



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO

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

TEMA:

**"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA CON TÉCNICAS LÚDICAS
PARA PROMOVER NORMAS DE BUEN COMPORTAMIENTO
DURANTE EL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DEL
QUINTO AÑO BÁSICO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA EVARISTO VERA ESPINOZA DE LA
PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL
PERIODO LECTIVO 2014 - 2015"**

AUTORES:

**LIC. FANNY LUZ CRUZ ROCAFUERTE
LIC. CARLOS ALBERTO TUMBACO GONZÁLEZ**

DIRECTORA DE TESIS:

LIC. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.

GUAYAQUIL - ECUADOR

SEPTIEMBRE 2014



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO

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

TEMA:

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA CON TÉCNICAS LÚDICAS PARA
PROMOVER NORMAS DE BUEN COMPORTAMIENTO DURANTE EL
TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO BÁSICO
DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA EVARISTO VERA
ESPINOZA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN
EL PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”**

AUTORES:

Lic. FANNY LUZ CRUZ ROCAFUERTE

Lic. CARLOS ALBERTO TUMBACO GONZÁLEZ

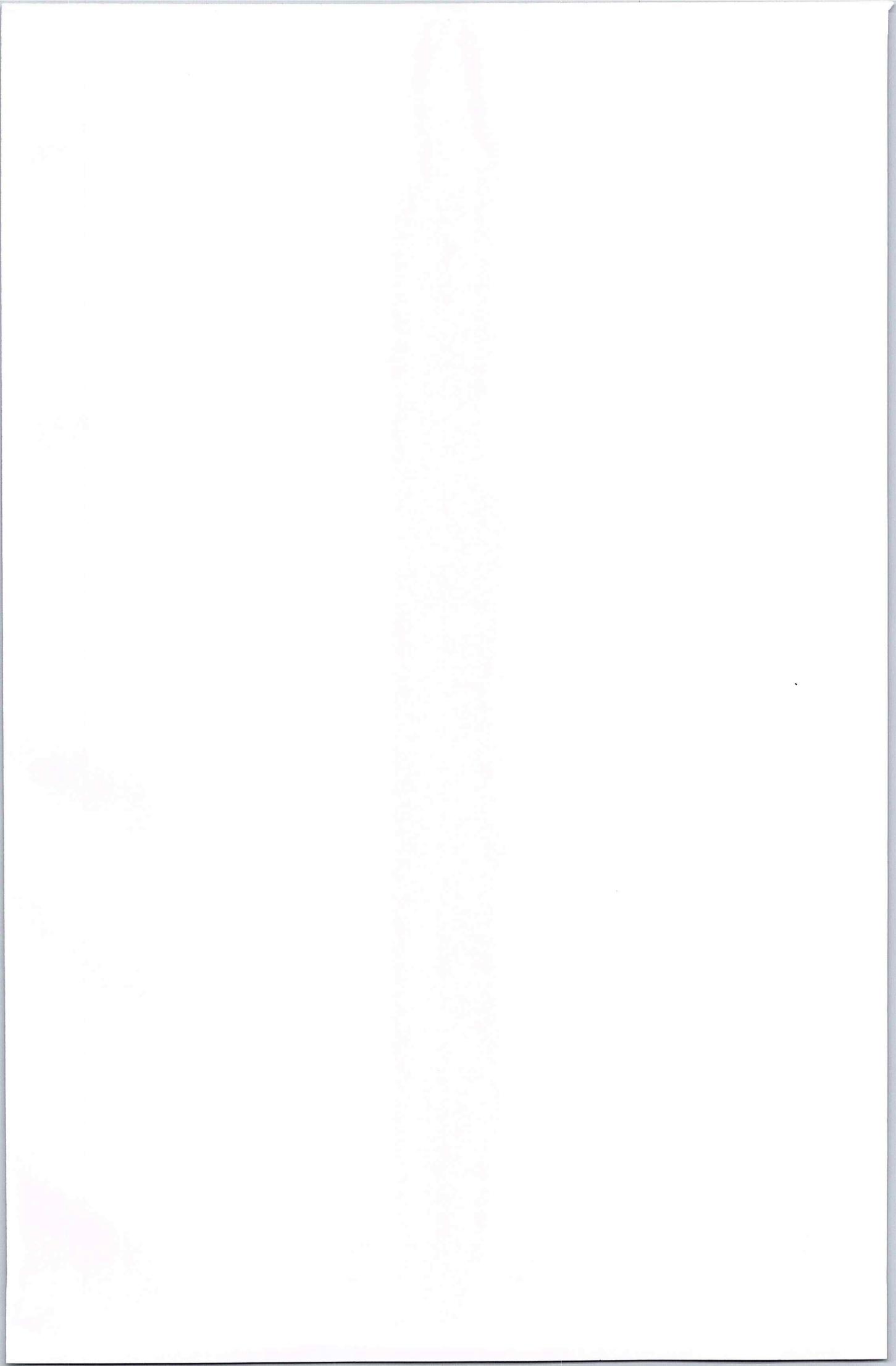
DIRECTORA DE TESIS:

Lic. ALEXANDRA ARANA PALACIOS, MSc.

GUAYAQUIL - ECUADOR

SEPTIEMBRE 2014

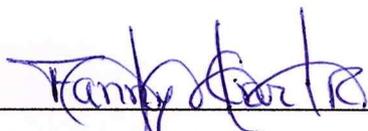




DECLARACIÓN EXPRESA

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. FANNY CRUZ ROCAFUERTE



Lic. CARLOS TUMBACO GONZÁLEZ

DEDICATORIA

En la vida nunca es tarde para estudiar a pesar del tiempo transcurrido en cada uno de nosotros, con esfuerzo, sacrificio y abnegación, culminamos los mismos para el bien de la niñez que educamos en nuestra sociedad.

Dedicamos este proyecto a Dios, nuestros hijos, familiares y maestros: A Dios porque ha estado con nosotros en cada paso que hemos dado, cuidándonos y otorgándonos fortaleza para seguir adelante. A nuestros hijos quienes a lo largo de nuestras vidas han sido nuestro pilar fundamental en todo momento, a nuestros familiares, maestros y compañeros, que han depositado su entera confianza en nosotros y han sido de ayuda en cada meta que nos planteamos sin dudar de nuestra inteligencia y capacidad para alcanzarla.

AGRADECIMIENTO

Al culminar esta etapa de estudios superiores, acuden a nuestra mente imágenes y un cúmulo de experiencias vividas que nos satisfacen y llenan de alegría al haber cumplido la meta anhelada como maestros con deseos de superación.

Dirigimos nuestros agradecimientos a los Directivos la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil y a la Msc. Alexandra Arana Palacios, Asesora, quien con sus orientaciones brindadas hizo posible la elaboración, desarrollo y ejecución de la presente tesis en beneficio de la niñez.

Recordamos las voces de aliento y estímulo de los maestros, y niños de la Escuela de Educación Básica “Evaristo Vera Espinoza” quienes con su colaboración hicieron realidad nuestra tesis.

De la misma manera expresamos nuestros sentimientos de gratitud a nuestros padres, e hijos, quienes con su infinita paciencia supieron comprendernos y alentarnos en momentos difíciles.

Gracias a Dios por darnos salud, fortaleza y por seguir siendo personas de espíritu generoso y entusiasta.

INDICE GENERAL

Carátula.....	I
Página de Respeto.....	II
Declaración Expresa.....	III
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Indice General.....	VII
Indice de Anexos.....	IX
Indice de Gráficos.....	X
Indice de Tablas.....	XI
DEDICATORIA.....	iv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. Problema de la Investigación.....	4
1.2.2. Formulación del problema de investigación.....	6
1.2.3. Sistematización del problema de investigación.....	6
1.3. Objetivos de la Investigación.....	7
1.3.1. Objetivo General.....	7
1.3.2. Objetivos Específicos:.....	7
1.4. Justificación de la Investigación.....	7
1.5. Marco Teórico Referencial.....	9
1.5.1. Marco Teórico.....	9
1.5.1.1 Técnicas Lúdicas:.....	9
1.5.1.2. Normas de Comportamiento.....	11
1.5.2. Marco Conceptual (Glosario de términos).....	20
1.6. Formulación de Hipótesis y variables.....	23
1.6.1. Hipótesis general.....	23
1.6.2. Hipótesis particulares.....	23
1.6.3. Variables.....	23
1.7. Aspectos metodológicos de la investigación.....	27
1.7.1. Tipo de Estudio.....	27
1.7.2. Método de Investigación.....	27

1.7.3. Fuentes y técnicas para la recolección de la información.....	29
Tabla No. 4 Población de la Institución	30
1.7.4. Tratamiento de la Información.....	31
1.8. Resultados e Impactos esperados	31
CAPÍTULO II.....	33
2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO.....	33
2 1. Análisis de la situación actual.....	33
2.1.1. Visión.....	33
2.1.2. Misión	34
2.1.3. Matriz F.O.D.A.	34
2 2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.....	38
2 3. Presentación de resultados y diagnósticos.....	40
2 4. Verificación de hipótesis.	71
CAPÍTULO III.....	74
3. PROPUESTA DE CREACIÓN.....	74
3.1 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	74
3.2 DIAGNÓSTICO.....	75
3.2 VISIÓN, MISIÓN DE LA PROPUESTA	76
3.2.1 VISIÓN.....	76
3.2.2 MISIÓN.....	76
3.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	76
3.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	76
3.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	76
3.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	77
3.4.1. Justificación.....	77
3.4.2. Importancia.....	77
3.4.3 Problemática Fundamental.....	78
3.5 FUNDAMENTACIÓN	78
3.4.1. Fundamentación Teórica.....	78
3.4.2. Fundamentación Sociológico.....	79
3.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	80
3.6. FACTIBILIDAD.....	81
3.6.1. Factibilidad Técnica	81

3.6.2. Factibilidad de Recursos Humanos	82
3.6.3. Factibilidad financiera	82
3.6.4. Factibilidad Legal.....	82
3.7. IMPACTO	122
3.7.1. Social.....	122
3.7.2 Beneficiarios.	122
3.8. Ejecución de la Propuesta.....	122
3.9. Evaluación de la Propuesta.....	123
3.10. Validación de la Propuesta.....	123
CONCLUSIONES	124
RECOMENDACIONES	125
Referencias Bibliográficas.....	126

INDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1. Encuesta dirigida a docentes y directivo de la Institución	129
Anexo N° 2. Encuesta dirigida a Padres y madres de familia de la Institución.....	130
Anexo N° 3. Encuesta a los estudiantes del Quinto Año Básico	131
Anexo N° 4. Plantilla para realizar los juegos mentales.	132
Anexo N° 5. TÍO GEORGE Y EL ÁRBOL MÁGICO.. ..	133
Anexo N° 6. TÍO GEORGE Y LOS PECES AMARILLOS.. ..	135
Anexo N° 7. TÍO GEORGE Y EL CORO DE LOS NIÑOS.. ..	137
Anexo N° 8. TÍO GEORGE Y EL PAÍS DEL YOSOLITO.. ..	139
Anexo N° 9. Ficha de evaluación a ejecutarse después de cada taller.. ..	141
Anexo N° 10. Oficio de aceptación a la Autoridad del Plantel.. ..	142
Anexo N° 11. Instrumento de Validación sobre las encuestas.. ..	142
Anexo N° 12. Resultados alcanzados.. ..	142

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Aplicación de estrategias en el aula.....	41
Gráfico N° 2. La lúdica en el aprendizaje de los/las estudiantes.....	42
Gráfico N° 3. El juego como actividad creativa.....	43
Gráfico N° 4. Las actividades lúdicas en las prácticas diarias.....	44
Gráfico N° 5. Las técnicas lúdicas mejoran el proceso actitudinal de los/las estudiantes.....	45
Gráfico N° 6. Las técnicas lúdicas promotoras de un buen comportamiento.....	46
Gráfico N° 7. Los juegos lúdicos en el comportamiento de los/las estudiantes.....	47
Gráfico N° 8. Capacitación de docentes sobre estrategias lúdicas.....	48
Gráfico N° 9. Actividades lúdicas aplicadas por el Sistema Educativo Ecuatoriano.....	49
Gráfico N° 10. Guía metodológica lúdica con estrategias para promover normas de buen comportamiento.....	50
Gráfico N° 11. Motivación en el aula de clase.....	51
Gráfico N° 12. Importancia del juego en la escuela.....	52
Gráfico N° 13. Esfuerzo de los hijos/as en la escuela.....	53
Gráfico N° 14. Técnicas de juegos en el proceso de aprendizaje.....	54
Gráfico N° 15. Jugando se aprende a ser disciplinado.....	55
Gráfico N° 16. Juegos recreativos durante el tiempo libre.....	56
Gráfico N° 17. Los Juegos agresivos promueven el mal comportamiento.....	57
Gráfico N° 18. Los programas televisivos agresivos afecta el comportamiento.....	58
Gráfico N° 19. Mayor dedicación para el comportamiento de su hijo/a.....	59
Gráfico N° 20. Mejor comportamiento en base a juegos recreativos.....	60
Gráfico N° 21. Motivación en las horas clase.....	61
Gráfico N° 22. El juego al inicio de clase.....	62
Gráfico N° 23. Jugando encuentras amigos.....	63
Gráfico N° 24. Juegos recreativos durante el tiempo libre.....	64
Gráfico N° 25. Juegos agresivos perjudiciales.....	65
Gráfico N° 26. Práctica de juegos recreativos y no agresivos.....	66
Gráfico N° 27. Práctica de juegos recreativos con otros niños/as.....	67
Gráfico N° 28. Mejorar el comportamiento.....	68
Gráfico N° 29. Los juegos agresivos incentivan un mal comportamiento.....	69

Gráfico N° 30. Mejorar el comportamiento en base al juego.....	70
Gráfico N° 31. Taller No. 1: Actividades metodológicas basada en valores.....	86
Gráfico N° 32. Taller No. 2: Actividades recreativas.....	99
Gráfico N° 33. Taller No. 3: Juegos Lúdicos.	104
Gráfico N° 34. Taller No. 4: Juegos recreativos.	109
Gráfico N° 35. Taller No. 5: Juegos Mentales.	114
Gráfico N° 36. Plantel Evaristo Vera Espinoza.....	142
Gráfico N° 37. Encuesta realizada a docentes de la Institución.....	142
Gráfico N° 38. Encuesta realizada al docente responsable del Quinto Año Básico "A".	143
Gráfico N° 39. Encuesta padres de familia del Quinto Año Básico "A".....	143
Gráfico N° 40. Encuesta realizada los estudiantes del Quinto Año Básico "B".....	144
Gráfico N° 41. Encuesta a representantes del Quinto Año Básico "B".....	144
Gráfico N° 42. Estudiantes cumpliendo con las actividades de la propuesta.....	145
Gráfico N° 43. Estudiantes recibiendo las indicaciones y normas a cumplir durante el desarrollo de las actividades lúdicas.....	145
Gráfico N° 44. Estudiantes realizando juegos recreativos	146

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene un fin pedagógico en el que se destaca, la importancia de un programa con técnicas lúdicas y su aporte en la educación, mejorando el comportamiento y el desarrollo cognitivo de los/las estudiantes del Quinto Año y empleándolas como herramientas motivadoras para potenciar muchas de las destrezas y habilidades motrices que hacen falta desarrollar en los niños/as, a través del juego colectivo.

