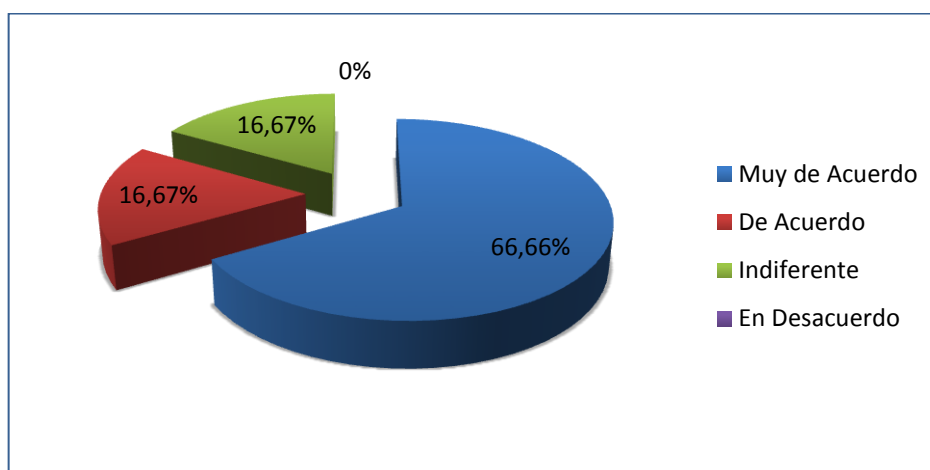
**Análisis:** El 83.33% asume que es necesario que se aplique una actividad motivadora antes de iniciar el proceso de aprendizaje, el 16.67% está de acuerdo que la actividad es valiosa pero no posee dominio.

4. ¿Cree usted que se debe programar actividades o juegos motivacionales para cada hora de clase?

Tabla 2.6

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	4	66.66%
De Acuerdo	1	16.67%
Indiferente	1	16.67%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.6 Programa de actividades motivacionales en cada clase



Fuente: Docentes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejueguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

**Análisis:** Los encuestados respondieron en un 66.66% está muy de acuerdo que deberían programar actividades lúdicas o juegos motivadores para cada hora de clases, el 16.67% consideran que dichas actividades son importantes, mientras 16.67% se muestran indiferente con lo considerado y en pocas ocasiones programan actividades de este tipo.



Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

5. ¿Considera que las actividades lúdicas ayudarían a mejorar el nivel de aprendizaje?

Tabla 2.7

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	6	100%
De Acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.7 Mejorar el nivel de aprendizaje



Fuente: Docentes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Carlos Bazán Bejeguen – Fanny Ordoñez Villao

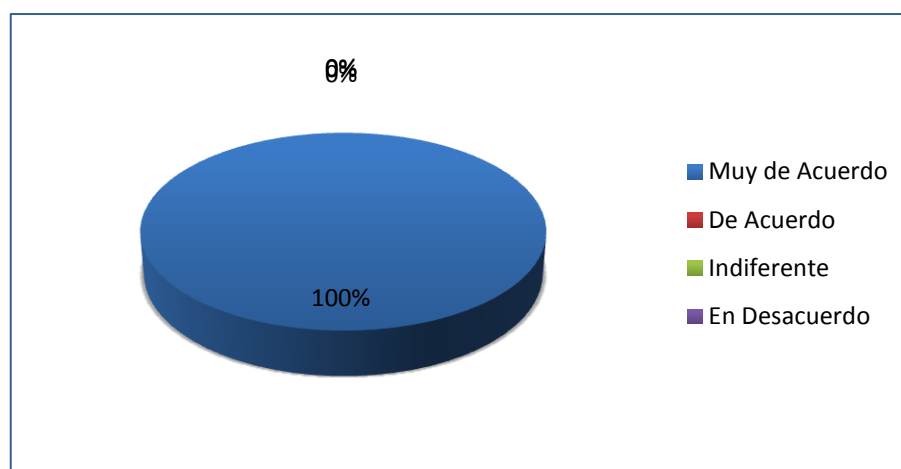
**Análisis:** El 100% se siente predispuesto y muy de acuerdo en que las actividades lúdicas contribuirían a mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes del segundo año de educación básica logrando generar nuevas competencias motoras, sociales y cognitivas.

6. ¿Considera Ud. que las actividades lúdicas son importantes para fomentar la socialización?

Tabla 2.8

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	6	100%
De Acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.8 Fomentar la Socialización



Fuente: Docentes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

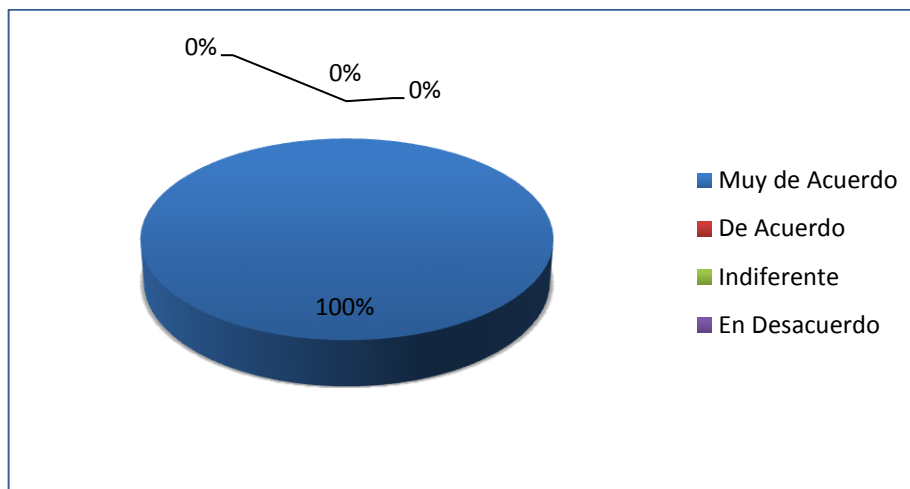
**Análisis:** El 100% de la muestra está muy de acuerdo que las actividades lúdicas fomentan la socialización y que al aplicarlas mejorarían la convivencia armónica e integral de los estudiantes del plantel.

7. ¿Cree usted que mediante lo lúdico se puede fomentar la relación docente - estudiante?

Tabla 2.9

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	6	100%
De Acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.9 Fomentar valores



Fuente: Docentes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

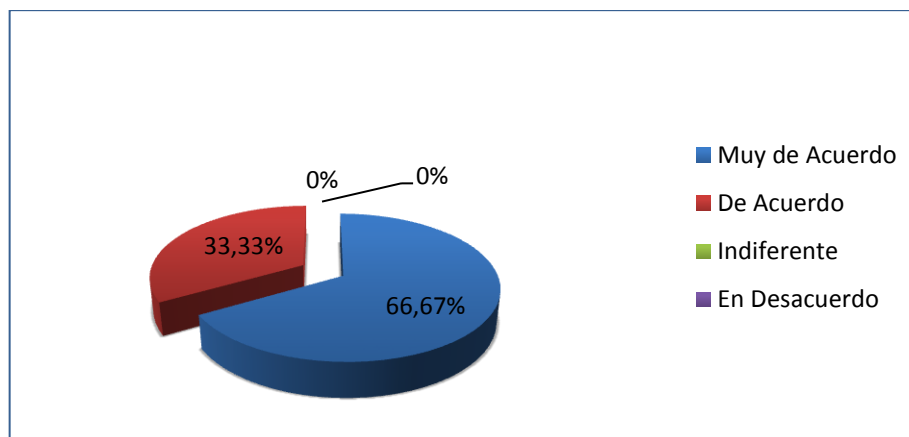
**Análisis:** El gráfico demuestra que el 100% expresa que al aplicar estas actividades se fomenten los valores humanos, sociales, espirituales que son importantes para el aprendizaje y la convivencia, considerando que los valores son principios y fines que guían el comportamiento humano.

8. ¿Considera que la institución requiere crear una guía donde se apliquen actividades lúdicas para niños de segundo de básica?

Tabla 2.10

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de Acuerdo	4	66.67%
De Acuerdo	2	33.33%
Indiferente	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.10 Creación de una guía de actividades lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

**Análisis:** El 66.67% está muy de acuerdo que se debería crear una guía que contenga estrategias de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing" para el 33.33% se muestra de acuerdo con lo creación de la guía de actividades lúdicas considerando que la misma beneficiaría a un grupo de niños con niveles bajos de aprendizaje.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA FISCAL

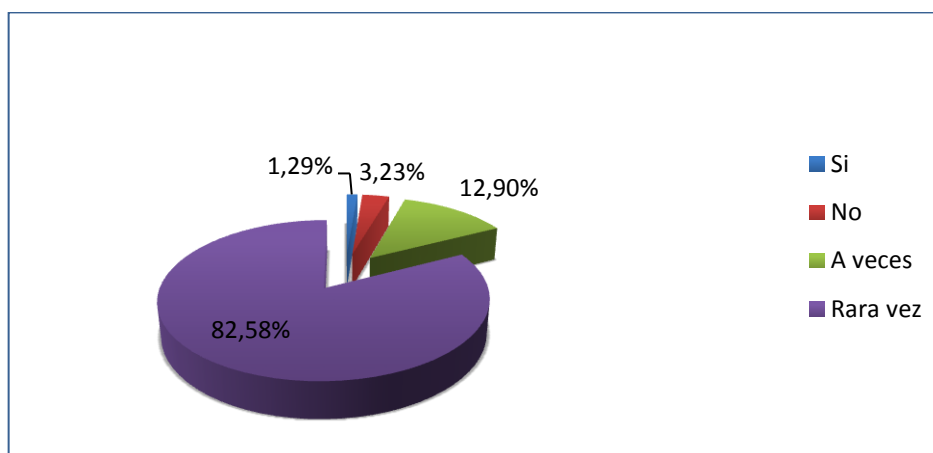
### Nº 22 "SIXTO CHANG CANSING".