En el entorno educativo, es necesario contar con la colaboración de los miembros que conforman la comunidad educativa, siendo los maestros los principales ejes impulsores del aprendizaje, que en muchas ocasiones no cuentan con el material necesario para llegar a los/las niños/as con el nuevo conocimiento y mucho menos con herramientas que fomenten normas de buen comportamiento en ellos.

Por ello es importante destacar la importancia de la motivación para docentes y estudiantes a fin de mantener ese interés por enseñar y aprender, pudiendo aplicar las estrategias lúdicas en un tiempo libre durante la jornada escolar para que puedan compartir esa motivación y erradicar actos de mal comportamiento dentro o fuera de las aulas de clase.

Esta investigación consta de tres capítulos desarrollados de la siguiente forma:

CAPÍTULO I, Se encuentra el tema y el planteamiento del problema, considerando las causas y consecuencias que la origina, así como los objetivos que se lograrán alcanzar e importancia de la investigación, la justificación del mismo.

En el marco teórico se realiza la fundamentación teórica, filosófica, pedagógica y legal sustentada a través de la investigación bibliográfica, para validar nuestro tema,

considerando que la motivación y el juego son muy importantes al impartir una clase y normar el comportamiento los estudiantes, de igual manera se realizan la Formulación de hipótesis, aspectos metodológicos de la Investigación y se finaliza con los resultados e impactos que se desean alcanzar.

EL CAPÍTULO II. Se establece los diversos tipos de análisis, situacional, comparativo, evolutivo, tendencias y perspectiva que se esperan de la investigación, a través de un estudio estadístico y metodológico hacia la población objeto de estudio. También se establece la verificación de las hipótesis relacionadas con los objetivos antes propuestos, todo con el fin de justificar nuestro trabajo investigativo.

EL CAPÍTULO III. Presentan la propuesta con su respectivo título, antecedentes, misión, visión, matriz F.O.D.A., problemática fundamental, descripción, diseño de la guía metodológica, considerando los objetivos generales y específicos que se alcanzarán durante su aplicación, así también la forma de evaluar y validar la misma, y al final los beneficiarios, conclusiones, recomendaciones y la bibliografía.

CAPÍTULO I

1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes de la investigación.

En el ámbito educativo se han evidenciado diferentes comportamientos, de los/las estudiantes durante el tiempo libre, evidenciado dentro y fuera de las aulas de clase lo que origina conflictos entre compañeros y /as en las diferentes instituciones educativas, pudiendo ser aprovechado con actividades lúdicas que son necesarias durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hay que destacar que se han realizado investigaciones en diferentes países siendo una de ellas, la realizada en la Facultad de la Amazonía dentro del Programa de “Pedagogía Infantil” de la Universidad de Florencia-Caqueta, en la que se realizó un proyecto investigativo donde la lúdica fue considerada como una herramienta didáctica para disminuir los problemas de agresividad y violencia que se presentaban en los niños/as del Primer Grado a nivel primario.¹

El aporte realizado por la Universidad Latinoamericana y del Caribe dentro del Programa de Maestría en Educación Inicial de la Ciudad de Caracas-Venezuela, donde se diseñaron estrategias lúdicas dirigidas a los docentes para fortalecer el aprendizaje de los/las niños/as, a nivel de Educación Inicial.²

Otro de los aporte que se ha realizado, fue en la Universidad Técnica de Ambato en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la ciudad de Ambato-

¹ Universidad de la Amazonia - Alice Ruiz Durán, Florencia-Cáqueta 2011.

² Universidad Latinoamericana y del Caribe - Bolívar López y Doris González, Caracas-Marzo 2012.

Ecuador, en la que se realizó un proyecto de investigación donde se consideró a la parte lúdica como actividad fundamental para el interaprendizaje de los/las niños/as en el Segundo Año Básico.³

Los aportes destacados anteriormente se relacionan directamente al tema de investigación que se realiza en la presente tesis, pero hay que destacar que el enfoque con el que se desarrolla este trabajo de investigación está dirigido a un grupo de estudiantes que presentan problemas de mal comportamiento, siendo algunos de los factores, el sector rural en el que viven, la situación económica y la falta de recursos, que por ende no permite que los niños/as de esta Institución educativa mejoren su aprendizaje y calidad de vida.

1.2. Problema de la Investigación.

1.2.1. Planteamiento de la situación problemática.

De acuerdo a la investigación realizada a nivel nacional, se evidencia que existen varias causas que afecta a los/las estudiantes y que originan problemas de comportamiento, tanto en el ámbito social como educativo, lo que constituye un tema de preocupación y que ha dado lugar a que se realicen diversas investigaciones a fin de conocer sus orígenes, consecuencias y dar la solución adecuada.

Es necesario destacar que las acciones de mal proceder evidenciadas en los niños/a pueden afectar su vida personal y de quienes lo rodean. Este tipo de problema muchas veces se puede producir por el entorno en que vive, por problemas de salud, por su temperamento innato o por la etapa de su desarrollo. Así también se puede originar por una mala relación con sus padres, profesores y personas que lo rodean. Otro factor que se presenta en los niños y que origina

³ Universidad Técnica de Ambato-Violeta Pérez y Noemí Hortencia, Ambato-Ecuador 2010.

este tipo de dificultad es, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, que necesita ser detectado a tiempo para que pueda ser tratado por un terapeuta profesional.

A nivel familiar una de las causas son los hogares disfuncionales donde no existe la comunicación necesaria entre padre e hijos, y en la que muchas veces se da mayor prioridad al trabajo por parte de su progenitor/a, descuidándolos por completo, olvidando la importancia de compartir momentos de distracción con sus hijos/as, factor esencial para el desarrollo de la afectividad y motricidad en los niños/as. Lo que origina como consecuencia en ellos comportamientos agresivos, crisis de rabietas, temores e ira, etc.

Otra de las causas es la pérdida de valores familiares, que ya no se aplican entre los miembros de la familia debido a que no lo consideran importante. También es considerado como causa, ciertos programas emitidos por los medios de comunicación, donde se expresa violencia y agresiones que son aprendidas y aplicadas en cualquier momento, sin considerar el daño que se generan en los niños a tan temprana edad.

A nivel Institucional, se puede enfatizar que los profesores a más de cumplir con la jornada escolar y poner toda su dedicación para enseñar a sus estudiantes las diferentes áreas, que están en el pensum académico, han evidenciado este tipo de problema relacionado al mal comportamiento en sus aulas, sin tener la solución a la misma, por tal motivo se hace necesaria aplicar programas curriculares que corrijan este tipo de proceder en los estudiantes a fin de evitar que se transformen en conductas agresivas mayores.

En el contexto del Centro Escolar "Evaristo Vera Espinoza" que está ubicada en el sector rural, se evidencia problemas de comportamientos entre estudiantes

durante los ratos libres, debiéndose quizás al no poseer el suficiente espacio recreativo o no contar con actividades lúdicas indispensables que realicen los educandos. Por tal motivo, es una necesidad conocer el cambio que se genere en los niños de esta prestigiosa Institución, al dotar con una solución que brinde las estrategias alternativas tanto de motivación como incentivo para mejorar sus acciones.

1.2.2. Formulación del problema de investigación.

¿Cómo mejorar el comportamiento de los estudiantes durante los tiempos libres en el Quinto Año Básico de la Escuela de Educación Básica “Evaristo Vera Espinoza” de la Comuna El Morrillo del Cantón Santa Elena durante el Periodo Lectivo 2014 – 2015?

1.2.3. Sistematización del problema de investigación.

En base al problema planteado surgen las siguientes interrogantes:

1. ¿Cuáles son los factores que influyen un mal comportamiento en los estudiantes en las aulas de clase?
2. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas utilizadas para solucionar problemas de comportamiento en los estudiantes durante el tiempo libre?
3. ¿Cuáles son las técnicas lúdicas que estimulan la creatividad en los niño/as?
4. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que promuevan correctas normas de comportamiento?
5. ¿Cómo influye el diseño de un programa con técnicas lúdicas que permita una integración social y respeto mutuo entre compañeros/as?

1.3. Objetivos de la Investigación.

1.3.1. Objetivo General.

Aplicar un programa con técnicas lúdicas durante el tiempo libre a través de una guía metodológica para promover normas de buen comportamiento en los estudiantes del Quinto Año Básico de la Escuela de Educación Básica “Evaristo Vera Espinoza” de la Comuna El Morrillo del Cantón Santa Elena durante el periodo lectivo 2.014 – 2.015.

1.3.2. Objetivos Específicos:

- Diagnosticar los factores que influyen un mal comportamiento de los estudiantes en sus aulas de clase.
- Identificar las estrategias utilizadas para solucionar los problemas de comportamiento de los estudiantes durante el tiempo libre.
- Diseñar una guía metodológica con estrategias lúdicas que permitan una integración social y respeto mutuo entre compañeros.

1.4. Justificación de la Investigación

En la actualidad la agresividad hasta inclusive la violencia se presenta con mayor frecuencia a nivel social, pero sobre todo en la familia, lo que ejerce una gran influencia en el entorno del niño/a y que por ende afecta su comportamiento diario. Hay que recordar que la familia es el pilar fundamental en el que los niños se interiorizan y construyen normas, costumbres, valores, que afectan tanto su comportamiento, su modo de pensar y de comunicarse con los demás.

Por tal motivo el trabajo se justifica en que el comportamiento de un niño/a es algo aprendido y que se puede modificar, de ahí se estima fundamental la intervención tanto de padres como profesores/as. Recordando que el castigo físico no es una solución aconsejable ya que puede agravar más el problema. Otra razón de justificación es la etapa por la que cursan los/las niños/a, ya que

es una etapa adecuada para corregir estas dificultades en su comportamientos, considerando a la creatividad y motivación como aspectos esenciales para generar correctas normas de comportamiento y les incentive a mejorar su forma de vida.

En la actualidad se requiere que gran parte de los estudiantes no solo aprendan nuevos conocimientos sino que mejoren su manera de actuar hacia los demás para les permita convivir mejor en su entorno. Se ha considerado el presente estudio como algo práctico y que está enfocado netamente en la educación, aportando con información valiosa como lo destaca la convención internacional sobre los derechos de los niños en la que plantea: El desarrollo a la personalidad, las aptitudes, la capacidad física y mental al máximo de sus posibilidades. Aspectos muy esenciales y productivos durante la infancia de los niños/as.

Dentro del enfoque lúdico se han considerado a los juegos como de vital importancia ya que ayudan a recrear y enseñar el porqué de los actos, considerando que los infantes sino juegan se sentirán tristes y todas sus actividades serían aburridas. La poca aplicación de los juegos tradicionales por parte de los estudiantes ha evitado que logren socializarse mejor, lo que repercute también al evidenciar que ha ido decayendo de igual manera en los planteles, ya que los medios televisivos y sobre todo la tecnología han sido los factores que propicien hoy en día juegos ofensivos, aquellos que generan no solo niños con problemas de comportamiento sino agresivos.

Es importante entonces ser pacientes, perseverantes y buscar las herramientas correctas a través de la parte lúdica para poder solucionar esta dificultad que acoge a niños/as. Las estrategias lúdicas estarán pedagógicamente adaptadas a aquellos/as estudiantes que presenten problemas de mal proceder a fin de que logren superar este inconveniente que los acoge y sean aceptados dentro del grupo de compañeros/as.

Esta investigación será trascendental en el plantel que se aplicará, ya que los beneficiados directos son los miembros de la comunidad educativa. Al mismo tiempo que es factible ya que docentes, estudiantes y padres de familias del sector, están dispuestos a participar de las actividades que se les haga partícipe.

También se direccionarán las técnicas adecuadas orientadas a una correcta pedagogía y al cumplimiento de las normas para un sano trabajo armónico por parte de todos los escolares y en la que se compruebe que la parte lúdica es una herramienta indispensable para disminuir los niveles de malas conductas e inclusive agresiones física que se pudieran presentar durante las horas de clase.

1.5. Marco Teórico Referencial.

1.5.1. Marco Teórico.

1.5.1.1 Técnicas Lúdicas:

Las técnicas lúdicas son estrategias que se emplean para integrar a las personas a una labor específica dentro del trabajo individual como grupal. A nivel educativo, se han realizado planteamientos acerca de la importancia de las técnicas lúdicas empleadas como estrategias a ser aplicadas para un logro exitoso, tanto en el aprendizaje como el cambio de temperamento de los estudiantes. En este sentido, los estudios e investigaciones referentes al tema realizadas por profesionales en este tema ha servido de aporte y guía para realizar dichos trabajo y una orientada investigación destinada a la solución de problema que se presenta en los educandos.

De este aporte hay que destacar el valor que propone la parte lúdica como herramienta para desarrollar habilidades en las personas, considerando que forma parte de proceso de la vida de todo individuo y no se puede dejar de lado, sino más bien potenciarlas en base a estrategias.

¿Qué es Lúdica?

“El conjunto de procesos sociales e intrapsíquicos que posibilitan tener una vida sana, en un ambiente familiar, social y cultural, pensado, no como un atributo que los niños y /as nacen, o adquieren durante su desarrollo, sino como la resultante de un proceso interactivo entre ellos y su medio” (Melillo & Suárez Ojeda, 2006, pág. 73)

La Lúdica fomenta el desarrollo social y emocional, la conformación de la personalidad, basados en el desarrollo y formación de valores, también engloba una serie de actividades en donde se da prioridad a la creatividad y el conocimiento, elementos esenciales para lograr un aprendizaje significativo con calidad y calidez. Esta definiciones nos enmarcan que aspectos son indispensables de considerar para poder potenciar la parte lúdica en las personas y la estrecha relación con los saberes que forman parte del quehacer educativo, por tal razón es necesario desarrollar la presente investigación a fin de conocer más sobre la problemática y las nuevas estrategias a utilizarse.

¿Qué es el Material Lúdico?

Los materiales lúdicos que se pueden elaborar, se consideran como los elementos físicos que el docente puede utilizar con el fin de realizar una correcta enseñanza y conseguir un buen aprendizaje.

Los materiales que pueden considerarse lúdicos deben estar esquematizados y organizados siguiendo normas que proponga una serie de acciones a realizar por parte de los niños/as siempre que sean productivos. De este punto de vista podemos decir que si se desea obtener un aprendizaje significativo se conseguirá por medio de la motivación, que direccionarán los conocimientos previos del estudiante hacia un aprendizaje significativo, donde los educandos vayan construyendo sus propios esquemas de conocimiento.

¿La Recreación y su relación con la lúdica?

Podemos establecer que la recreación está estrechamente relacionada a la parte lúdica, ya que se puede realizar en cualquier momento, sin ningún costo, aprovechando el tiempo libre que tiene a fin de rescatar los valores propios que se están perdiendo en la sociedad y que son indispensables tanto para la formación integral como la calidad de vida del individuo.

Richard Krauss, manifiesta que la recreación consiste en realizar actividades durante el tiempo libre, generalmente es productivo y en el que se practica voluntariamente el placer, satisfacción así como el valor social como personal (Bolaño Mercado, Recreación y Valores, 2002, pág. 45).

Por ende debemos valorar su aporte en la que enfatiza que la recreación es una forma de poder escoger voluntariamente que actividades recreativas desean realizar las personas en un determinado tiempo libre, valorando su participación, individual, grupal o social.

1.5.1.2. Normas de Comportamiento

Las normas constituyen el medio que nos permite alcanzar un resultado específico, también podemos destacar que la conforman una serie de instrucciones formales, descripciones del trabajo a realizar, manuales de procedimientos y sobre todo los principios éticos que facilitan el cumplimiento de un objetivo. Es importante señalar que las normas establecen la conducta que se espera obtener de un individuo, para que cree un contexto agradable, libre de peligros.

¿Qué es el Comportamiento?

El comportamiento se define muchas veces como una forma de actuar de las personas. Pudiendo determinarse como adecuado o inadecuado, dependiendo

de la interacción social que mantengan los individuos se formará su personalidad. Desde la perspectiva de las aulas escolares cuando ocurren incidentes o malos entendidos, muchos recurren a las agresiones, por lo que se hace necesario buscar alternativas de solución para las personas que están como responsables de los niños/as en brindar un ambiente seguro. Hay que recordar que cuando se cuenta con estudiantes, cada uno es un ser diferente y presentarán comportamientos distintos, por lo que habría que buscar soluciones que involucren a todos.

Se hace necesario brindar alternativas que mejoren la interrelación entre estudiantes y que sirva como medio para mejorar los problemas que se presentan, recordando siempre la importancia del trabajo compartido entre docentes, estudiantes y padres de familia a fin de que se respeten las normas planteadas, y se genere un cambio en ellos para que puedan mejorar su aprendizaje en las aulas escolares.

Normas de comportamiento aplicadas en los establecimientos educativos.

- Asistir con puntualidad a las Instituciones.
- Entrada y salida de las aulas en forma ordenada.
- Saludos al ingreso y salida del plantel.
- Pedir la palabra y respetar los turnos en todo momento.
- Demostrar respeto hacia los profesores y demás personas que trabajen en el plantel.
- Correcta atención y actitud durante las intervenciones verbales de los demás durante los días cívicos.
- Demostrar cordialidad y apoyo a sus compañeros/as.
- Presentación e higiene adecuada de las aulas escolares.
- Desarrollo de las actividades en silencio y con la atención debida.
- Mantenerse en su puesto y sentarse correctamente.
- Mantener un orden y limpieza en los trabajos.
- Cuidar tanto el material propio como del aula y del establecimiento.

- Consideramos el respeto, la dignidad como valor fundamental.
- Mantener el respeto por la dignidad, integridad, libertad y demás derechos de los/las estudiantes, así como del resto de la Comunidad escolar.
- Asistir a clase en buenas condiciones tanto de salud como higiene.

¿Cómo determinar la efectividad de las normas?

Todas las normas aprendidas y aplicadas son necesarias ya que permite alcanzar metas organizadas en las personas que las ejecutan, sin embargo suele presentarse ciertas excepciones que impiden que muchas veces no se cumplan con se espera, para lo cual se debe considerar tres condiciones importantes: Las normas deben regular el comportamiento del modo deseado, deben ser útiles para poder cumplir los objetivos y sobre todos que no provoque conflictos en las personas ni con otro tipo de norma.

Las normas se establecen dependiendo de la necesidad, pero también en ella se incluye algún tipo de sanción para quienes no las cumplan. Es decir quienes durante el proceso elaboran las diversas normas a cumplir, deberán considerar las diversas opiniones de quienes estarán alcanzados por ella o de quienes tengan la necesidad de cumplirlas. Posteriormente el proceso de socialización se deberá realizar con el fin de que las personas las puedan entender, compartir, vivir y actuar en conformidad con ellas.

El comportamiento de los niños en la escuela.

Para muchos niños y /as dependiendo del entorno en que viven adquieren un modelo de comportamiento que se ve trasladado a aula escolar y que refleja problemas entre compañeros/as. También es necesario destacar que muchos comportamientos nuevos se aprenden durante los años de escuela y son formadores de entes positivos para la sociedad. El cambio del comportamiento

en los niños y /as muchas veces se ve afectado por ciertas inadaptaciones sociales en los escolares:

El niño mimado.- En varios de los planteles existen niños mimados o consentidos, es decir, aquellos que reciben mucha protección por parte de sus padres y que al estar en un ambiente escolar diferente al hogar, no logra relacionarse con otros compañeros. Haciéndose imposible confraternizar como lo hacen el resto de los educando, provocando comportamientos agresivos al no recibir la cooperación de los demás. Por ende el maestro debe hacer el uso de todos los recursos para que el niño y /a adquiera hábitos sociales sanos.

El niño regañón.- Se destaca la forma como el niño en su hogar a través de las lágrimas logra obtener lo que desea. Cuando esta forma de proceder del niño no lo puede aplicar en la escuela o en otro lugar, se produce algún tipo de angustia en él, al no cumplir con los caprichos que estaba acostumbrado. El papel del profesor en este proceso de transformación es muy importante a fin direccionar que todo lo se desea obtener, se lo debe hacer con sacrificio.

El niño indisciplinado: En este caso, se direcciona hacia los niños que crecen en sus hogares con nivel de indisciplina debido a que no se les exige que cumplan con ningún tipo de regla. De esto se refleja la forma de actuar en los planteles, ya que demuestra a través de su comportamiento un problema para sus compañeros y el docente. Por tal motivo como una alternativa de solución sería establecer límite para conseguir cambios en la conducta del niño.

Los problemas de conducta y habilidades adaptativas.

El tema de habilidades adaptativas a nivel social es fundamental considerarla para la vida escolar de los estudiantes, ya que se relacionan al aspecto socio

afectivo que desarrolla el niño y que no son consideradas por las familias, esperando a que los docentes opten por darle una solución.

Para ello se deberán determinar el nivel de afecto que demuestre el infante para direccionar la perspectiva social que se espera alcanzar, tomando en cuenta cómo evoluciona el niño/a durante este periodo. Será necesario buscar alternativas que mejoren la convivencia y supere estos problemas.

Factores del comportamiento.

A nivel de factores encontramos los siguientes:

Factores hereditarios.- Se relacionan directamente al comportamiento innato que se da en el niño y lo expresa durante una determinada situación. Por lo que se requiere el compromiso de sus padres para brindar el cambio paulatino a su forma de ser de sus hijos/as.

Factor situacional.- Se relaciona al entorno donde se desenvuelva el individuo o la reacción que se dé por una determinada situación que afecte directamente el comportamiento y genere una actitud negativa.

Factor personal.- se considera así al resultado de dos factores anteriores, pero con variables que generen un desarrollo evolutivo individual y que afecta directamente a su comportamiento.

¿Qué comportamientos son considerados agresivos?

Los comportamientos que se presentan en los niños/as y son considerados agresivos suelen ser: morder, golpear, patear, empujar, piñizcar, rasguñar y halar del cabello. Es necesario dialogar con ellos para tratar de indicarles que

aquello que realizan está incorrecto para luego realizar acciones que reemplacen a las negativas por alternativas afectivas, agradables y sociables.

¿Por qué son agresivos los niños pequeños?

El comportamiento de los niños muchas veces se presenta con el fin de llamar la atención de sus padres o hacia quienes se relacionan más. Los niños/as en edad infantil menor muchas veces no han desarrollado todas sus destrezas para comunicar sus deseos y necesidades, por lo que recurren a este tipo de acciones para hacerse escuchar.

El aporte antes mencionado destaca la responsabilidad que tiene la familia para generar cambios en el comportamiento de los infantes, por tal motivo es primordial que los padres y madres reconozcan que acciones realizadas en sus hogares afecta a sus hijos y producen ese cambio de conducta que lo expresan en las aulas escolares con sus compañeros/as.

El juego

Para Jean Piaget, “el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil. Además de cumplir una función biológica en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas” (Campo Sánchez, 2000, pág. 25)

El aporte brindado por este pedagogo, manifiesta que el juego con el cual el niño/a pasa de lo conocido a lo no probado y desconocido. Como tal, tiene una importancia muy grande en el progreso del desarrollo y en la actitud de los infantes en la vida diaria. Mediante el juego los niños pueden esforzarse para alcanzar fines serios sin tener que enfrentar plenamente la prueba de la realidad.

El Juego en la Escuela

En los primeros años de escolarización obliga a que las acciones que realiza maestro se dirijan hacia el juego simbólico buscando el equilibrio afectivo e intelectual que se requiere en el educando. El educador ha de procurar que el niño no se exprese solo con la palabra, sino que construya su actividad lúdica con todo el cuerpo. Esta clase de juegos se llevan a cabo distribuyendo material de diverso tipo y proponiendo a los niños que construya una historia, o bien, desde una historia explicada por el profesor que se recreen en ella.

Aprendiendo en Movimiento - Programa Escolar de Actividad Física.

Es un programa integrado por una serie de bloques temáticos, que contienen una selección de juegos, actividades recreativas y otras prácticas corporales que, en clave lúdica, desarrollarán las capacidades físicas, psíquicas, sociales y valores de los estudiantes, para su realización. Este modelo de programa que está dando a conocer el Ministerio de Educación está destinado a la comunidad educativa pero sobre todo hacia los estudiantes para que practiquen la actividad física, y puedan mostrar mejores cualidades como: mejor funcionamiento del cerebro, niveles más altos de concentración de energía, mejoran la autoestima, mejor comportamiento.

El programa brinda la facilidad para que el docente pueda tomar las decisiones de selección o adecuación de las actividades que considere mejores, pedagógica y didácticamente hablando, de acuerdo al contexto en que se desempeñe, pero respetando siempre el objetivo de mantener a los estudiantes en movimiento. Las actividades seleccionadas como contenidos del Programa pueden ser dirigidas por cualquier docente, sin necesidad de que sea especialista.

El mayor interés del programa es brindar las herramientas disipadoras a modo de ejemplos, con el afán de favorecer bases de construcción de saberes en cada contexto, en cada unidad educativa acorde a las particularidades que tiene. Presenta los siguientes Bloques Temáticos: Armemos un circo, Aprendamos Actividades Atléticas y Vamos a bailar. Todos estos bloques se plantean en función de garantizar la participación y el acceso al conocimiento disciplinar de los niños/as y adolescentes del país.

Fundamentación Pedagógica

El modelo pedagógico basado en la concepción constructivista del aprendizaje en el estudiante, es la base de los procesos de enseñanza a nivel educativo. El aprendizaje en los centros escolares inicia con experiencias agradables tanto para maestros como estudiantes, a fin de que la etapa de enseñanza se alcance durante el periodo de estudio académico.

A más de esto es necesario enfatizar la relación existente con la parte lúdica, ya que cuando el niño puede jugar, también expresará sus aptitudes espontáneamente a su modo y en el nivel de complicación que estime conveniente. Aspectos esenciales durante la etapa de aprendizaje en el que se ven involucrado los niños/as.

Schiller, Sitúa al juego como una actividad estética, recreativa y artística, cuya finalidad en contraposición con la satisfacción de necesidades puramente naturales, es el recreo. (Campo Sánchez, 2000, pág. 24)

Para la Pedagogía, el juego, es una actividad creadora, que se convierte parte esencial dentro de la función educativa. Se destaca la espontaneidad, participación y Cooperación, motivos por el cual es fundamental participar de

este tipo de modelo donde los/las estudiantes se comprometen globalmente a desarrollar sus potenciales, a recrearse, a expresar sus ideas de forma espontánea, en fin a relacionarse mejor en su entorno social y educativo.

Fundamentación Legal

La Constitución Política del Estado, que es la Carta Magna por la cual las sociedades rigen política, social, cultural y económicamente sus vidas y accionar administrativo.

En la sección quinta, de la Educación, Art. 26, expresa: La educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.⁴

En la sección sexta, con relación a Cultura Física y tiempo libre, en el Art. 383, expresa: Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad.⁵

Capítulo Segundo. De las Obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación, Art. 6, Literal m, manifiesta: Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística;

Capítulo Tercero. De los Derechos y Obligaciones de los estudiantes.

⁴ Constitución de la República del Ecuador (2008), aprobada en Montecristi, Manabí.

⁵ Constitución de la República del Ecuador (2008), aprobada en Montecristi, Manabí.

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos.

Literal b, manifiesta: Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

El Código de la niñez y Adolescencia.

Capítulo III. Derechos relacionados con el desarrollo, Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. Nos dice: que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

1.5.2. Marco Conceptual (Glosario de términos)

Connotación: Se determina a la agrupación de valores subjetivos que se asocian al significado propio de una palabra o expresión que propone un significado diferente al suyo (Definicion.de, 2008).