1. ¿Cree Ud. que los docentes aplican estrategias metodológicas basadas en el juego para fortalecer la relación docente- estudiante?

Tabla 2.11

Alternativas	Frecuencia	%
Si	2	1.29%
No	5	3.23%
A veces	20	12.90%
Rara vez	128	82.58%
<b>Total</b>	<b>155</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.11 Conocer la actividad lúdica y recreativa



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Carlos Bazán Bejeguen – Fanny Ordoñez Villao

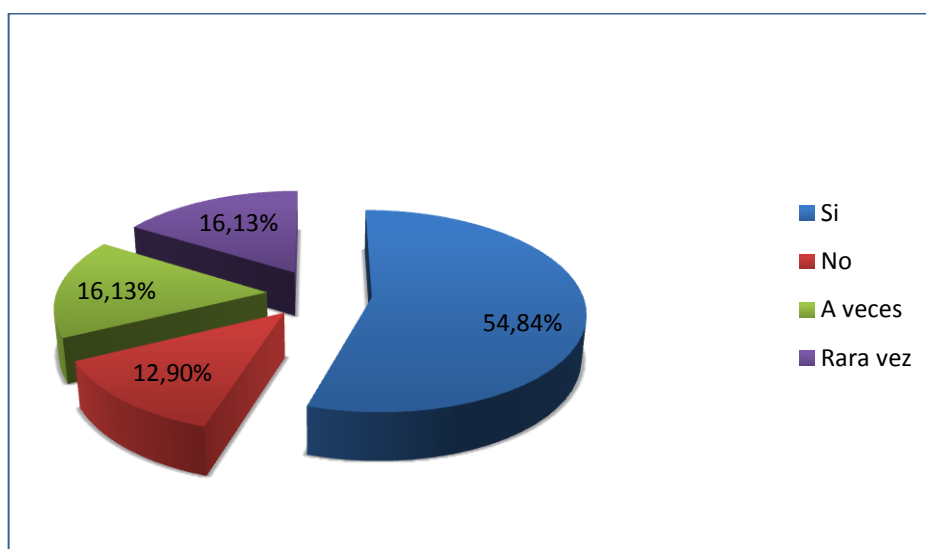
**Análisis:** Una población del 82.58% respondieron que rara vez los docentes utilizan estrategias basadas en componente lúdico lo que no permite a los niños/as integrarse de una manera efectiva en el aprendizaje, el 3.23% desconocen que los docentes apliquen estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de las clases y el 1.29% opina que algunos docentes si aplican actividades lúdicas y recreativas.

## 2. ¿Cuándo su hijo /a llega a casa realiza actividades recreativas?

Tabla 2.12

Alternativas	Frecuencia	%
Si	85	54.84%
No	20	12.90%
A veces	25	16.13%
Rara vez	25	16.13%
<b>Total</b>	<b>155</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.12 Su hijo realiza actividades recreativas



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 'Sixto Chang Cansing'  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

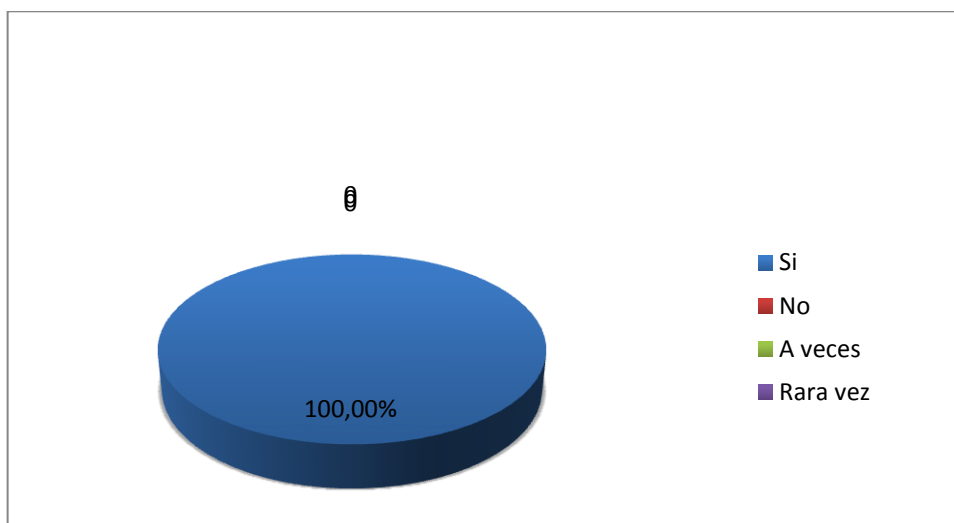
**Análisis:** El 54.84% indican que sus hijos cuando llegan a casa si realizan actividades recreativas, el 12.90% no observan a sus hijos realizar actividades recreativas ni participan con ellos, el 16.13% señala que veces sus hijos realizan juegos recreativos y 16.13% rara vez aplican actividades recreativas, sino que más bien se dedican a otra actividades.

3. ¿Cree Ud. que las actividades lúdicas son importantes en del desarrollo de la gestión áulica, para fortalecer la integración y socialización entre ellos?

Tabla 2.13

Alternativas	Frecuencia	%
Si	155	100%
No		
A veces		
Rara vez		
<b>Total</b>	155	100%

Gráfico 2.13 Conocer la actividad lúdica y recreativa



Fuentes: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

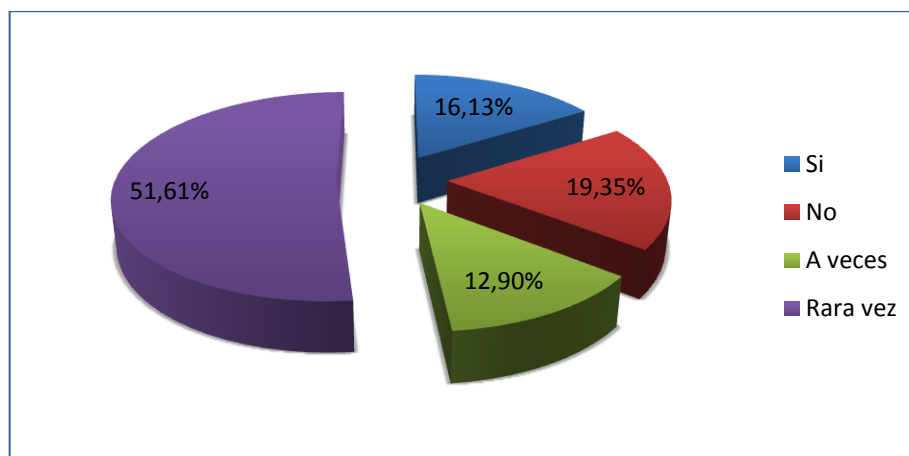
**Análisis:** Los padres respondieron que si es necesaria la aplicación de una guía de actividades lúdicas porque permite el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños/as y mejora la integración y socialización en el aula, los docentes por su parte tendrían una herramienta poderosa y útil para el desarrollo de la gestión áulica.

4. ¿Utiliza alguna estrategia recreativa para motivar el aprendizaje de su niño o niña?

Tabla 2.14

Alternativas	Frecuencia	%
Si	25	16.13%
No	30	19.35%
A veces	20	12.90%
Rara vez	80	51.61%
<b>Total</b>	<b>155</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.14 Motiva el aprendizaje de su niño/a



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

**Análisis:** Los padres de familia en un 51.61% rara vez utilizan estrategias recreativas para incentivar a sus hijos, 12.90% algunos a veces utilizan el juego como medio de motivación para la realización de las tareas escolares, mientras que el 19.35% nunca aplican alguna estrategia motivadora, finalmente el 16.13% si comparten con sus hijos actividades que motiven la realización de acciones escolares.

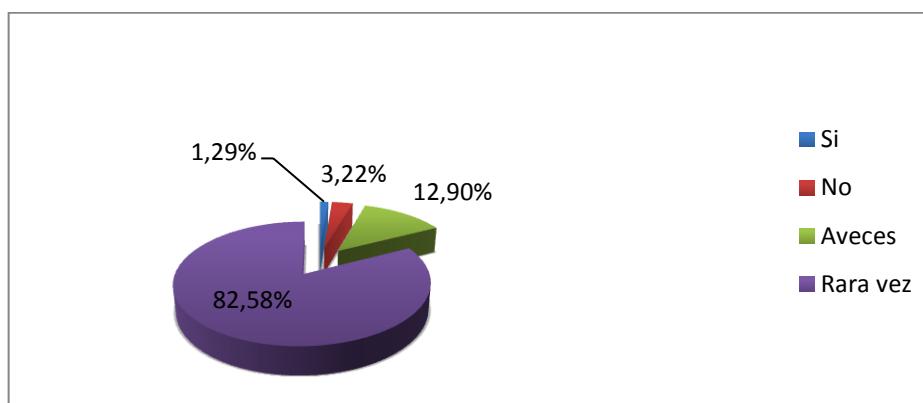


5. ¿Comparte actividades de juego, recreativas y lúdicas en la convivencia diaria con sus hijos?