Lúdico: La palabra lúdico es un término que se relaciona directamente al juego, es decir que abarca las diferentes actividades realizadas de manera placentera por las personas.

Autotelia: este término se aplica a las personas que creen en lo que se hace y en las metas que persiguen, con el fin de alcanzar los logros establecidos por parte de las personas.

Extrínseca: Se determina a todo lo externo, que no pertenece a la naturaleza propia de algo o de alguien.

Axiológico: Se refiere al estudio de los valores que se deberían aplicar en las personas en sus maneras de conductas.

Imprescindible: Frase empleada para determinar que algo es sumamente necesario y no puede faltar.

Sensorial: Está relacionado a los sentidos o relativo a ellos (Zanchetta, 2012)

Hipotético: Se determina, a las suposiciones fundamentadas en alguna argumentación o conclusión establecida a un tema determinado.

Susceptible: Hace referencia a las personas que se ofenden con facilidad.

Flexibilidad: Se determina a la facilidad que conservan los músculos para extenderse y contraerse sin destruirse o lastimarse.

Temático: Se relaciona directamente al tema en específico.

Disfunción: Es la irregularidad que se presenta en el funcionamiento de algún un tema determinado.

Psicosocial: Expresa la relación existente con la conducta humana de las personas en el ámbito social.

Cognitivo: Es término es referente a todo lo concerniente con conocimiento de diferentes ámbitos.

Normas: Es la serie de reglas que se deben seguir para ajustar las conductas, tareas o actividades de algo establecido.

Conflicto: Se define así a una situación en la que existe una oposición entre personas.

Programa: es un sistema organizado compuesto de acciones que se realizarán en un tiempo determinado.

Albedrío: Es la capacidad que poseen las personas para tomar sus decisiones de acuerdo su voluntad propia.

Represión: Es la acción que se realiza con el fin de poder detener algún tipo de actuación negativa.

Metáfora.- Se emplea este término para designar una cosa con el nombre de otra, tras establecer una comparación no expresa entre ellas. (Santillana Ediciones Generales, S. L., 2009)

1.6. Formulación de Hipótesis y variables.

1.6.1. Hipótesis general.

- La aplicación de un programa con técnicas lúdicas implementada a través de una guía metodológica promueve normas de buen comportamiento en los estudiantes del Quinto Año Básico de la Institución “Evaristo Vera Espinoza” de la Comuna El Morrillo del Cantón Santa Elena.

1.6.2. Hipótesis particulares.

- El diagnóstico permite conocer los factores que influyen a los estudiantes un mal comportamiento en sus aulas de clase.
- Las estrategias utilizadas en la Institución han permitido solucionar varios de los problemas de comportamiento que presentan los estudiantes cuando tienen un tiempo libre.
- El diseño de una guía metodológica permite a los docentes inculcar una integración social y respeto hacia sus compañeros.

1.6.3. Variables.

Variable Independiente:

Técnicas lúdicas.

Variable Dependiente:

Normas de buen comportamiento.

Tabla No. 1: Determinación de variables

HIPÓTESIS	VARIABLES
Hipótesis General	V.I. Aplicación de un programa con técnicas lúdicas.
	V.D. Mejora el buen comportamiento de los /las estudiantes.
Hipótesis Particular 1	V.I. Realizar un diagnóstico en los estudiantes.
	V.D. Evidencia los factores provocan un mal comportamiento.
Hipótesis Particular 2	V.I. Estrategias que utilizan los docentes durante sus horas clases.
	V.D. Solucionan varios de los problemas de comportamiento.
Hipótesis Particular 3	V.I. Diseño de una guía Metodológica que esté acorde a las necesidades de los niños/as.
	V.D. Promueve una integración social y respeto hacia sus compañeros.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

Tabla No.2: Variable Independiente

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	FORMAS DE MEDICIÓN
Técnicas didácticas	<p>Son aquellas que fomentan el desarrollo psicosocial, motivador, actitudinal y comportamental de los individuos.</p> <p>Adaptado Según Jiménez (2002)</p>	1.- Educativo	<p>1.1 Fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.</p> <p>1.2 Es considerada como una herramienta innovadora para un aprendizaje eficaz.</p> <p>1.3 Es útil en el currículo escolar porque permite alcanzar los objetivos a través de un juego.</p> <p>1.4 Permite el desarrollo de procesos adecuados para el estudiante a partir de espacios pedagógicos que posibiliten un aprendizaje integral.</p>	Evaluación periódica en base a escala valorativa.
		2.- Social	<p>2.1 Cultiva el respeto a los demás dentro de la familia y la sociedad.</p> <p>2.2 Permite conocer nuestra cultura y transformar la personalidad de los sujetos en el proceso de educación.</p> <p>2.3 Forma parte de la conducta humana, relacionada a la expresión y comunicación.</p> <p>2.4 Permite el reforzamiento de hábitos de conducta y de normas sociales.</p>	Evaluación periódica en base a escala valorativa.
		3.- Humano	<p>3.1 Se considera como una herramienta con la cual podemos desarrollar en el estudiante su ser social.</p> <p>3.2 Abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal.</p> <p>3.3 Proporciona a las personas un sano crecimiento personal, social y equilibrado.</p>	Evaluación periódica en base a escala valorativa.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

Tabla No. 3: Variable Dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	FORMAS DE MEDICIÓN
Formas de buen comportamiento.	Son todas las acciones que el individuo hace o dice, independientemente de que sea o no observable. Adaptado Fernández, A. (2003)	1.- Aprendizaje	<p>1.1 Empleo de valores en el cuidado, orden y buena presentación de los bienes institucionales.</p> <p>1.2 El buen trato hacia las autoridades y docentes deberá estar enmarcado bajo normas de cortesía y respeto a la dignidad humana.</p> <p>1.3 Permite la solución de problemas, estimulando la creatividad a través de las actividades lúdicas.</p> <p>1.4 Favorece la comunicación afectiva, participación colectiva y la ayuda mutua en los espacios donde se apliquen estas actividades.</p>	Evaluación periódica en base a un nivel valorativo.
		2.- Estudiantes	<p>2.1 Respeto y buen trato entre compañeros.</p> <p>2.2 La sinceridad en las opiniones y ayuda mutua en todo momento.</p> <p>2.3 Usar un lenguaje apropiado y respetar las opiniones y las ideas de los demás.</p> <p>2.4 Evitar todo tipo de discriminación entre estudiantes.</p>	
		3.- Comunidad.	<p>3.1 Fomentar el respeto por el desarrollo integral de las personas de su comunidad.</p> <p>3.2 Ser cooperativos y corteses en todo momento.</p>	

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

1.7. Aspectos metodológicos de la investigación.

1.7.1. Tipo de Estudio.

Tipo de Diseño.

El trabajo a realizarse se basa en un estudio profundo que acontece en el ámbito educativo y que se relaciona al comportamiento de los estudiantes de una institución educativa, por lo que la investigación está enfocada a otro tipo de estudio que se detallará más adelante.

Tipo de Estudio.

El presente trabajo de investigación se realizó con un tipo de estudio descriptivo, el mismo que parte de un diagnóstico a fin de conocer, causas y efectos que se presente en los educandos durante tiempo libre y las posibles alternativas de solución. Además destaca la importancia de buscar una solución para la misma, que sea productiva y de utilidad para los docentes y directivos.

Investigación Exploratoria.

A través de esta investigación se logró determinar los orígenes y las causas que evidencia el problema, así como también los resultados de los análisis realizados durante la observación que se expresarán en hechos verificables durante la investigación.

1.7.2. Método de Investigación.

Con la ayuda de los métodos y sus etapas nos han permitido investigar la ciencia en general, también conocer todos los avances realizados durante la investigación enfocadas a dar una solución al problema educativo.

Método Inductivo.

Se observan los hechos particulares para llegar a las conclusiones generales, o de una parte concreta al todo del que forma parte.

En la investigación se utilizó el método inductivo ya que de acuerdo a la observación realizada en la institución educativa, se evidenció los problemas de comportamiento provocados por los educandos, considerando las causas que ésta genera entre compañeros, esto a la vez hace referencia a un hecho que es evidente y muy concreto ya que involucra directamente el entorno donde se educa a diario y que es urgente tratarlo.

Gracias al uso de este método se pudo subdividir las variables en algo más específico como son: la falta de comunicación, los hogares disfunciones, falta de programas con actividades lúdicas aplicadas en establecimientos educativos, que permita aprovechar el tiempo libre y realizar un sano entretenimiento entre compañeros.

Método Holístico.

El enfoque holístico se presenta como un proceso global, que posee una estructura organizada y secuenciada.

A nivel de la actividad educacional, se ha observado que se requiere de un alto desarrollo de la ciencia y la tecnología en todos los subsistemas de educación, ahí que se ha empleado este método para obtener una visión más en el área educativa.

Considerando esta concepción holística como aporte en la aulas de clases, nos permitió valorar en los niños y /as su personalidad, su capacidad, su destreza,

su habilidad y su creatividad en las diversas actividades desarrolladas durante la jornada escolar y como es necesaria para poder transformarla en un aprendizaje significativo tanto para él como para el resto del grupo y así mismo para el propio docente.

Este modelo basado en la educación holística concibe la formación de los educandos en términos de integración e interrelación, como un sistema vivo, dinámico, que posibilite una estrategia para poder aprender y enseñar.

Método Científico

El método Científico se empleó directamente para investigar y poder fundamentar temas específicos relacionados al presente proyecto y que está plasmado en el Marco Teórico.

1.7.3. Fuentes y técnicas para la recolección de la información.

Las fuentes de la presente investigación, proporcionaron datos importantes relacionados al planteamiento del problema y que proceden directamente de las opiniones de docentes y estudiantes, reflejadas también en las encuestas realizadas a varios miembros de la comunidad educativa, así como los informes facilitados por parte del directivo de la institución en la que se detallaba de manera precisas los casos de agresividad entre compañeros, poco compañerismo, y una baja integración social entre estudiantes durante la hora de receso. Para lo cual se ha verificado el aporte del uso de técnicas de recolección de datos basadas en:

La Encuesta

Según Msc. Oswaldo Pacheco (2005) La Encuesta: "Es la técnica que a través de un cuestionario adecuado nos permite recopilar datos de toda la población o de un parte representativa de ella" (p. 211).

Esta técnica se aplicó a estudiantes y docentes, siendo la misma de tipo reflexiva enfocadas en la problemática existente de la Escuela de Educación Básica “Evaristo Vera Espinoza” de la Comuna El Morrillo del cantón Santa Elena, para saber el nivel de comportamiento y la importancia de implementar un programa con técnicas lúdicas adecuadas para el sano entretenimiento de los/las estudiantes. A más de esta técnica que se aplicó a docente y directivos, se empleó un cuestionario en forma de preguntas y respuestas relacionadas al tema de investigación y que serán estimadas basándose en la escala adecuada para valorar este tipo de encuesta.

Población y Muestra

La población

La población es el conjunto de elemento con que cuenta la Institución educativa y en donde se va realizar la investigación. La Escuela de Educación Básica “Evaristo Vera Espinoza” de la Comuna El Morrillo de cantón Santa Elena, está conformado por:

Tabla No. 4 Población de la Institución

ESCUELA “EVARISTO VERA ESPINOZA”	CANTIDAD
AUTORIDADES	1
DOCENTES	5
ESTUDIANTES	60
PADRES DE FAMILIA	60
TOTAL	126

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

Se ha considerado a todo el universo de profesores haciendo uso del método exhaustivo. Los/las estudiantes del quinto año básico, serán los cuales se aplicarán la encuesta a fin de tener mayores criterios y realizar una investigación más profunda.

La Muestra.

Es una parte representativa de la población, siendo ellos quienes serán objetos de las entrevistas, y encuestas y se realizó de la forma siguiente.

El tamaño de la muestra considerada para esta investigación es toda en su totalidad.

1.7.4. Tratamiento de la Información

Durante el desarrollo de la tesis, se establecieron varios trabajos investigativos siendo digitado y procesado en la computadora utilizando los programas informáticos, que han servido para realizar las investigaciones.

1.8. Resultados e Impactos esperados

Habiendo culminado los lineamientos correspondientes al tema de investigación y considerando la importancia de buscar una solución factible para mejorar el problema de comportamiento que presentan en los tiempos libres con los estudiantes, hay que destacar que las estrategias a ser desarrolladas más adelante permitirán mejorar la integración social entre estudiantes y difundir la implementación un programa con técnicas lúdicas donde los beneficiados directos será los miembros de la comunidad educativa.

A nivel institucional tendrá un gran impacto ya que se contribuirá con un ambiente más agradable y saludable, en la que mejorará la confianza así como la seguridad personal ante todo para que disfruten de un sano entretenimiento.

También los docentes podrán aplicar las técnicas lúdicas en las horas que crean convenientes para mejorar el vínculo docente-estudiante, no olvidemos que la

motivación que se imparta a los educandos es primordial y si se cuenta con esta herramienta hay que aprovecharla al máximo.

Si no se da la debida importancia que requiere este problema para que sea solucionado seguirán aumentando la agresividad entre los estudiantes, el desinterés para integrarse socialmente con otros compañeros y un mal ambiente educativo dentro y fuera de las aulas escolares.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO.

2.1. Análisis de la situación actual

La Escuela nace al servicio de la educación peninsular el 6 de Junio de 1966, ubicada en el Comuna "El Morrillo" – Cantón Santa Elena, mediante Acuerdo # 2 firmado por el entonces Director Provincial de Educación del Guayas, Profesor José Paladines Jaen, previa gestión del Señor Licenciado Veloz Costales, Supervisor Escolar de la zona del Cantón Santa Elena.

En el acuerdo decía: se crea la Escuela Fiscal Mixta Unitaria # 8 "Sin nombre" y se designa como profesor de la misma al Señor Oscar Soriano Reyes. La Institución funcionó en dos distintos locales de la comunidad, y posterior por gestión del antes mencionado Director, se traslada a su propio local ubicado en la parte central de la Comuna.

El plantel, presta sus servicios educativos a las comunas aledañas como lo son Cerro Alto, Santa Rosa, El Morrillo, es un sector de difícil acceso para la personas y muy alejada de la ciudad por lo es visitada por fundaciones que brindan su ayuda con el fin de beneficiar a las comunidades que más lo necesitan.

2.1.1. Visión

Según el PEI de la Institución la visión es "Promover en todos los actores de la Comunidad Educativa una cultura inclusiva que se enmarca dentro de la formación integral, permitiendo una convivencia armónica y saludable, siendo capaces de

vencer adversidades de la sociedad proyectándolos como entes pensantes dentro del diario vivir”.

2.1.2. Misión

Según el PEI de Establecimiento educativo la misión es “Formar estudiantes de identidad personal con principios, valores éticos, morales y cívicos que contribuyan al mejoramiento social, aportando con una educación integral e inclusiva practicando las normas del buen vivir”

2.1.3. Matriz F.O.D.A.

En lo concerniente al FODA Institucional se detalla a continuación:

Fortalezas

- Empeño para actualizarse para el presente y futuro.
- Planificación constante de las clases.
- Autoevaluó al final de cada Parcial y Quimestral.
- Compromiso, responsabilidad y participación en beneficio de la Institución.
- Trabajo en equipo con disposición y actitud positiva.
- Respeto y cordialidad en el trato con los estudiantes estimulando en la clase el buen comportamiento y la ética entre compañeros.
- Destacada experiencia de la planta de docentes.
- Tener una escuela dentro de la comunidad.
- Trabajo en equipo.
- Ingreso de niños/as con necesidades educativas especiales.
- Empeño por actualizar nuestros conocimientos.
- Motivar a los hijos/as a continuar con su educación.
- Contar con la ayuda de los docentes para estimular a nuestros hijo/as en sus aprendizajes.
- Tener un buen diálogo entre docentes y padres de familia.

Oportunidades

- Aceptación de críticas y sugerencias constructivas que mejoren el desempeño docente.
- La disponibilidad y el dominio de las TIC's.
- Apertura de la renovación curricular como fundamento investigativo.
- Compromiso institucional con los diversos proyectos que se apliquen.
- Trabajar con micro-proyectos de recuperación pedagógica.
- Buscar estrategias atractivas para satisfacer el aprendizaje de los estudiantes.
- Participar en los proyectos de huerto escolar, educación bucal, etc.
- Realizar trabajos grupales e individuales que permitan mejorar la relación de convivencia entre compañeros/as.
- Conocerse entre todos para mejorar las relaciones personales, seguridad, colaboración.
- Contar con el apoyo de especialistas para atender a las necesidades educativas especiales.
- Existencia de una educación gratuita en la institución.

Debilidades

- Pocos tolerantes para el cumplimiento de los objetivos.
- Desarrollo de los contenidos de la materia con un ritmo apropiado.
- Escasa producción de material didáctico.
- Falta de mecanismos para la evaluación de los docentes.
- Ineficiente funcionamiento de las comisiones y coordinaciones.
- No utilizar los equipos tecnológicos en clase.
- Incumplimiento de tareas.
- Inasistencia a clases.
- Inasistencia de maestros/as por asunto educativo y problemas personales.
- Mal estado del sistema eléctrico.
- Falta de compromiso de los padres de familia al preparar el desayuno escolar, limpieza de baños, etc.

- Falta de educación para la acumulación adecuada de desechos.
- Poca asistencia y colaboración en reuniones y actividades de los padres de familia.
- Falta de preparación académica de algunos padres de familia.
- No contar con los docentes completos y necesarios en el plantel educativo por parte de los estudiantes.

Amenazas

- Desinterés y poco apoyo por parte de los padres de familia.
- Los constantes cambios realizados en la educación por parte de los gobiernos de turno.
- Cambios normativos realizados a la educación sin la participación del docente.
- Poca importancia dada el sector de la educación en el ámbito nacional expresada en el desinterés y el poco apoyo a los equipos de investigación.
- El quedarse sin comer en la hora de receso.
- Quedarse de año por no cumplir con el trabajo.
- No asistir a clases por enfermedad o por problemas familiares.
- Irresponsabilidad con el trabajo educativo por parte de los compañeros/as.
- Infraestructura de la institución en mal estado.
- Existencia de aves del medio en los techos de las aulas de clase que provocan insalubridad y enfermedades.
- No terminar la Educación Básica por falta de recursos económicos.
- No tener un cerramiento perimetral del área total de la Institución.
- Infraestructura no adecuada.
- Traslado de docentes a otras instituciones educativas.

2.1.4 Análisis de la Matriz F.O.D.A.

La matriz F.O.D.A. presentada en este trabajo constituye una realidad con la cual se identifican varios establecimientos educativos, en lo relacionado a las fortalezas se destaca el compromiso, responsabilidad y participación de toda la comunidad

educativa para brindar un cambio a este sector apartado de la ciudad, pero sobre todo dirigidos por la experiencia y predisposición que posee el personal docente para brindar una educación con calidad y calidez.

Entre las oportunidades que destaca el establecimiento educativo están, el empeño de actualizarse para el presente y futuro, así como la aceptación a sugerencias constructivas, compromiso institucional y participación en los diferentes proyectos que se apliquen donde se involucren a docentes, padres/madres y estudiantes, a fin de promover un mejor ambiente de aprendizaje y una sana convivencia.

En cuanto a las debilidades de la Institución, no son tan diferentes como la de otras Instituciones que se encuentran ubicadas en esta zona, entre ella está el no contar con los docentes completos y necesarios para la enseñanza de los estudiantes, la falta de motivación en las aulas escolares, así también el bajo nivel económico de los padres/madres de familia, que no tienen los suficientes recursos para comprar los materiales de trabajos a fin de que sus hijos/as puedan cumplir con sus tareas a tiempo.

Las condición económicas, la insalubridad, la ubicación sectorial, el mal estado de las aulas y del sistema eléctrico, son factores que se consideran como amenazas y pone en riesgos a los/las estudiantes antes y durante la jornada de estudio. La mayoría de sus progenitores son obreros y otros se desempeñan como ebanista, empleados, guardias y amas de casa, además el jefe de familia muchas veces no posee un trabajo estable, por lo que sus esposas se dedican al trabajo doméstico y en ocasiones obligan a los mismos estudiantes a trabajar, siendo la razón principal al no dedicar el tiempo suficiente para ayudar a sus hijos/as en su tareas escolares.

El plantel en la actualidad tiene como Directora a la Mgs. Carmen Flores Tomalá y cuenta 5 profesores en total para este nuevo periodo lectivo 2.014 – 2.015

conformados de la siguiente manera, 4 profesores fiscales, y 1 que es contratado por la Dirección Distrital, además cuenta desde hace dos años con educación Inicial.

2.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.

La institución, está ubicada en el sector rural de la Provincia de Santa Elena, específicamente en la Comuna el Morrillo, una localidad alejada de la ciudad por lo que sus habitantes son de escasos recursos económicos, dedicados muchos de ellos a la actividad agrícola más para mantener a sus familias que para algo lucrativo. Tienen un nivel académico muy bajo pero cuentan con la predisposición para sus progenitores salgan adelante a pesar de la situación que ellos atraviesan.

Los maestros deben emplear todo el material y las estrategias posibles para poder llegar con el aprendizaje hacia sus estudiantes. La motivación es un elemento esencial durante las clases ya que sin ella no existirá un ambiente agradable que propicie la ansias de aprender, son escasos los docentes que emplean el juego como un medio para instruir, donde se utiliza la creatividad, la motivación y la predisposición por parte de los/las estudiantes.

A nivel de comparación mencionamos el caso de la Institución "Remigio Crespo Toral" de la Comuna Cerro Alto, donde según versiones de los padres/madres de familias los docentes utilizan modelos tradicionalistas para enseñar, lo que ocasiona desinterés en los estudiantes, llegando a muchas ocasiones a originar un mal comportamiento sobre todo cuando tienen tiempos libres, por lo que resulta urgente el cambio de estrategias, capacitación y actitud por parte del personal docente.

El establecimiento educativo no ha realizado ningún tipo de actualización en las diferentes áreas de estudio.

Otro establecimiento que es necesario destacar es el caso de la Escuela "Carlos Julio Arosemena" de la Comunidad de San Pablo en la que recurren más estudiantes debido a que está más cercana a la ciudad y existe un mayor porcentaje de docente que se están capacitación continuamente en el ámbito educativo y por ende cuenta con una gran población de estudiantes. Pero hay que destacar que los casos de mal comportamiento, se presentan en diferentes establecimiento educativos y no han considerado la parte lúdica como parte de la solución.

El establecimiento educativo Evaristo Vera, se ha destacado tanto en la parte social como educativa, brindando las oportunidades a los diferentes miembros de la comunidad para participar y ayudar en la educación de sus hijos/as. También se han aplicado programas de innovación educativa que mejoran la etapa de enseñanza, contando con la predisposición de la planta docente y siempre en beneficio de la niñez que ahí se educa.

Sin embargo debido a la ubicación sectorial se espera contar con la ayuda de las demás entidades públicas como el Municipio, Petro-Ecuador, entre otras, para poder mejorar la infraestructura, vialidad y acceso a este establecimiento educativo. Todos estos elementos, así como la predisposición del personal docente permitirán crear una convivencia armónica y saludable, que sirva de estímulo para proyectar a los niños/as como entes pensantes en el diario vivir.

Se debe promover en el aula la motivación antes de iniciar las actividades escolares, incentivar las actividades lúdicas durante las clases y en los tiempos libre, todas estas actividades crean una tendencia de cambio en los/las estudiantes evitando caer en la agresividad, en el mal comportamiento, factores que no promueven un sano entretenimiento y sobre todo un mal aprendizaje.

Hay que recordar que los actores propios del proceso de enseñanza son los/las estudiantes, y dentro de las perspectivas que se esperan cumplir en ellos, es

desarrollar a más de su pensamiento crítico, lógico y analítico, mejorar su comportamiento en base a las actividades lúdicas, originando así, un cambio en el ambiente escolar y personal.

2 3. Presentación de resultados y diagnósticos.

Las encuestas realizadas y aplicadas a los directivos, docentes, padres de familia y estudiantes de la Institución Educativa se detallan más adelante, así como los respectivos análisis relacionados al problema en cuestión.

Análisis e interpretación de los resultados.

Encuesta a Docentes de la Escuela de Educación Básica “Evaristo Vera Espinoza”

1.- ¿Aplica usted estrategias en el aula relacionadas a la parte lúdica?

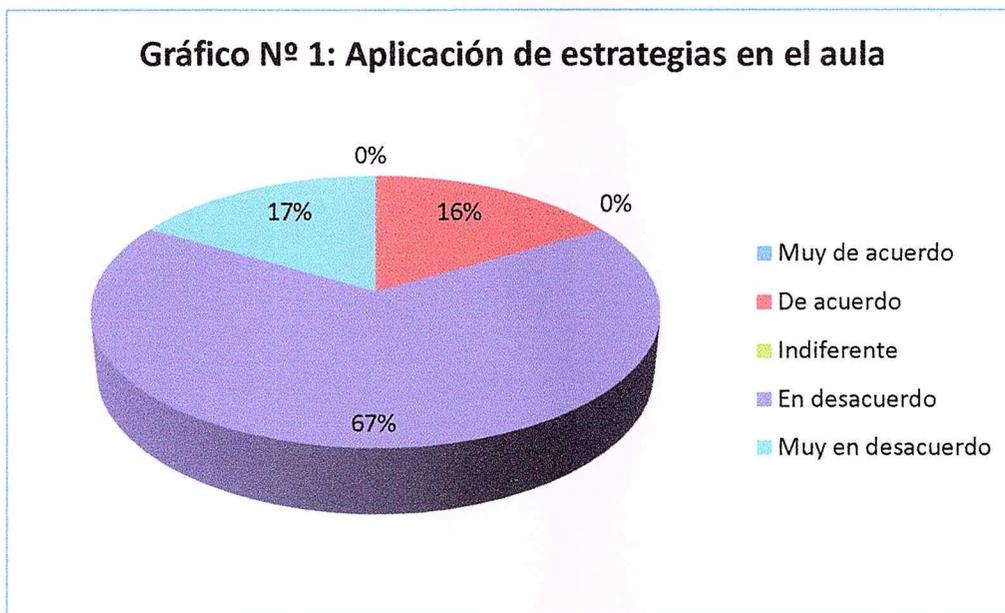
Tabla N° 5. Aplicación de estrategias en el aula.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
1	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	1	16%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	4	67%
	1.- Muy en desacuerdo	1	17%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 1: Aplicación de estrategias en el aula



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico encontramos que, en desacuerdo está representado el puntaje más alto con 67%, por lo que los docentes no aplican estrategias lúdicas con sus estudiantes y está respaldado con el 17%, que expresan también estar muy en desacuerdo.

2.- ¿Considera la parte lúdica como un elemento esencial en el aprendizaje de los/las estudiantes?

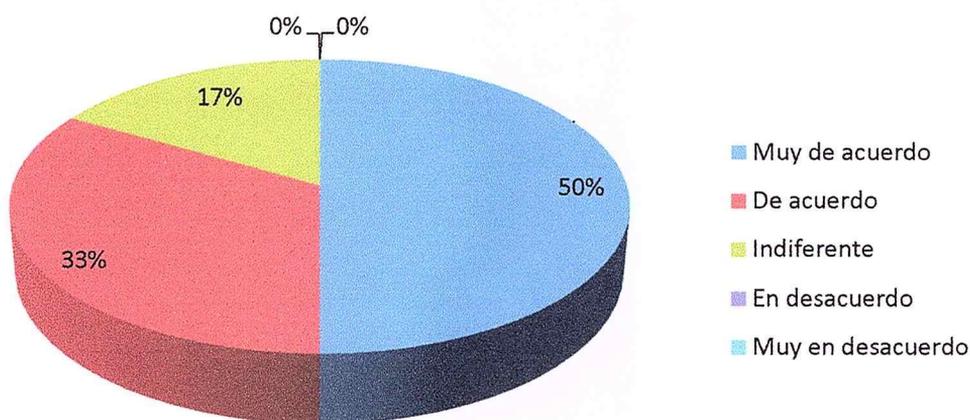
Tabla N° 6. La lúdica en el aprendizaje de los/las estudiantes.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
2	5.- Muy de acuerdo	3	50%
	4.- De acuerdo	2	33%
	3.- Indiferente	1	17%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 2: La lúdica en el aprendizaje de los/las estudiantes



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico encontramos que muy de acuerdo representa el puntaje más alto con el 50% seguidamente de acuerdo con el 33%, y un 17% indiferente demostrando que es necesario enfatizar la parte lúdica como elemento esencial en el aprendizaje de los/las niños/as durante las horas clases.