Tabla 2.15

Alternativas	Frecuencia	%
Si	2	1.29%
No	5	3.22%
A veces	20	12.90%
Rara vez	128	82.58%
<b>Total</b>	<b>155</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.15 Comparten actividades lúdicas en familia



Fuentes: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

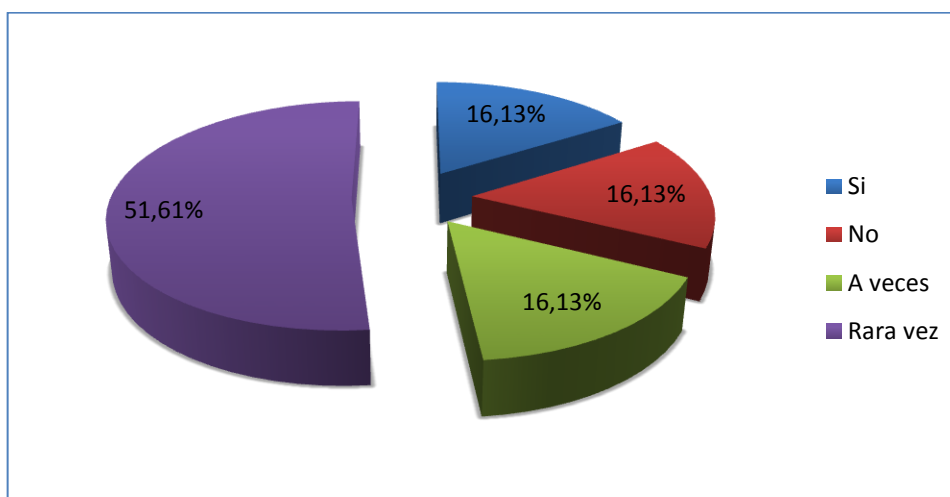
**Análisis:** En un 82.58% rara vez comparten actividades de juegos, recreativas o lúdicas con sus hijos durante la semana, el 12.90% a veces realizan dichas actividades, mientras el 3.22% nunca comparten por falta de tiempo actividades recreativas, y el 1.29% de la convivencia familiar comparten actividades lúdicas.

6. ¿Se integra con sus hijos en actividades recreativas o lúdicas realizadas en la institución?

Tabla 2.16

Alternativas	Frecuencia	%
Si	25	16.13%
No	25	16.13%
A veces	25	16.13%
Rara vez	80	51.61%
<b>Total</b>	<b>155</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.16 Integración en actividades lúdicas en la institución



Fuentes: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

**Análisis:** Rara vez el 51.61% de los padres se integran en actividades recreativas o lúdicas que son realizadas en la institución, el 16.13% a veces participan con sus hijos en esta clase de actividades, mientras el 16.13% nunca se integran a estas actividades por situaciones laborales, y el 16.13% si se integran con sus hijos en estas actividades que permiten potenciar el desarrollo integral de sus hijos.

7. ¿Considera que los docentes en la gestión áulica realizan de manera acertada motivaciones, actividades recreativas o juegos que les permitan el desarrollo de destrezas a sus hijos?

Tabla 2.17

Alternativas	Frecuencia	%
Si	70	45.16%
No	70	45.16%
A veces	0	0%
Rara vez	15	9.68%
<b>Total</b>	<b>155</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.17 Actividades lúdicas en la gestión áulica



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejeguen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

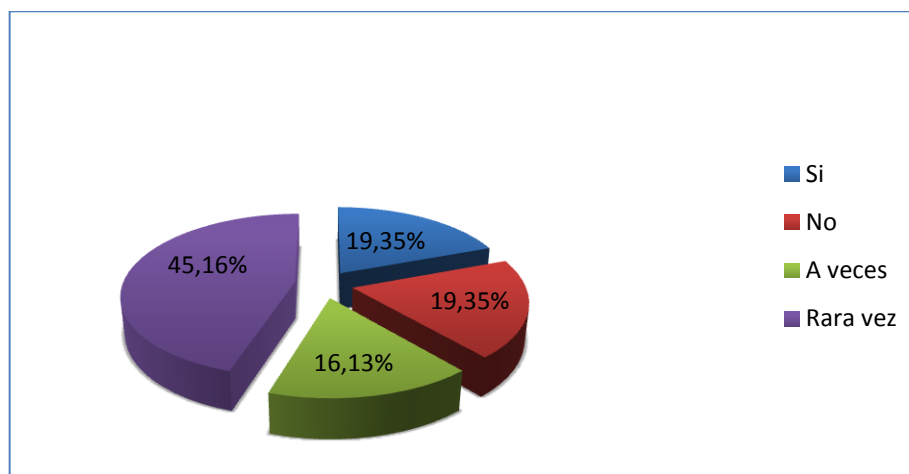
**Análisis:** El 45.16% de los encuestados rara vez observan que los docentes apliquen dentro de la gestión áulica actividades recreativas o motivacionales que despierten el interés por el aprendizaje, el 45.16% expresan que los docentes no aplican estas actividades produciendo una clase tediosa y cansada, el 9.68% si utilizan en el aprendizaje las actividades recreativas, lúdicas o de juegos.

8. ¿Cómo padres le da importancia a las actividades lúdicas, recreativas o motivacionales que permitan mejorar el aprendizaje de su hijo/a?

Tabla 2.18

Alternativas	Frecuencia	%
Si	30	19.35%
No	30	19.35%
A veces	25	16.13%
Rara vez	70	45.16%
<b>Total</b>	<b>155</b>	<b>100%</b>

Gráfico 2.18 Importancia a las actividades lúdicas



Fuente: Padres de Familia de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing"  
 Autores: Lic. Carlos Bazán Bejegen; Lic. Fanny Ordoñez Villao

**Análisis:** Los encuestados respondieron que el 45.16% rara vez le dan importancia a las actividades lúdicas, recreativas o motivacionales que permitan mejorar el aprendizaje en sus hijos/as, el 16.13% a veces le dan la importancia y juegan con ellos, el 19.35% no le dan la importancia necesaria a este tipo de actividades y en muchos casos desconocen cómo hacerlo, el 19.35% si aplican las actividades recreativas, le dan la importancia y el valor que justifican su necesidad.

## 2.4. Verificación de hipótesis

La elaboración de la guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico fortalecerá el aprendizaje significativo en los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal Nº 22 “Sixto Chang Cansing”

Para verificar si la hipótesis sustentada de acuerdo al problema es comprobable se correlacionó con las preguntas de la encuesta dirigida a docentes la que expresa: ¿Considera que las actividades lúdicas ayudarían a mejorar el nivel de aprendizaje? Como muestra en el gráfico # 7 el 100 % de los encuestados se siente predispuestos y muy de acuerdo en que las actividades lúdicas contribuirían a mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes del segundo año de básica logrando generar nuevas competencias motoras, sociales y cognitivas.

Al realizar la encuesta a padres de familia con el interrogante: ¿Cree Ud. que los docentes aplican estrategias metodológicas basadas en el juego para fortalecer la relación docente estudiantes? el 82.58% de los encuestados respondieron a la pregunta # 1 en su mayoría que están muy de acuerdo que los docentes deben fortalecer los conocimientos basándose en actividades lúdicas lo que les permitiría mejorar las estrategias de enseñanza, diferenciar y aportar de manera significativa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ambas respuestas respaldan la necesidad de diseñar una guía con estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para que sean aplicadas por el docente en la gestión áulica. Por lo tanto la hipótesis está comprobada

## HIPÓTESIS PARTICULARES

- La implementación de una guía de actividades lúdicas basadas en estrategias metodológicas, incidirá en la motivación de los niños y niñas en el aprendizaje significativo.

La pregunta N°3 que indica si se considera valioso que antes de iniciar el proceso de aprendizaje se aplique una actividad motivadora el 83.33% está muy de acuerdo con que se de este tipo de actividades, antes de iniciar el proceso de aprendizaje. Por lo que el componente lúdico en consideración para docentes es un requerimiento estratégico que permitiría inducir a un mejor aprendizaje.

La pregunta N° 7 dirigida a padres de familia ¿Considera que los docentes en la gestión áulica realizan de manera acertada motivaciones, actividades recreativas o de juegos que le permitan el desarrollo de destrezas en sus hijos/as? El 45.16% de los encuestados rara vez observan que los docentes apliquen dentro de la gestión áulica actividades recreativas, motivacionales o juegos que permitan despertar a sus hijos el interés por el aprendizaje, los representantes piensan que es importante que el docente cuente con una guía que oriente acertadamente el desarrollo de las destrezas.

Las preguntas 3 y 7 responden a la comprobación de la segunda hipótesis.

- La guía de estrategias metodológicas basadas en componente lúdico permitirá al docente optimizar el aprendizaje en la gestión áulica.

A través de la pregunta nº 8 dirigida a docentes considera que la institución requiere crear una guía donde se apliquen actividades lúdicas para los niños y niñas del segundo año de educación básica, el 66.67% están muy de acuerdo que se debería crear una guía que contengan estrategias de actividades basadas en el componente lúdico para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de la institución.

La interrogante N°1 dirigida a padres de familia en la que se preguntaba si creen que los docentes aplican estrategias metodológicas basadas en el juego para fortalecer la relación docente estudiante, expresan en su mayoría el 82.58% que rara vez los docentes utilizan las estrategias con componentes lúdicos lo que no permiten a los niños integrarse de una manera efectiva en el aprendizaje.

Los resultados obtenidos de los docentes y padres de familia respaldan esta hipótesis, porque consideran que al aplicar el componente lúdico se fortalecerá la relación con sus estudiantes. Los padres manifiestan que los juegos o actividades lúdicas no son desarrollada en la gestión áulica, por lo que la propuesta de este trabajo toma relevancia para ser puesta en práctica.