3.- ¿Está de acuerdo que el juego eleva la creatividad en los/las estudiantes?

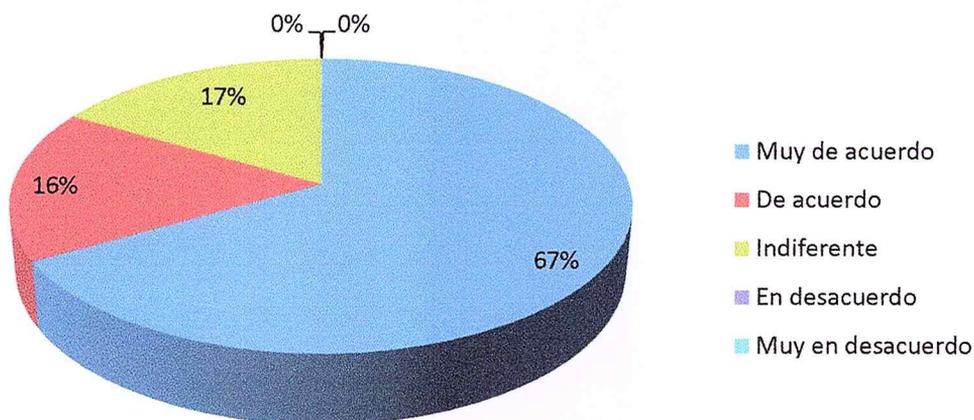
Tabla N° 7. El juego como actividad creativa.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
3	5.- Muy de acuerdo	4	67%
	4.- De acuerdo	1	17%
	3.- Indiferente	1	16%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 3: El juego como actividad creativa.



Análisis de Resultado.

El 67% está muy de acuerdo y considera que el juego es esencial para elevar la creatividad en los educandos, seguido del 16% y 17%, reiterando el aporte de los docentes en el aspecto educativo.

4.- ¿Incluye actividades lúdicas en las prácticas diarias con sus estudiantes?

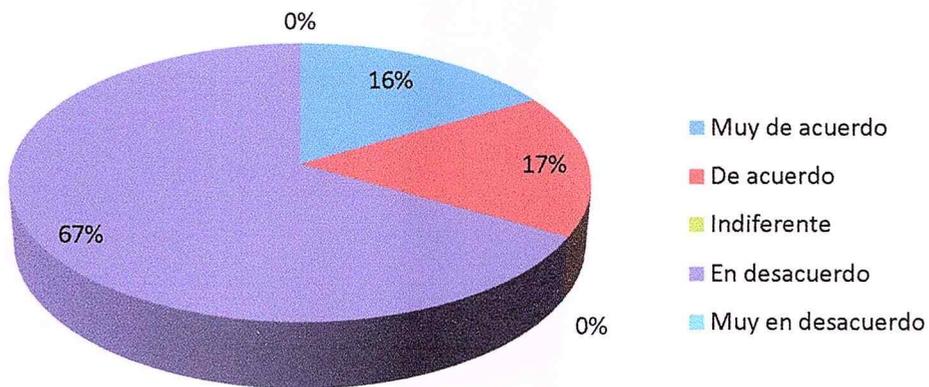
Tabla N° 8. Las actividades lúdicas en las prácticas diarias.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
4	5.- Muy de acuerdo	1	17%
	4.- De acuerdo	1	16%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	4	67%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 4: Las actividades lúdicas en las prácticas diarias.



Análisis de Resultado.

En base al gráfico estadístico me muestra 67% en desacuerdo en relación a no incluir actividades lúdicas durante sus clases diarias en base a su planificación, seguido de acuerdo con el 17%, en de acuerdo por ser un solo maestro quien lo aplica, careciendo la institución de personal preparado para este modelo de enseñanza.

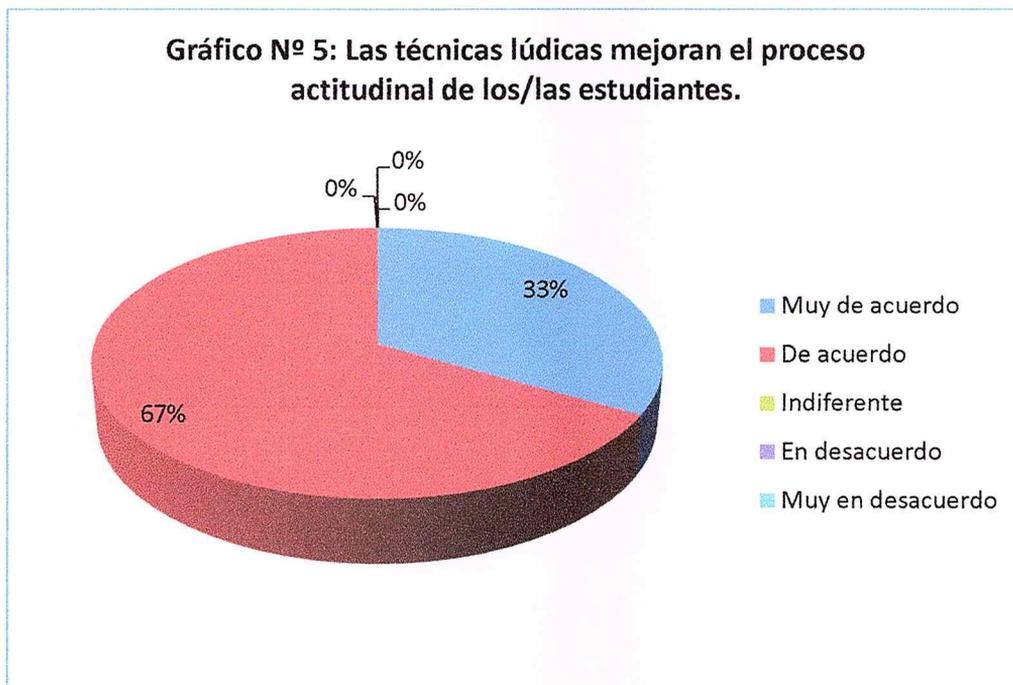
5.- ¿Estima conveniente que al aplicar técnicas lúdicas, mejorarán los procesos actitudinales de los/las estudiantes?

Tabla N° 9. Las técnicas lúdicas mejoran el proceso actitudinal de los/las estudiantes.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
5	5.- Muy de acuerdo	2	33%
	4.- De acuerdo	4	67%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

El puntaje más alto 67% expresado en muy de acuerdo destaca que los maestros mejorarían el proceso actitudinal de los estudiantes si emplearan técnicas lúdicas, seguido del 33%, que también está de acuerdo en aplicar lo consultado.

6.- ¿Conoce usted técnicas lúdicas que promuevan normas de buen comportamiento en su Institución?

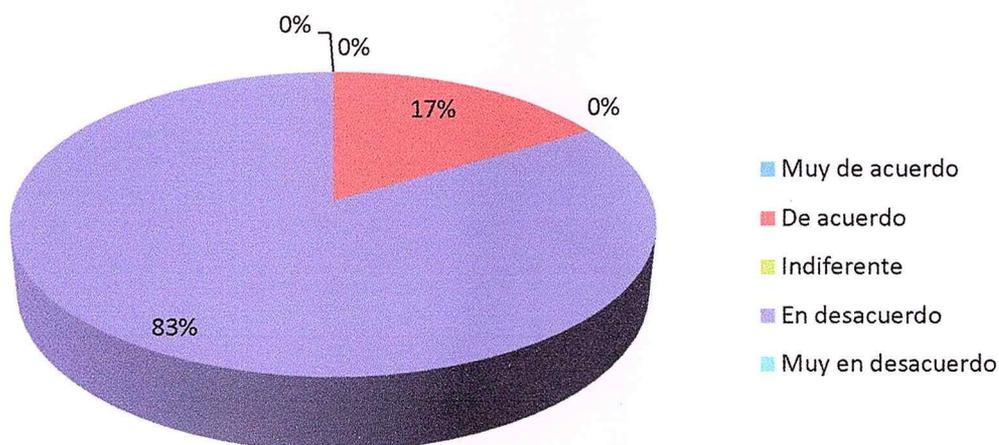
Tabla N° 10. Las técnicas lúdicas promotoras de un buen comportamiento.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
6	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	1	17%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	5	83%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 6: Las técnicas lúdicas promotoras de un buen comportamiento.



Análisis de Resultado.

En relación a la alternativa en desacuerdo expresada con el 83% demuestra no conocer técnicas lúdicas que mejoren el comportamiento de los niños/as que tienen bajo su responsabilidad, por tal motivo vale también conocer que solo un docente sabe de pero no las ha aplicado y está representado con el 17 %.

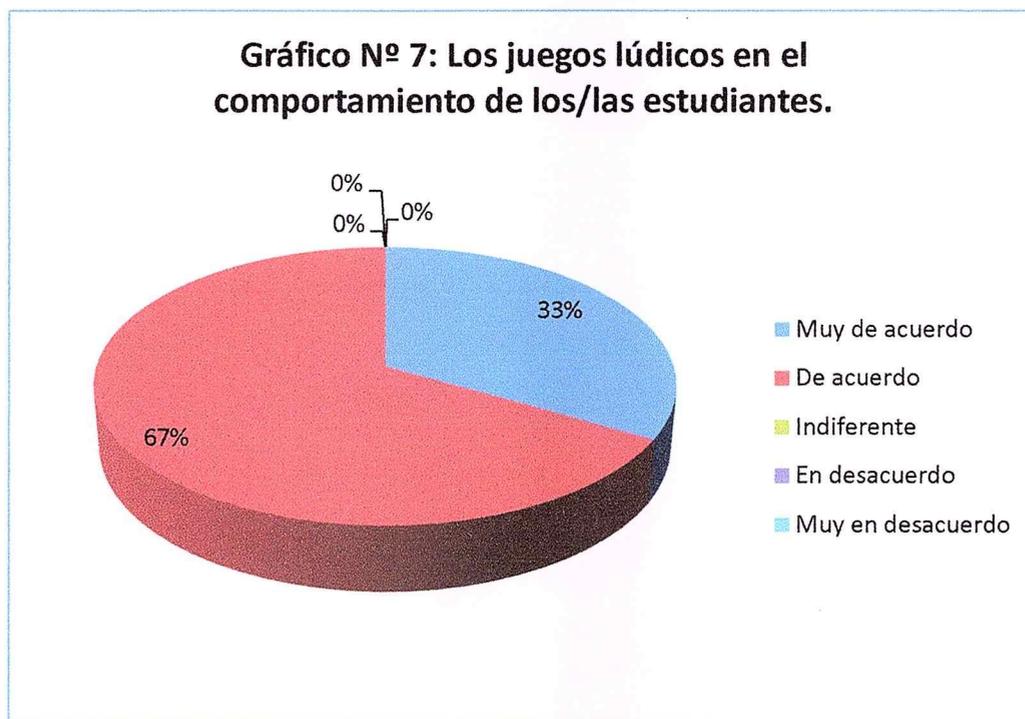
7.- ¿Considera usted que los juegos lúdicos mejoran el comportamiento de los/las estudiantes?

Tabla N° 11. Los juegos lúdicos en el comportamiento de los/las estudiantes.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
7	5.- Muy de acuerdo	2	33%
	4.- De acuerdo	4	67%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico encontramos que muy de acuerdo representa el puntaje más alto con el 67% seguidamente de acuerdo con el 33%, demostrando que es necesario utilizar juegos lúdicos por parte de los docentes a fin de mejorar la manera de comportarse antes sus compañeros y los demás porta de sus niños/as.

8.- ¿Cree usted que los docentes deben recibir capacitación sobre estrategias lúdicas?

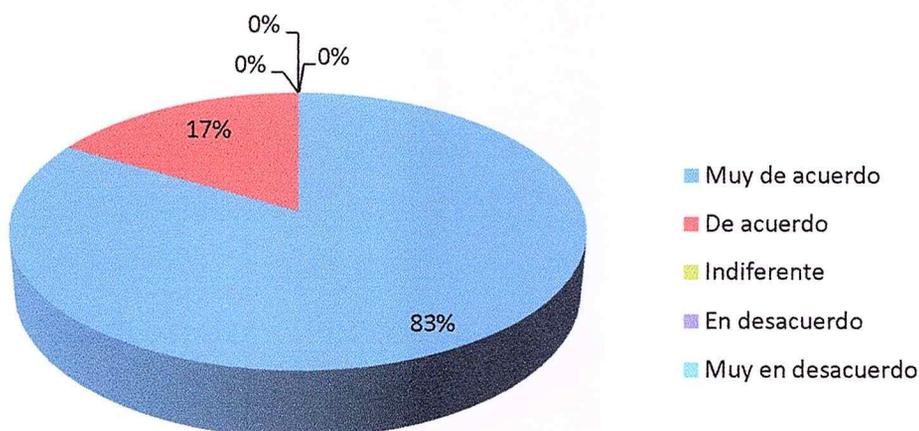
Tabla N° 12. Capacitación de docentes sobre estrategias lúdicas.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
8	5.- Muy de acuerdo	5	83%
	4.- De acuerdo	1	17%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 8: Capacitación de docentes sobre estrategias lúdicas.



Análisis de Resultado.

La alternativa muy de acuerdo está representada con el 83% y demuestra que es necesaria la capacitación hacia los docentes, por ser ellos quienes interactúan con los estudiantes durante la jornada escolar, y lo respalda el 17% que expresa también estar de acuerdo.