- Al aplicar estrategias metodológicas a través del componente lúdico se fortalecerá mejor el aprendizaje significativo en niños y niñas enriqueciendo la relación docente estudiante.

La pregunta N° 7 aplicada a los docentes en la que se le indica si cree que mediante lo lúdico se puede fomentar la relación docente estudiante se comprueba que el 100% al aplicar estas actividades se fomentan los valores humanos, sociales, espirituales que son significativos para el aprendizaje y la convivencia considerando que los valores son principios y fines que guían el comportamiento humano, social e individual.

La pregunta N° 7 referida a los padres de familia sobre si consideraban que los docentes en la gestión áulica realizan de manera acertada motivaciones, actividades recreativas o juegos que le permitan desarrollo de destrezas a sus hijos el 45.16% rara vez han observado que los docentes apliquen diversas actividades motivacionales o juegos que permitan despertar el interés por el aprendizaje. Por lo que la relación docente estudiante está limitada manteniendo escasos vínculos que no favorecen el aprendizaje.

Las respuestas de los docentes y padres de familia, comprueba la tercera hipótesis de esta investigación.



## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA METODOLÓGICA**

#### **3.1. DISEÑO DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA FISCAL Nº 22 "SIXTO CHANG CANSING"**

##### **Datos Informativos:**

INSTITUCIÓN: "Sixto Chang Cansing"

JORNADA: Matutina y vespertina

TIPO: Común - Hispana

DIRECCIÓN: Barrio Jaime Nebot Av. 29 Diagonal 41 Manzana 12 calles  
25 - 26

AÑOS DE FUNCIONAMIENTO: 8 años

##### **DATOS INFORMATIVOS DE LA PROPUESTA**

Tiempo estimado para la ejecución: Inicio: 2012 Fin: agosto 2013

##### **BENEFICIARIOS**

Directos: Los estudiantes del segundo año de educación básica

Indirectos: Los docentes y representantes

##### **EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE:**

Elaboración del proyecto: Lic. Fanny Ordóñez Villao; Lic. Carlos Bazán Bejegen

Colaboradores: docentes de la institución

## **ANTECEDENTES**

El sistema educativo actual en el Ecuador ha dado un giro muy considerable en la última década, donde se propone una educación, activa, de calidad, que le permita al estudiante desde la edad preescolar el desarrollo de sus habilidades, destrezas, y desempeño. La educación es el pilar fundamental para la formación integral del educando.

Según Jonatan Castillo la implementación adecuada de estrategias y el uso de material didáctico son un dispositivo instrumental que contiene un mensaje educativo altamente eficaz para el proceso de enseñanza aprendizaje. Es decir la utilidad de estas permite avanzar a una buena enseñanza y llegar al único fin que es el aprendizaje la utilidad de juegos lúdicos como métodos de aprendizajes permitirán al niño motivar su creatividad y generar mejores destrezas.

Para Piaget un buen desarrollo cognitivo es de vital importancia para la experiencia física; aquellas que nacen de la acción propia y de la manipulación de objetos físicos como el agua, la arena, la plastilina entre otros.

Esta afirmación nos permite entender que si no existe una herramienta lúdica no mejoraría el aprendizaje en sus teorías este autor afirma lo siguiente: "es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos". Esta acción involucra valores, ideas proporcionando actividades estimulantes a la actividad mental de niños/as.

Las teorías psicológicas han evolucionado dándole la importancia necesaria en el aprendizaje, por tanto autores como Spencer, Groos, Lázarus y Hall expresan que el juego permite mejorar, fortalecer y enriquecer la cultura humana.

Vygotsky en 1991 indica que lo fundamental del juego es el comportamiento conceptual es decir el niño juega de manera imaginaria y altera su comportamiento por lo que este descubrimiento realza el énfasis de la interacción entre el niño y el adulto.

Con la guía de actividades lúdicas la escuela mejoraría la calidad en el educando como la afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad y la socialización. Al hablar de cada uno de ellos sin duda la utilidad de esta guía será preponderante para la institución. Debido que es la primera propuesta en la institución el objetivo es que al término de su elaboración los docentes del segundo año la pongan en práctica. Dándole la importancia necesaria en la gestión áulica.

## **JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA**

La historita revela, que el juego ha sido considerado como un recurso didáctico eficaz y eficiente para lograr que los niños y niñas se apropien de los conocimientos, más sin embargo poco a poco se fue dejando atrás la actividad lúdica, para dar paso a las clases magistrales, totalmente teóricas, teniendo como resultado niños desmotivados, sin liderazgo, poco innovadores al trabajar y con escasa integración en el trabajo cooperativo.

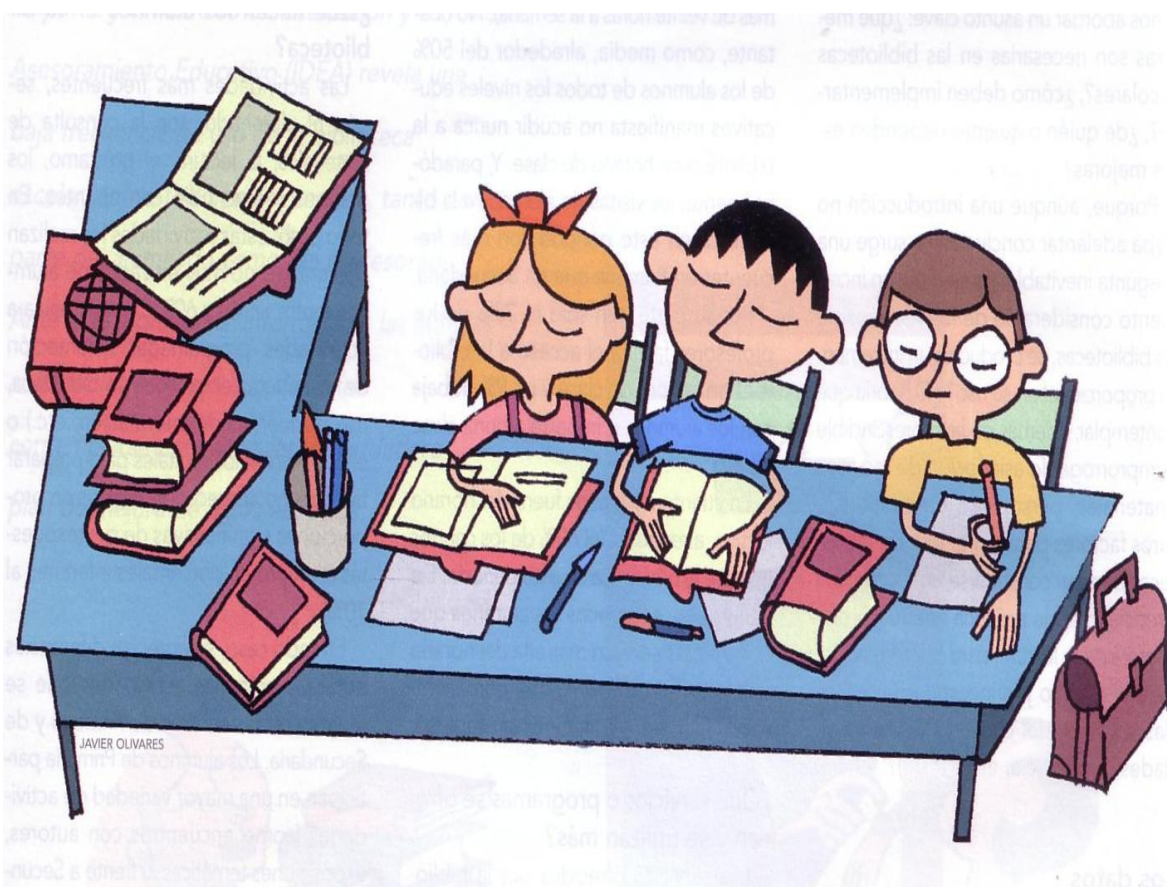
Es por esto que en la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing" al aplicar la guía de actividades lúdicas con diferentes tipos de juegos para las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemática, Entorno Natural y Social permitirá generar mejores experiencias en el proceso de la enseñanza. Las estrategias que se destacan ayudan en la imaginación y creatividad para que el niño o niña se sienta motivado en el momento de aprender.

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

Los investigadores al ver la necesidad de que los docentes no cuenten con una guía como herramienta útil para sus actividades diarias en la gestión áulica se han permitido elaborar varias estrategias metodológicas para que estos tengan un mejor desenvolvimiento académico y puedan mejorar la relación docente estudiante.

Las estrategias seleccionadas en la guía van de acuerdo a la edad de los niños y niñas del segundo año de básica, a la realidad de los recursos y materiales que posee y al requerimiento propio de los niños de este sector.

Las estrategias lúdicas que están dentro de la guía son actividades, dinámicas, adivinanzas y juegos que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico y verbal, que van a contribuir de manera efectividad en el aprendizaje significativo.

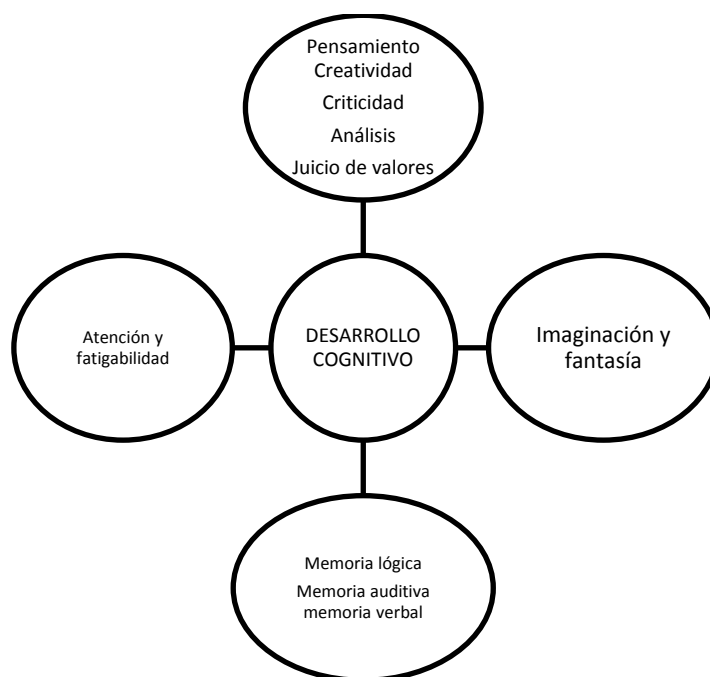


## Fundamentación

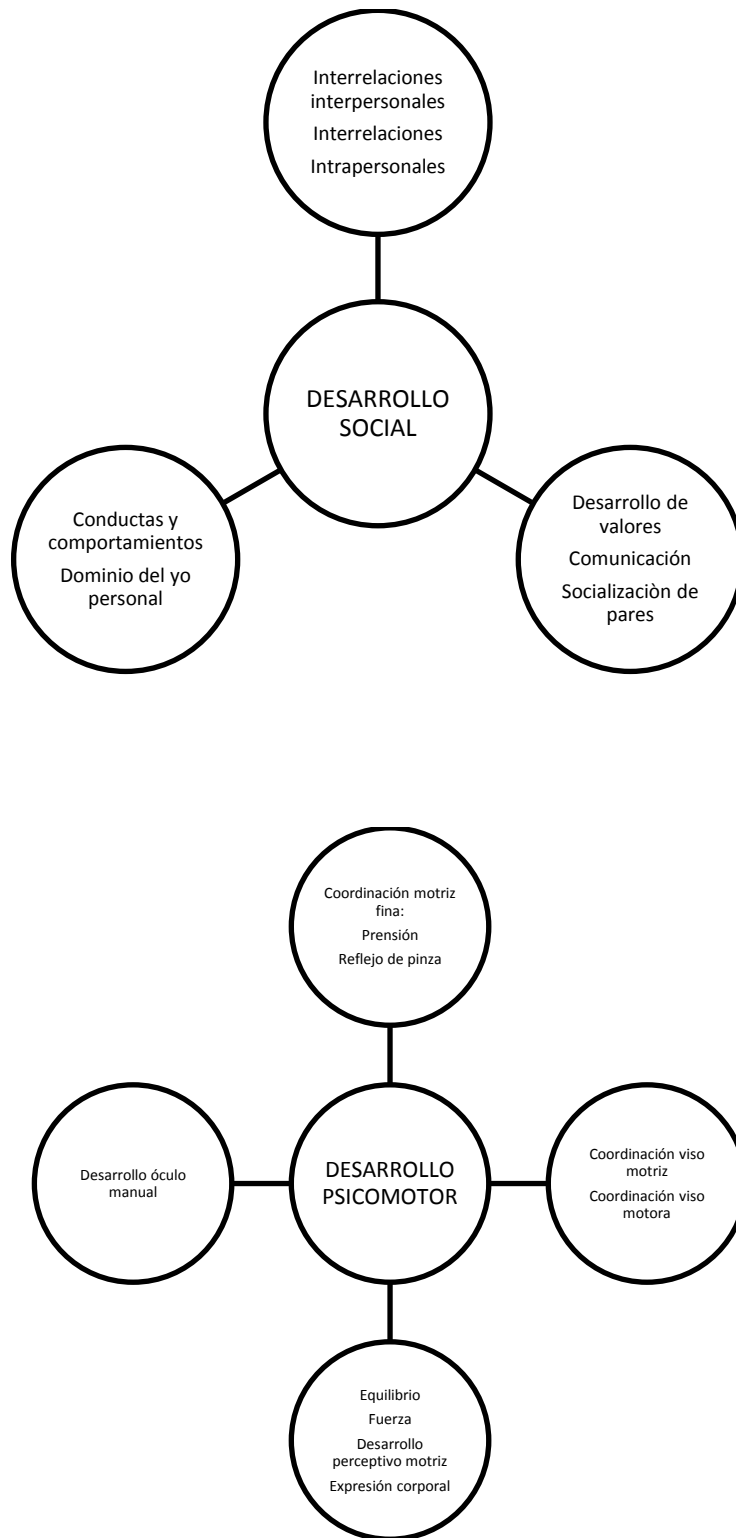
Este trabajo investigativo se basa en la teoría del aprendizaje de David Ausubel donde expresa "La lúdica es un procesamiento pedagógico en sí mismo la metodología lúdica existe antes de saber que el profesor le va a propiciar, generar espacios y tiempo lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otra edad" (pág. 23)

Estas interacciones permiten que los niños y niñas se relacionen de forma dinámica, interactiva y de manera participativa, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende. Entre las ventajas que favorece la lúdica en el desarrollo del niño y niña de seis años son las siguientes.

### LA LÚDICA Y LAS VENTAJAS DEL DESARROLLO EN EL NIÑO Y NIÑA DE SEIS AÑOS



Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.



El pragmatismo concibe la educación como un proceso que consiste de conjunto de experiencias ejecutadas por el aprendiz, el desarrollo de la sociedad del tercer milenio en la cual vivimos, es de cambios acelerados en el campo educativo fortaleciendo las capacitaciones construyendo nuevas herramientas en el lenguaje a nivel didáctico, integra metodologías constructivas y cognitivas en el nuevo currículo para mejorar la comprensión que es cultivar un sistema de valores, diseñando tareas y actividades que estimulen su participación, lo conecte con la realidad social y estimulen sus capacidades de ser investigativo e imaginativo y proponga alternativas para transformarla.

El pragmatismo cree que nuestra experiencia es práctica desde el principio hasta el fin, y pretende hacer de la vida humana a través de la actividad, el centro de nuestro propio pensamiento.

El pragmatismo da importancia a la personalidad humana. El sentimiento y la emoción son los elementos más característicos de la personalidad del yo, sacrificándose el intelecto.

### **Misión de la Propuesta.-**

Formar a los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal N° 22 "Sixto Chang Cansing" de forma integral aplicando el componente lúdico para favorecer el desarrollo de sus destrezas, capacidades y habilidades, que le permitan al mismo tiempo la aprehensión de sus conocimientos de manera eficaz y eficiente.

## **Visión de la Propuesta.**

Mediante la utilización de la guía se aspira que la institución sea facilitadora de los aprendizajes significativos concibiendo la educación como un proceso activo dinámico y con sentido de liderazgo, favoreciendo de esta manera un ambiente educativo propicio para la formación integral de la población estudiantil.

## **OBJETIVO GENERAL**

Convertir el componente lúdico mediante la aplicación de la guía de estrategias metodológicas como un recurso motivador e indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de segundo de Educación Básica de la Escuela Fiscal Nº 22 "Sixto Chang Cansing".

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Promover un ambiente acogedor y de creatividad en los estudiantes a través del juego y el aprendizaje.
- Valorar la importancia que tienen las metodológicas lúdicas para optimizar el desempeño de los estudiantes.
- Fomentar valores humanos, sociales y espirituales dando el cumplimiento de las normas y reglas del juego.



- Despertar el interés, motivación, socialización, disciplina y autonomía en los trabajos individuales o grupales.