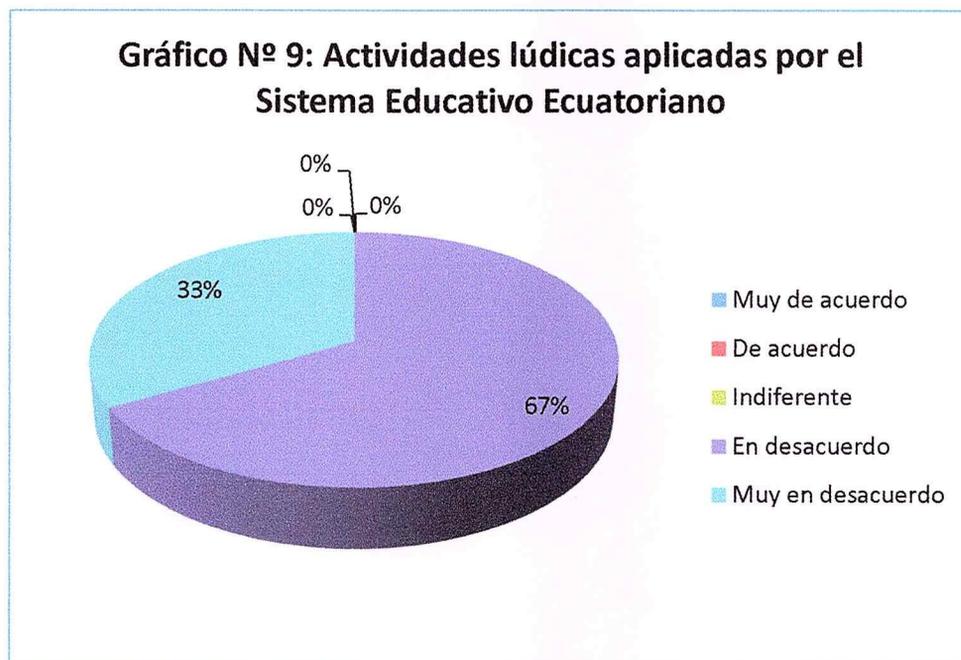
9.- ¿Conoce usted las nuevas actividades lúdicas que promueve el sistema educativo ecuatoriano donde se estimule la creatividad del estudiante?

Tabla N° 13. Actividades lúdicas aplicadas por el Sistema Educativo Ecuatoriano.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
9	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	0	0%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	4	67%
	1.- Muy en desacuerdo	2	33%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

El 67% de los maestros opinan estar en desacuerdo, por no conocer programas lúdicos que promueva el Ministerio y que se los involucre directamente para ser los beneficiados y que puedan transmitirlo hacia los educandos. Tal aporte se respalda con el 33% que opinan también estar muy en desacuerdo.

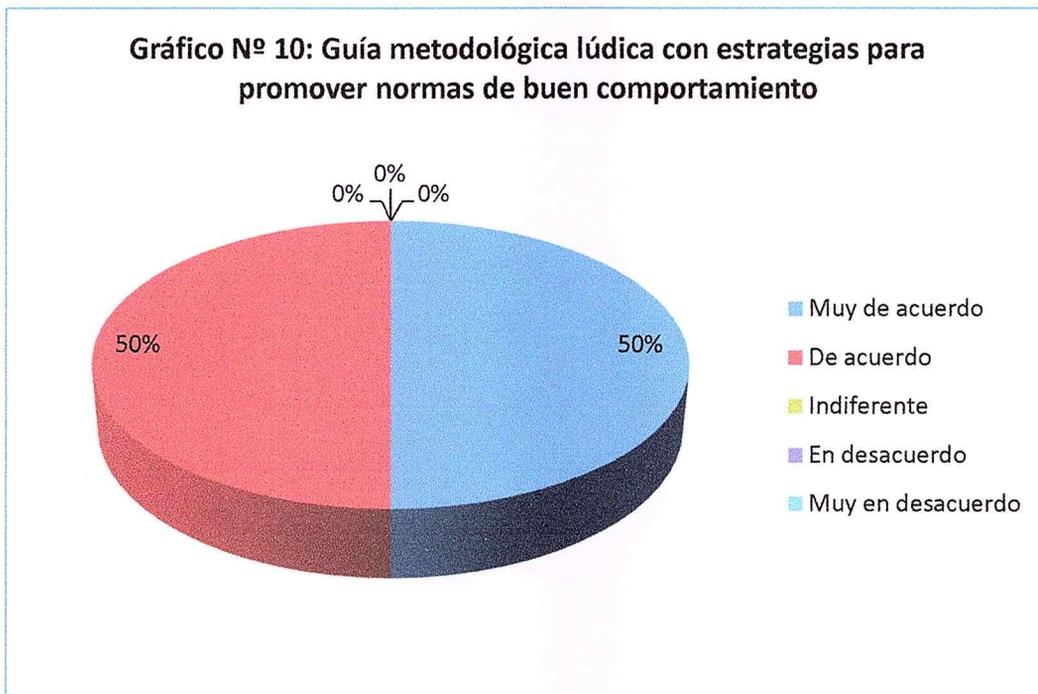
10.- ¿Considera necesario que se elabore una guía metodológica lúdica que brinde las estrategias para promover normas de buen comportamiento?

Tabla N° 14. Guía metodológica lúdica con estrategias para promover normas de buen comportamiento.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
10	5.- Muy de acuerdo	3	50%
	4.- De acuerdo	3	50%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		6	100%

Fuente: Docentes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico encontramos que muy de acuerdo aparece con 50% y de acuerdo también con el 50%, demostrando que es necesario que los docentes se les brinde una guía metodológicas donde tengan estrategias que puedan aplicar en sus aulas y tratar de resolver problemas de comportamiento escolares.

**Encuesta a Padres/Madres de Familia de la Escuela de Educación Básica
“Evaristo Vera Espinoza”**

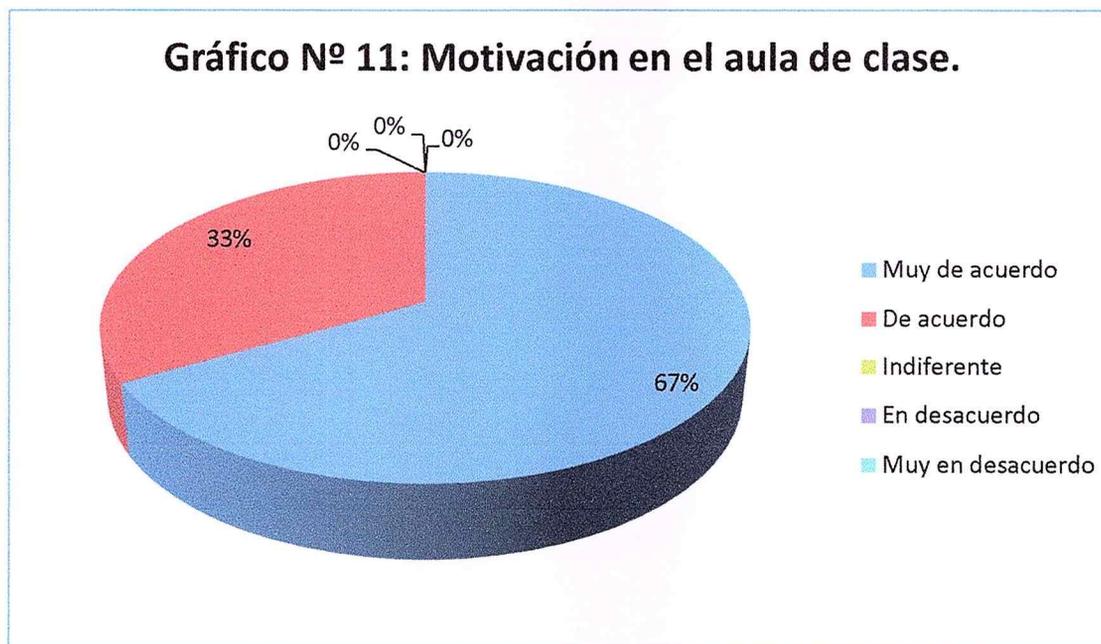
1.- ¿Le gustaría que su hijo/a reciba mayor motivación en el aula de clase?

Tabla N° 15. Motivación en el aula de clase.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
1	5.- Muy de acuerdo	40	67%
	4.- De acuerdo	20	33%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico encontramos que el 67% de padres de familia opinan estar muy de acuerdo en que se brinde mayor motivación en las aulas de clase hacia sus hijos/as, por lo que obliga a los docentes a innovarse con nuevas estrategias que eleven la autoestima de los estudiantes.

2.- ¿Considera importante que su hijo/a juegue en la escuela?

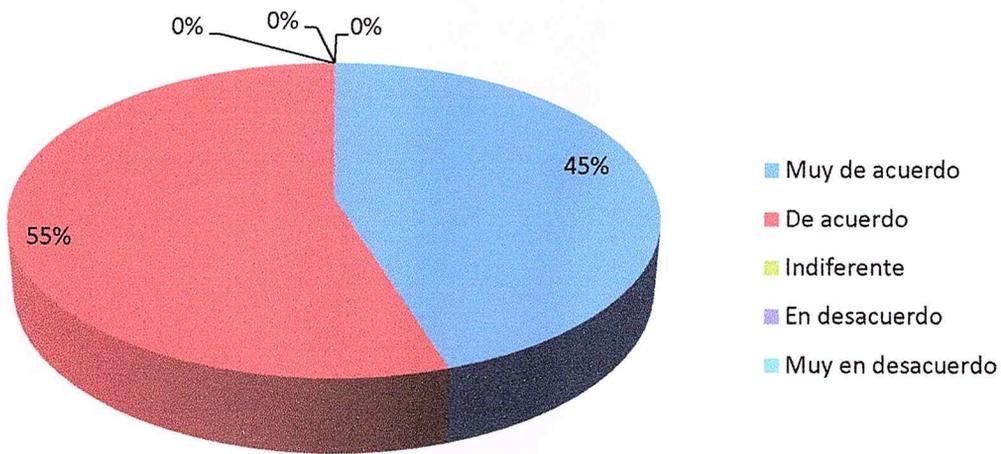
Tabla N° 16. Importancia del juego en la escuela.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
2	5.- Muy de acuerdo	27	45%
	4.- De acuerdo	33	55%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 12: Importancia del juego en la escuela.



Análisis de Resultado.

El 55% de los representantes están de acuerdo que sus hijos jueguen y aprendan acciones positivas en base a los juegos, y lo constata el 45% que expresa estar también muy de acuerdo.

3.- ¿Valora positivamente el esfuerzo que realiza su hijo/a en la escuela?

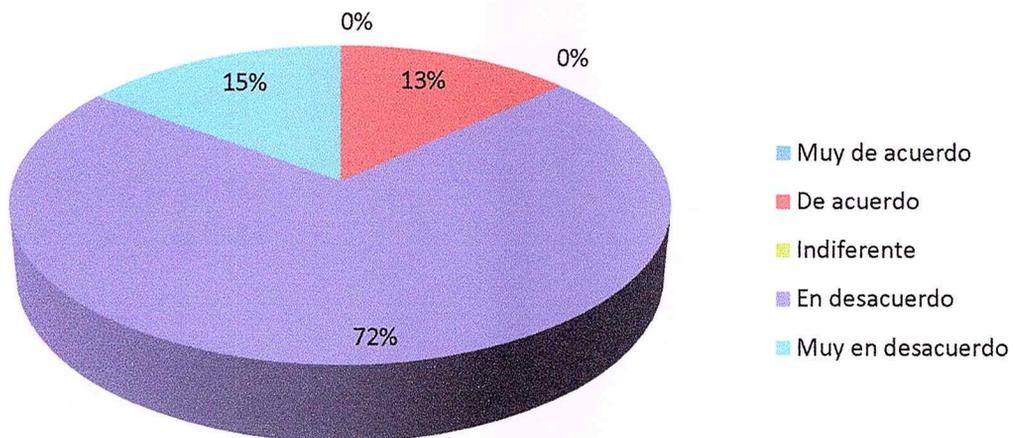
Tabla N° 17. Esfuerzo de los hijos/as en la escuela.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
3	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	8	13%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	43	72%
	1.- Muy en desacuerdo	9	15%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 13: Esfuerzo de los hijos/as en la escuela.



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico encontramos que el 72% de los padres están en desacuerdo debido a que por motivos de trabajo no valoran el esfuerzo que sus hijos realizan en la escuela y que consideran como importante que se plantee esta interrogante hacia ellos. El 15% del resto consultado también lo considera así.

4.- ¿Conoce usted que los docentes aplican técnicas de juegos para el proceso de aprendizaje?

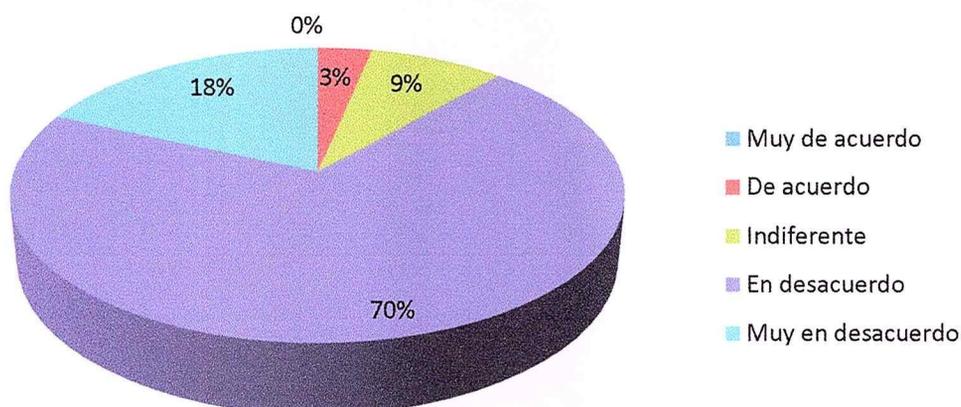
Tabla N° 18. Técnicas de juegos en el proceso de aprendizaje.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
4	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	2	3%
	3.- Indiferente	5	9%
	2.- En desacuerdo	42	70%
	1.- Muy en desacuerdo	11	18%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 14: Técnicas de juegos en el proceso de aprendizaje.



Análisis de Resultado.

Se considera con el 70% de los padres estar en desacuerdo al no observar que los docentes apliquen juegos durante las horas de clase pues dejan en libertad a que los estudiantes desarrollen otras actividades en vez de ser ellos quienes los dirijan, esta opinión lo respalda el 18% que está en muy en desacuerdo, aunque el 9% y 3% si intenta realizar actividades con los niños/as.

5.- ¿Considera conveniente que jugando su hijo/a aprende a ser disciplinado en la escuela?