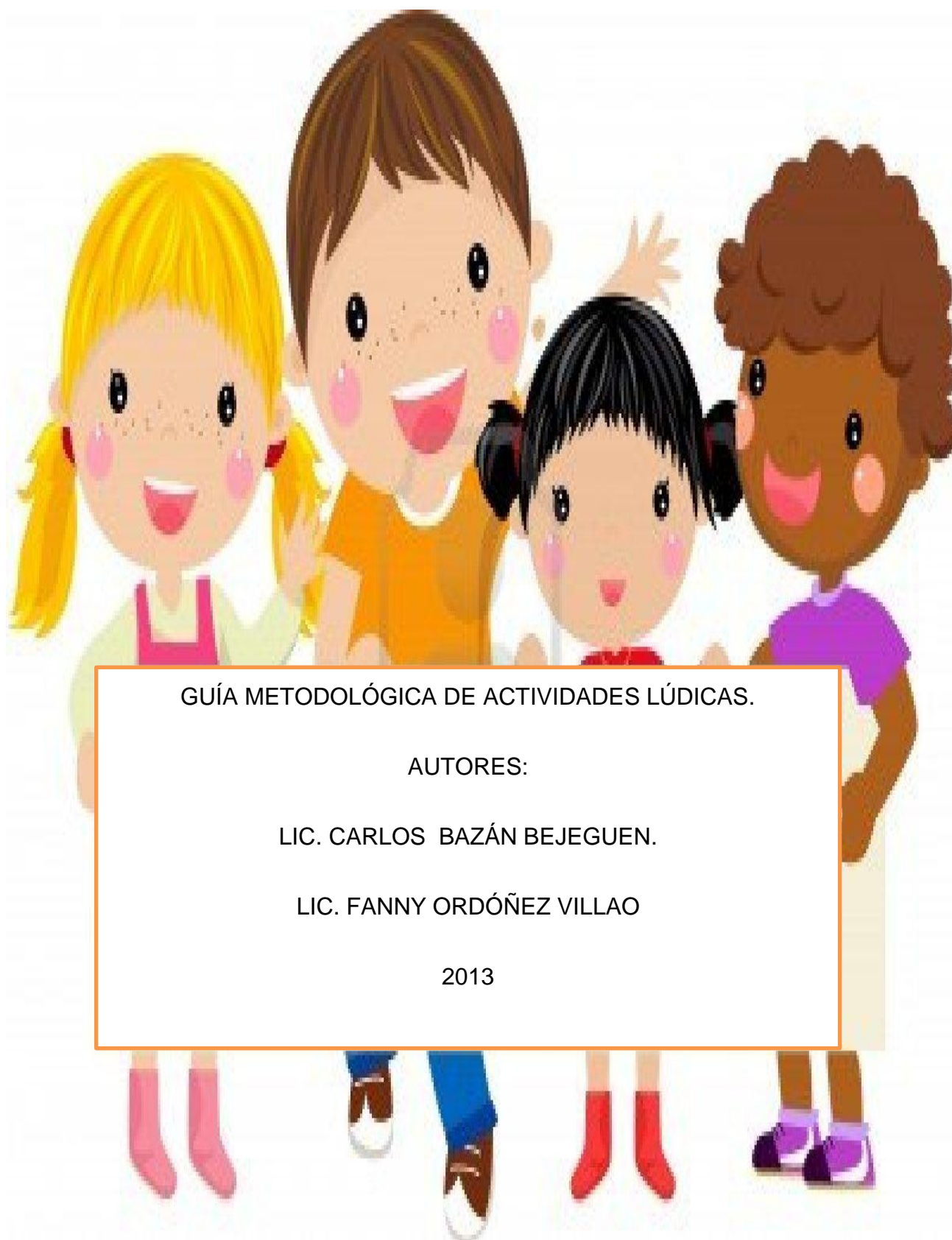
### **Importancia**

La motivación por aprender en un alumno es un requisito indispensable, para lograr despertar el interés en los estudiantes, aburrirse significa etimológicamente el sufrir un estado de ánimo producido por la falta de estímulo, diversiones o distracciones; es decir que el no tener con que ocuparse produzca un vacío agobiante.

Es normal que a la edad de 6 años en adelante, los niños se aburran con facilidad frente a clases pasivas, tradicionales y monótonas; por lo tanto los profesores y profesoras que trabajan con estudiantes de etapa escolar deben poner mucha atención a las limitaciones e inquietudes y al mismo tiempo crear un ambiente escolar dinámico, con un clima de confianza.

Siendo el componente lúdico, un factor relevante para el desarrollo intelectual e integral de los niños y niñas, la guía de juegos lúdicos se convierte en un recurso necesario para los y las docentes.

El trabajo de investigación realizado tiene como objetivo proponer una serie de actividades recreativas que servirán para el desarrollo de la clase. Se busca con este proyecto, fortalecer el aprendizaje significativo, contribuir con el desarrollo sicomotriz, emocional e integral de los educandos, hacer del quehacer educativo una actividad enriquecedora e interesante que permita asimilar de manera acertada lo que el niño o niña está aprendiendo.



GUÍA METODOLÓGICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.

AUTORES:

LIC. CARLOS BAZÁN BEJEGUEN.

LIC. FANNY ORDÓÑEZ VILLAO

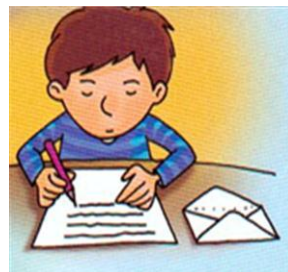
2013

## ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS se presenta dividida en tres áreas correspondientes a: Lengua y Literatura, Matemática y Entono Natural y Social.

### 1- Actividades Lúdicas para el Área de Lengua y Literatura

TEMA: **CONSTRUYENDO ORACIONES**



**Destreza:**

Formar oraciones, contar con palmadas el número de palabras que la forman.

**Habilidades:** desarrollo visual y fluidez verbal

**Recurso:** laminas

**Desarrollo:** El docente muestra a los niños una lámina con gráficos de personas o animales realizando una acción, los estudiantes formularan oraciones verbalmente el docente anotará las mismas en la pizarra y motivará para que todos participen, luego las leerán dando una palmada por cada palabra que se forme.

Podemos pedir a los niños que inventen otras oraciones y comparar el número de palabras que la forman.

**Recomendaciones:** Se sugiere esta actividad realizarla en espacios cerrados y la participación sea motivada para que todos se integren. Reciben una contingencia estimulante.

## TEMA: HACIENDO RIMAS

### Destreza:

Agilidad para hacer rimas con palabras propuestas.

### Habilidad: Fluidez verbal y agilidad mental

**Materiales:** Tijeras, revistas, lápices de colores, marcadores, goma, cartulina, regla.

**Desarrollo:** El profesor divide a los alumnos en dos grupos, cada grupo recorta palabras de las revistas y las pega sobre cartulinas en formatos de barajas, cada grupo tendrá que armar 20 barajas. El grupo que empiece el juego mostrará su primera baraja con su palabra, el grupo adversario tendrá que decir otra palabra que rime con la presentada. El profesor pondrá a los capitanes del grupo a elegir entre cara o sello para saber qué grupo empieza el juego.

	tornillo		martillo
	dado		candado
	cuna		luna
	pavo		Centavo

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

**TEMA: Llegó el baúl de letras.**

**Destreza:**

Pronunciar palabras con fonemas en estudio

**Habilidades:** Agilidad mental, memoria visual y auditiva.

**Recursos:** caja de cartón forrada, tarjetas con letras en estudio, elaboradas en fomix

**Desarrollo:** Los niños se sientan formando una u, en el centro se coloca el docente con el baúl de letras.

Se invita a un estudiante a sacar una tarjeta, se exhibe la tarjeta y se recuerda su sonido y nombre.

De una forma ordenada los niños y niñas van expresando una palabra que tenga el sonido inicial de la letra presentada. Se continúa jugando hasta que algún participante se equivoque. Como penitencia se entrega una prenda.

Se reinicia el juego sacando otra letra del baúl.



**Recomendaciones:** sirve también como una estrategia para la recuperación pedagógica.

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

**TEMA: El dominó de las letras**

**Destreza:**

Formar palabras nuevas para ampliar su diccionario personal.

**Habilidad:**

**Recursos:** fomix, marcador, tijeras.

**Desarrollo:** Se forman grupos de 6 estudiantes. Se entrega el material necesario para formar el dominó de letras (28 piezas de fomix).

Los estudiantes formaran las palabras que el docente indica uniendo las piezas del dominó.

El grupo que forme la palabra más rápido deberá levantar el brazo como señal de aviso. Se otorga como incentivo una carita feliz al grupo.

Y así se continúa jugando gana el grupo que tenga más caritas felices.



**Recomendación:** Se añade complejidad a las palabras que se forman según el bloque en estudio.

**TEMA: Cantando, cantando digo lo contrario (antónimos)**

**Destreza:**

Conocer palabras opuestas.

**Habilidad:** Fluidez verbal y lingüística



**Recomendaciones:** Esta canción puede ir aumentando su grado de complejidad día a día aumentamos más palabras.

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

**TEMA: El cordel de palabras**

**Destreza:**

Formar palabras

**Habilidad:** agilidad visual, auditiva y motora

**Recursos:** Tarjetas con letras y vocales, lana, pinzas

**Desarrollo:** Se necesitan tres mesas en las cuales se van a colocar sobre ellas las letras y vocales que se han estudiado en el bloque.

Luego se forman 3 columnas con el mismo número de estudiantes.

El docente indica la palabra que se va a formar y en grupo avanzan hacia la mesa asignada buscando las tarjetas con letras y vocales que formen la palabra correctamente.

Luego al capitán del grupo corre hacia el cordel a formar la palabra indicada.

Con la ayuda de la pinza agarra las tarjetas y forma la palabra, gana el grupo que forme más rápido las palabras solicitadas.



**Recomendación:** Esta actividad la podemos realizar en espacios abiertos.



## ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL ÁREA DE MATEMÁTICAS

### TEMA: ¿QUIÉN TIENE? YO TENGO

#### Destreza:

Desarrollar pensamiento lógico matemático

**Habilidad:** visual, auditiva

**Recursos:** tarjetas de cartulina,

**Desarrollo:** Se entrega una tarjeta a cada alumno de la clase y se sigue la siguiente dinámica:

- Un alumno elegido al azar, lee la pregunta que figura en su tarjeta, comenzando por la frase ¿QUIÉN TIENE?
- El niño que posea en su tarjeta la respuesta a esa pregunta la lee en voz alta, comenzando con las palabras YO TENGO y responde a la pregunta.
- A continuación el alumno que responde da la vuelta a su tarjeta y formula la pregunta que consta en ella. Y así sucesivamente.
- El proceso finaliza hasta que se terminen las preguntas y respuestas, de las tarjetas.



**Recomendaciones:** Este juego se lo puede realizar con distintas operaciones matemáticas

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

## **TEMA: Vamos a jugar bingo escolar**

### **Destreza:**

Reconocer serie numérica

**Habilidad:** visual, auditiva y motricidad

**Recursos:** Cartulinas tamaño A4 impresas con el formato del bingo, lápiz de papel, lápices de colores, ánfora con números del 1 al 99.

**Desarrollo:** El docente entrega una tabla de bingo a cada estudiante, e indica las reglas del juego. Los niños se ubican en sus pupitres en una posición correcta, sin levantarse.

Ellos rellenarán los 24 círculos con números de su agrado del 1 al 99 en un tiempo designado.

Comienza el juego sacando las fichas del ánfora y el docente expresa a los estudiantes el número que salió. Pinta el círculo de su tabla si lo tuviese.

Gana el juego el niño o niña que primero llena la tabla.



**Recomendaciones:** Se puede jugar en L, I y en U, con esto afianzarán el conocimiento de letras y números.

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

## TEMA: Los Naipes Matemáticos

### Destreza:

Desarrollar el pensamiento lógico matemático

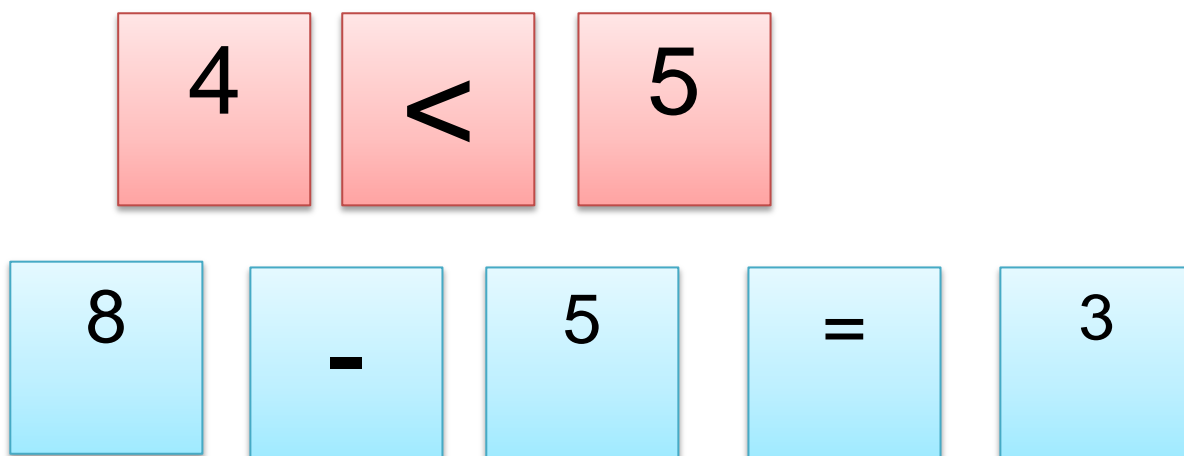
**Habilidad:** agilidad visual, auditiva, motora.

**Recursos:** Hoja de formato A4, impresos los números del 0 al 9 y signos más +, menos -, mayor que >, menor que <, e igual =, lápices de colores, tijera, goma y cartulina.

**Desarrollo:** Se entrega a los niños una lámina, se solicita que pinten a su gusto luego colocamos goma, pegamos sobre la cartulina y recortamos, los naipes por el borde señalado y empezamos a jugar.

Con los naipes podemos resolver ejercicios de sumas y restas y establecer comparaciones.

Este juego siempre debe ser en parejas para provocar en los niños la rapidez y agilidad.



**Recomendaciones:** También lo podemos utilizar para realizar otras operaciones matemáticas.

## **TEMA: Construyendo con figuras geométrica**

### **Destreza:**

Formar figuras utilizando su creatividad

**Habilidad:** visual, motricidad gruesa

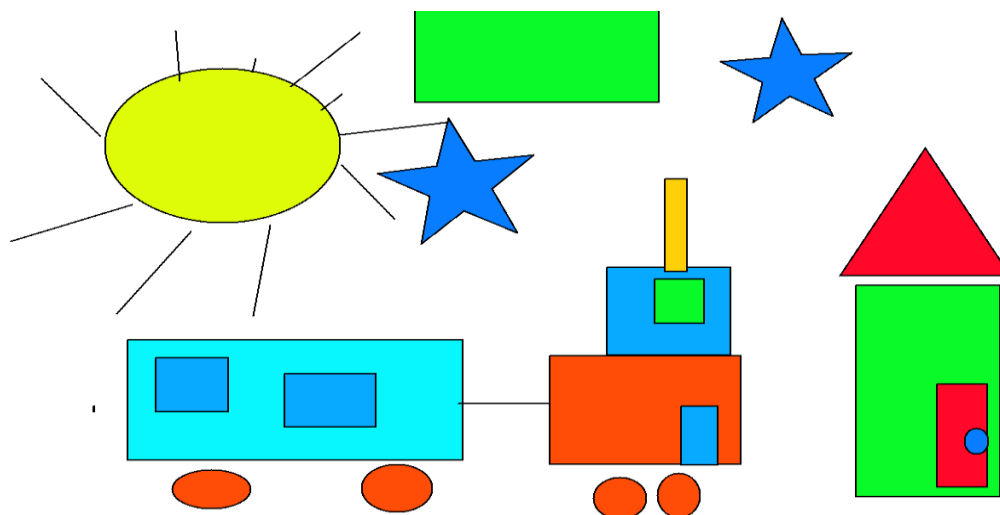
**Recursos:** piezas de figuras geométricas elaboradas en cartulinas, pliego de papel bond, goma.

**Desarrollo:** Se forman equipos según el número de participantes y el material que se disponga.

Con las piezas los equipos formarán figuras utilizando la creatividad, y en un tiempo determinado.

Las piezas se pegarán sobre el pliego de papel bond, para luego ser expuestos y poder socializar con sus compañeros.

Se le otorgan puntos al equipo que mejor creatividad tenga.



**Recomendaciones:** Se recomienda no más de 5 integrantes por equipo, y se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

## ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL

### TEMA: LOS OFICIOS

#### Destreza:

Escuchar con atención

**Habilidad:** agilidad mental, fluidez verbal y lingüística

**Materiales:** Papelote, imágenes.

**Desarrollo:** El profesor/a formará grupos de cuatro o cinco estudiantes, cada grupo se identificará con una letra del alfabeto.

El profesor o profesora expresará la adivinanza, el grupo que tenga la respuesta levantará la letra que los identifica, pasará al frente y colocará sobre la imagen que corresponde la respuesta, si ésta es acertada recibirá un estímulo como premio.

El grupo que tenga mayor acierto será el ganador.



**Recomendaciones:** Este juego puede aplicarse también en espacios abiertos.

## TEMA: CONOCIENDO NUESTRO CUERPO

### Destreza:

Reconocer y valorar las partes de mi cuerpo

**Habilidad:** visual, auditiva y motora

**Recursos:** humano los niños y niñas

**Desarrollo:** El profesor estará frente al grupo dirigiendo el juego, en voz alta nombrará una parte del cuerpo y los niños se tocarán la parte indicada.

Para hacer el juego más divertido y darle más aliciente, el profesor dirá una parte del cuerpo, pero se pondrá la mano en otra. Los alumnos/as no se pueden confundir. Tienen que ponerse la mano en la parte que diga el profesor/a y no copiar su acción.

Los estudiantes que se equivoquen harán una penitencia.



**Recomendaciones:** Esta actividad puede aplicarse para reconocer los órganos de los sentidos.

## ADIVINANZAS

Si jugando te caíste  
y sentiste gran dolor  
con cuidado, yo te curo,  
¿por qué soy un gran..... (Doctor)?



Con pinceles y papeles  
a todo le pongo color  
Ante ustedes me presento,  
mi trabajo es ser..... (pintor)



Con unos zapatos grandes  
y la cara muy pintada,  
Soy el que hace reír  
a toda la chiquillada .....

(el payaso)

Tengo los zapatos rotos

en la zuela y el tacón

Quién me los arreglará

con su martillo y el punzón?.....( el zapatero)



Soy la persona que

Confecciona tu ropa

Hago tus prendas

a tu gusto y capricho ..... (SASTRE)



Uso tijera y arreglo tu cabello

Te pongo a la moda

Que no te incomoda.....(PELUQUERO)







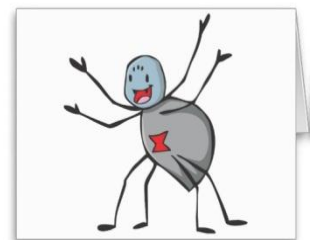
Trabajo en las madrugadas  
Preparando tu alimento  
Realizo panes y rosas  
Para tu rico desayuno.....  
. (PANADERO)

### ADIVINANZAS SOBRE ANIMALES

zumba que te zumbará,  
van y viene sin descanso,  
de flor en flor trajinando y  
nuestras vida endulzando..... (abeja)



En rincones y entre ramas  
mis redes voy construyendo,  
para que moscas incautas,  
en ellas vayan cayendo.....(araña)



Dos pinzas tengo,  
hacia atrás camino,  
de mar o de río  
en el agua vivo.....(el cangrejo)



Voy con mi casa al hombro,  
camino sin tener patas,  
y voy marcando mi huella  
con un hilito de plata.....  
( caracol)



Vivo en el mar sin ser pez  
y soy siempre juguétón;  
nunca me baño en el Rhin,  
pues soy el mismo del fin..  
(el delfín)

Tiene famosa memoria  
gran tamaño y dura piel,  
y la nariz más grandota  
que en el mundo pueda haber .....  
(el elefante)



Si me escribes como es  
soy de la selva el rey  
si me escribes al revés  
yo seré Papá Noel.....  
(el león)



Mi nombre es leo,  
mi apellido es pardo,  
quién no lo adivine,  
es un poco tardo...  
(el leopardo.)

## Conclusiones

- El modelo de la propuesta de elaboración de una guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico ayudará a los niños/as a fortalecer su rendimiento la misma que va a garantizar un avance siempre y cuando se maneje adecuadamente este instrumento.
- Para la elaboración de cada una de estas estrategias basadas en el componente lúdico se ha considerado la edad mental de los niños/as, los recursos materiales con los que se van trabajar, las destrezas y habilidades que se quieren fortalecer, permitiendo desarrollar un aprendizaje significativo. Se ha prestado mucha atención a las diferencias individuales que garantizarán un mejor desempeño académico.
- La correcta aplicación de la guía por parte del docente dará mayor efectividad al uso de la misma, se podrán observar cambios de comportamiento, mayor integración y socialización entre el grupo. El niño mejorará su autoestima y será capaz de enfrentarse a los retos que se le presenten en su vida cotidiana.
- El componente lúdico permite realizar una gestión áulica de manera dinámica y participativa ayudando a fortalecer la formación integral del niño.

## Recomendaciones

Los autores de este trabajo investigativo plantean las siguientes recomendaciones:

- Que la guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico sea aplicada para niños/as del segundo año de básica ya que su contenido se basa en los bloques del año.
- Los juegos deben ser aplicados según la edad del niño/a, con los materiales acorde a la edad de éstos guardando siempre su integridad física y emocional.
- La guía debe ser considerada por parte del docente como una herramienta didáctica y estratégica, no sólo para potencializar la parte cognitiva del estudiante, sino también su parte afectiva, llevándolo siempre a la socialización del grupo.
- Las autoridades educativas deben promover el desarrollo académico con el uso del componente lúdico, como requerimiento indispensable en el quehacer educativo en los niños/as de segundo año de educación básica.

## Bibliografía

- Arias, F. (2004): El Proyecto de Investigación, Inducción a la Metodología Científica. Editorial EPIDEME, c a Caracas.
- Ausubel, David Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo, Trillas, México 1976
- Bruner, J. (1980), Acción, pensamiento y lenguaje, Madrid, Alianza.
- Cajita de Sorpresas Orientaciones para padres y maestros Volumen 4 El niño y su mundo.
- Cassirer, Ernest. (1989). Esencia y efecto del concepto de símbolo. México: F.C.E.
- Castillo Arredondo Santiago, Cabrerizo Diago Jesús Formación del Profesorado en Educación Superior Desarrollo Curricular y Evaluación volumen II (UNED) Mc Graw Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Constitución de la República del Ecuador, Registro Oficial N° 449 del 20 de octubre de 2008
- Código de la Niñez y Adolescencia, Registro Oficial N° 737 de 3 de enero del 2003.
- Díaz Frida, Barriga Arceo, Hernández Rojas Gerardo Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo una interpretación Constructivista Facultad de Psicología Universidad Autónoma de México Tercera Edición editorial Mc Graw Hill.
- Díaz M., Héctor et.al. (2001). El desarrollo de la función lúdica en el sujeto. Bogotá: Cencad-U. Libertadores.
- Díaz M., Héctor Ángel. (2006). La función lúdica del sujeto. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Díaz Mejía Héctor Ángel Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica Colección Aula Abierta Editorial Magisterio 2008
- Diccionario Enciclopédico Océano Uno edición 1995
- Diccionario Términos de Psicología tomo 4

- Garza Rosa María, Aprender como aprender, 3ª ed. México Trilla: ITESM, Universidad Virtual, 2000 ( reimp. 2002)
- Huizinga, Johan. (1972). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial
- Huizinga, J, (1996): Homo Ludens, Madrid Alianza.
- Jiménez Vélez Carlos Alberto, La lúdica como experiencia cultural, Santa Fe Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio 1997.
- Jiménez Vélez Carlos Alberto, Pedagogía de la creatividad y la lúdica. San Fe Bogotá Cooperativa editorial Magisterio, 1998.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, Registro Oficial N° 417, segundo suplemento del 31 de marzo de 2011.
- López, Néstor y J.C. Tedesco. Las condiciones de educabilidad de los niños y adolescentes en América Latina. Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación. UNESCO
- Pacheco Gil, Oswaldo (2000). Teoría y Práctica de proyectos educativos. Editorial Pedagógica. Tercera edición
- Paredes Ortiz J, (2003): Juego luego soy. Teoría de la actividad lúdica Sevilla, Wanceulen.
- Sierra Rebeca, Bedoya William "Pedagogía de los Valores" Sociedad de San Pablo, 2005 Bogotá-Colombia.
- Trilla, J. (1993): otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa. Barcelona, Anthropos.
- Trevi, Mario (1996). Metáforas del símbolo. Barcelona: Anthropos.
- Zapata Oscar "La psicomotricidad y el niño: etapa maternal y preescolar. México: Trillas, 1991 (reimp, 1998).323p:46p:
- Zambrano Leal, Armando. (2001). Pedagogía, educabilidad y formación de docentes: Cali (Colombia): Editorial Nueva Biblioteca Pedagógica.

# ANEXOS



## ENCUESTA A DOCENTES

Lea detenidamente y conteste con mucha sinceridad utilizando (x).

- ❖ Por favor consigne su criterio en todos los ítems.
- ❖ Revise su encuesta antes de entregarla.
- ❖ La encuesta es anónima.

Nº ALTERNATIVAS	
1.- MUY DE ACUERDO	(M.A )
2.- DE ACUERDO	(D. A )
3.-INDIFERENTE	( I )
4.-EN DESACUERDO	(E.D )

Nº	ENCUESTA SOBRE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL COMPONENTE LÚDICO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA.	OPCIONES			
		M.A	D.A	I	E.D
1	Considera que los docentes deben utilizar estrategias o técnicas para fortalecer el componente lúdico.				
2	Cree usted que hay actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje.				
3	Considera valioso que antes de iniciar el proceso de aprendizaje se aplique una actividad motivadora.				
4	Cree usted que se debe programar actividades o juegos motivacionales para cada hora de clase.				
5	Considera que las actividades lúdicas ayudarían a mejorar el nivel de aprendizaje.				
6	Considera que las actividades lúdicas son importantes para fomentar la socialización.				
7	Cree usted que mediante lo lúdico se puede fomentar la relación docente estudiante.				
8	Considera que la institución requiere crear una guía donde se apliquen actividades lúdicas para niños de segundo de básica.				

Fuente de los investigadores

Autores: Carlos Bazán Bejeguen – Fanny Ordóñez Villao

## ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Lea detenidamente y conteste con mucha sinceridad utilizando (x).

- ❖ Por favor consigne su criterio en todos los ítems.
- ❖ Revise su encuesta antes de entregarla.
- ❖ La encuesta es anónima.

Nº ALTERNATIVAS	
SI	( S )
NO	( N )
A VECES	( A .V )
RARA VEZ	( R.V.)

Nº	ENCUESTA SOBRE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL COMPONENTE LÚDICO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE BASICA	OPCIONES			
		S	N	A.V.	R.V.
1	Cree Ud. que los docentes aplican estrategias metodológicas basadas en el juego para fortalecer la relación docente estudiante.				
2	Cuando su hijo /a llega a casa realiza actividades recreativas.				
3	Cree Ud. que las actividades lúdicas son importantes en el desarrollo de la gestión áulica para fortalecer la integración y socialización entre ellos.				
4	Utiliza alguna estrategia recreativa para motivar el aprendizaje de su niño o niña.				
5	Comparte actividades de juego recreativas y lúdicas en la convivencia diaria con sus hijos.				
6	Se integra con sus hijos en actividades recreativas o lúdicas realizadas en la institución.				
7	Considera que los docentes en la gestión áulica realizan de manera acertada motivaciones, actividades recreativas o juego que les permitan el desarrollo de destrezas a sus hijos.				
8	Como Padre le da importancia a las actividades lúdicas, recreativas o motivacionales que permitan mejorar el aprendizaje de su hijo / a				

Fuente de los investigadores

Autores: Carlos Bazán Bejegen – Fanny Ordoñez Villao.

## ENTREVISTA

### ANÁLISIS COMPARATIVO

DATOS DE LA INSTITUCIÓN:

NOMBRE:.....

DIRECCIÓN:.....

FECHA DE CREACIÓN DE LA ESCUELA:.....

PROFESOR ENTREVISTADO:.....

AÑO BÁSICO:.....

1.- Según su punto de vista, ¿Cuál es la importancia de componente lúdico en la parte cognitiva y emocional de los niños/as?

.....  
.....

2.- Si, en su institución realizan actividades lúdicas y recreativas, explique por favor en qué momento lo hacen.

.....  
.....

3.- Según su criterio ¿Cuál es la razón por la cual los docentes en el mayor de los casos no aplican el componente lúdico en su gestión áulica?

.....

4.- ¿De qué manera los docentes se beneficiarían al contar con una guía de estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico?

.....  
.....

5.- ¿Qué aspectos se pueden desarrollar en los niños/as al utilizar el componente lúdico en el desarrollo de las clases?

.....

Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal n° 22 “Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

Foto N° 1 Director Escuela “Sixto Chang Cansing”



Foto N° 2 Docentes de la Institución



Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal nº 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

Foto N° 3 Docentes de la Institución



Foto N° 4 Docentes de Segundo año paralelo "A"



Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la Escuela Fiscal n° 22 "Sixto Chang Cansing" del cantón La Libertad provincia de Santa Elena periodo lectivo 2012-2013.

Foto N° Docente de Segundo año paralelo "B"