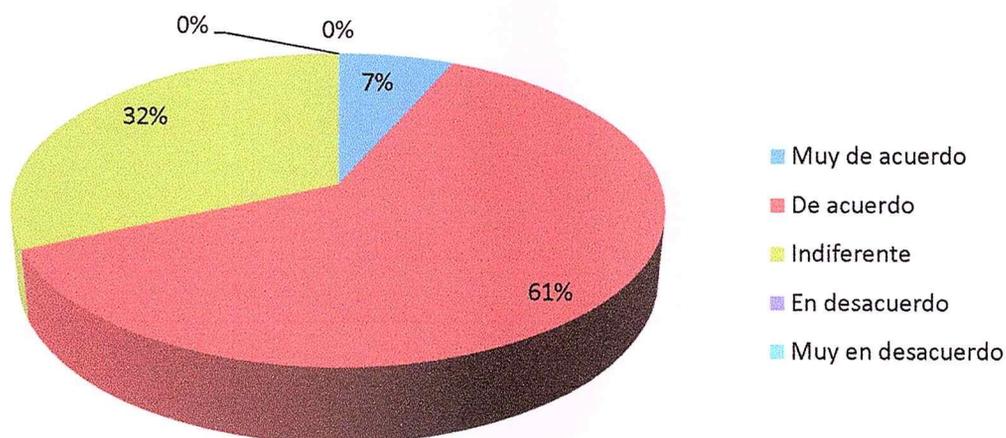
Tabla N° 19. Jugando se aprende a ser disciplinado.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
5	5.- Muy de acuerdo	4	7%
	4.- De acuerdo	37	61%
	3.- Indiferente	19	32%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 15: Jugando se aprende a ser disciplinado.



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico se demuestra que el 61% está en desacuerdo en que sus hijos aprendan a ser disciplinados en base a juegos donde se establecen normas y las cumplan bajo su responsabilidad, tal aporte se reitera con el 4% que está muy de acuerdo y el 32% que se muestra indiferente, por parte de los representantes.

6.- ¿Realiza su hijo/a juegos recreativos durante el tiempo libre?

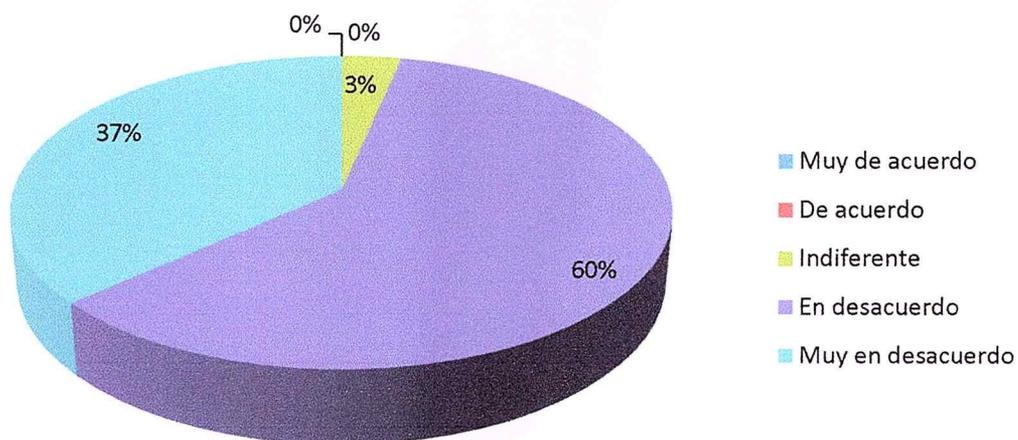
Tabla N° 20. Juegos recreativos durante el tiempo libre.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
6	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	0	0%
	3.- Indiferente	2	3%
	2.- En desacuerdo	36	60%
	1.- Muy en desacuerdo	22	37%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 16: Juegos recreativos durante el tiempo libre.



Análisis de Resultado.

Hay que destacar que el 60% de padres están en desacuerdo debido a que sus hijos no realizan juegos recreativos durante el tiempo libre que tienen sus casas y tampoco en las escuelas, a más de esto el 37% lo corrobora y el 3% muestra indiferencia para esta interrogante.

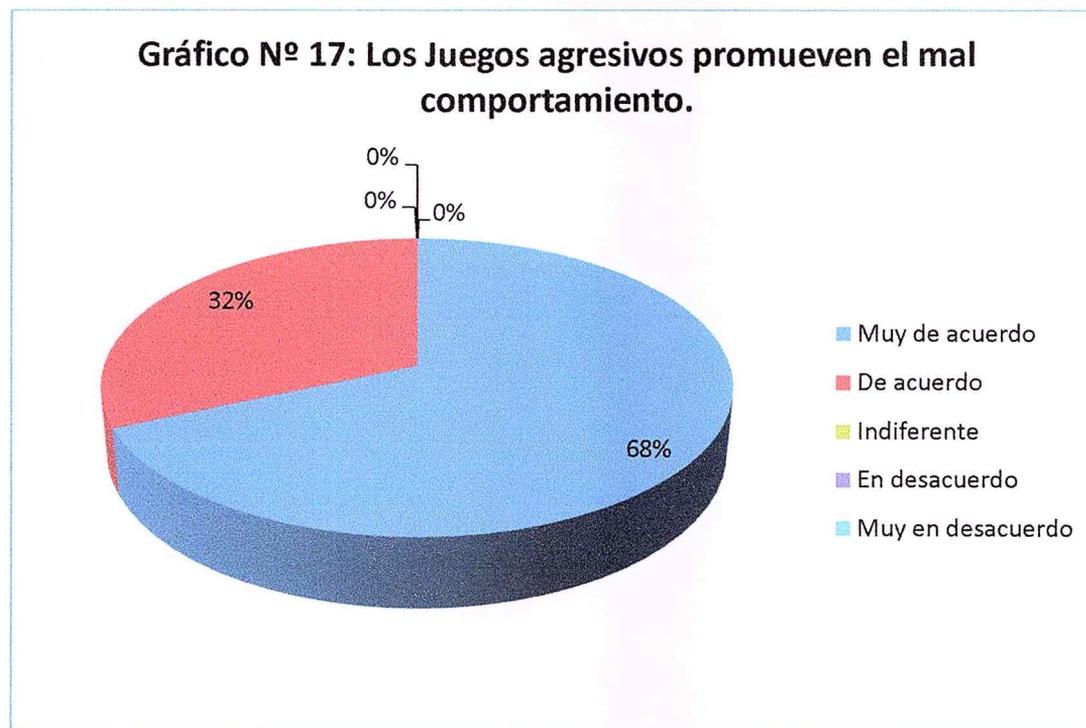
7.- ¿Cree conveniente que los juegos agresivos promueven un mal comportamiento en los niños/as?

Tabla N° 21. Los Juegos agresivos promueven el mal comportamiento.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
7	5.- Muy de acuerdo	41	68%
	4.- De acuerdo	19	32%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico encontramos que el 68% de representantes están muy de acuerdo en que los juegos agresivos que realicen sus hijos promueven un mal comportamiento hacia los demás, así se reitera en el 32% que también lo considera así.

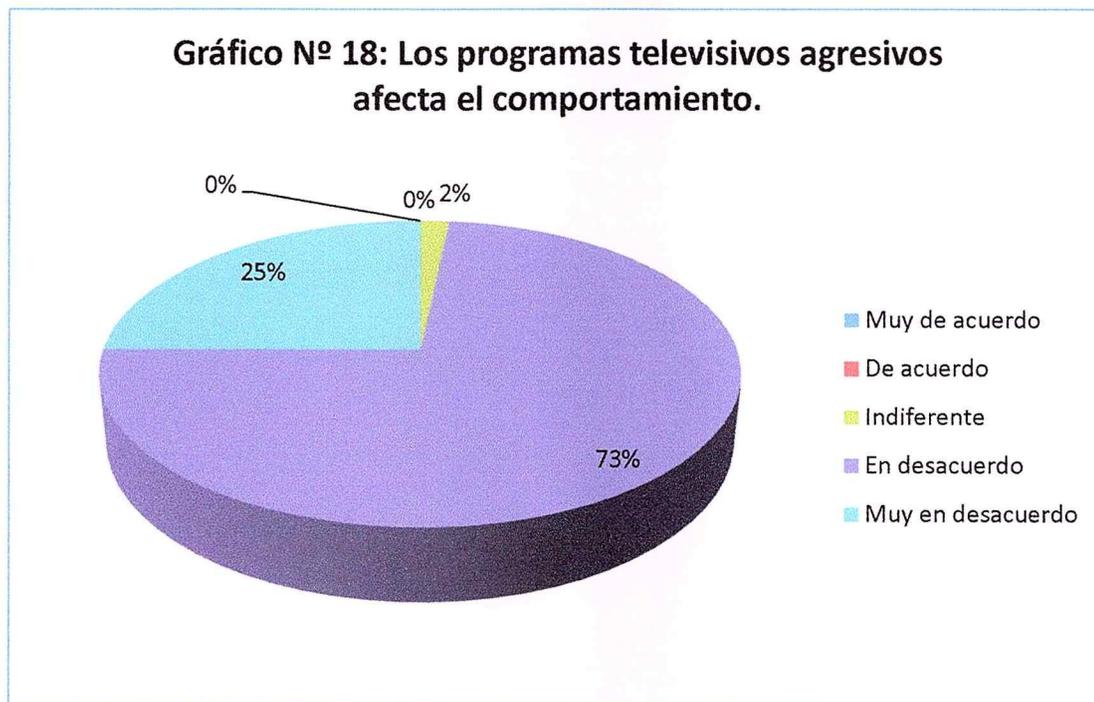
8.- ¿Está de acuerdo que su hijo/a observe programas televisivos agresivos, que dañen su comportamiento?

Tabla N° 22. Los programas televisivos agresivos afecta el comportamiento.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
8	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	0	0%
	3.- Indiferente	1	2%
	2.- En desacuerdo	44	73%
	1.- Muy en desacuerdo	15	25%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

El 73% de padres y madres de familia están en desacuerdo en que sus hijos observen programas televisivos donde afecte directamente el comportamiento de ellos y genere un cambio precedente en su conducta, el 25% está muy en desacuerdo y lo respalda aunque el 2% exprese su indiferencia.

9.- ¿Dedica el tiempo suficiente en ayudar a mejorar el comportamiento de su hijo/a?

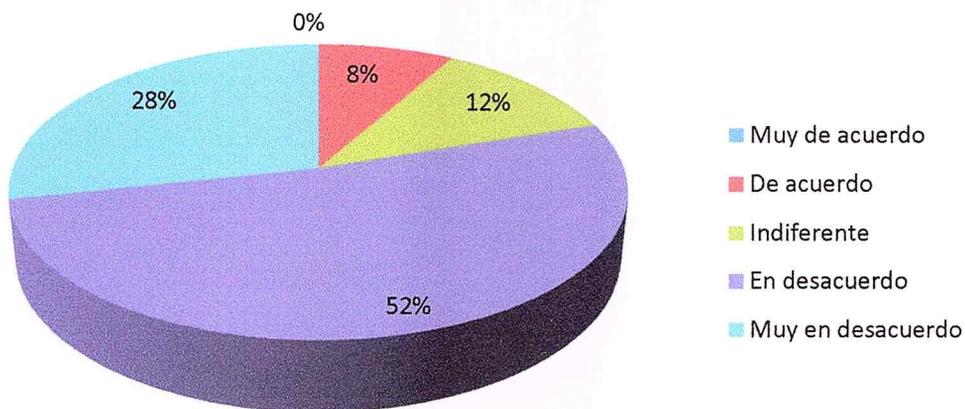
Tabla N° 23. Mayor dedicación para el comportamiento de su hijo/a.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
9	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	5	8%
	3.- Indiferente	7	12%
	2.- En desacuerdo	31	52%
	1.- Muy en desacuerdo	17	28%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 19: Mayor dedicación para el comportamiento de su hijo/a.



Análisis de Resultado.

Observando el gráfico se enfatiza que el 52% de los representantes no dedican el tiempo suficiente para sus niños/as mejoren su comportamiento debido a que la necesidad económica le urge salir a trabajar para que no le falte el alimento a sus hijos/as, a estas opiniones lo respalda el 28 % que está muy en desacuerdo, aunque existen un 12% y 8% que si se dedican a sus hijos/as.

10.- ¿Motiva a sus hijos/as a mejorar su comportamiento en base a juegos recreativos en el hogar?

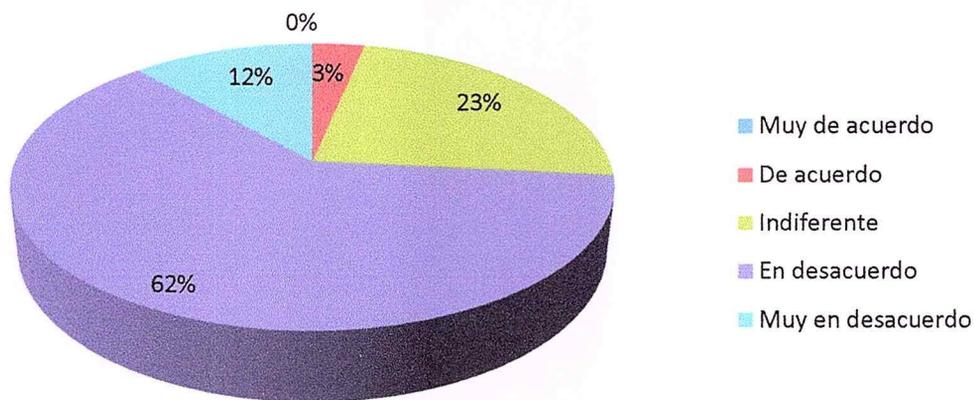
Tabla N° 24. Mejor comportamiento en base a juegos recreativos.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
10	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	2	3%
	3.- Indiferente	14	23%
	2.- En desacuerdo	37	62%
	1.- Muy en desacuerdo	7	12%
Total		60	100%

Fuente: Padres/Madres de Familia de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 20: Mejor comportamiento en base a juegos recreativos.



Análisis de Resultado.

Observando el puntaje más alto 62% en que los encuestados están en desacuerdo en que por motivos de trabajo no brindan la motivación que requieren sus hijos y que por ende mejore su comportamiento, el 12% está muy en desacuerdo con lo consultado. El 23% se muestra indiferente y el 3% está de acuerdo porque son pocos quienes permanecen en sus hogares y si realizan actividades que mejoren el comportamiento de sus hijos.

Encuesta a Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Evaristo Vera Espinoza”

1.- ¿Te gustaría estar motivado siempre en clase?

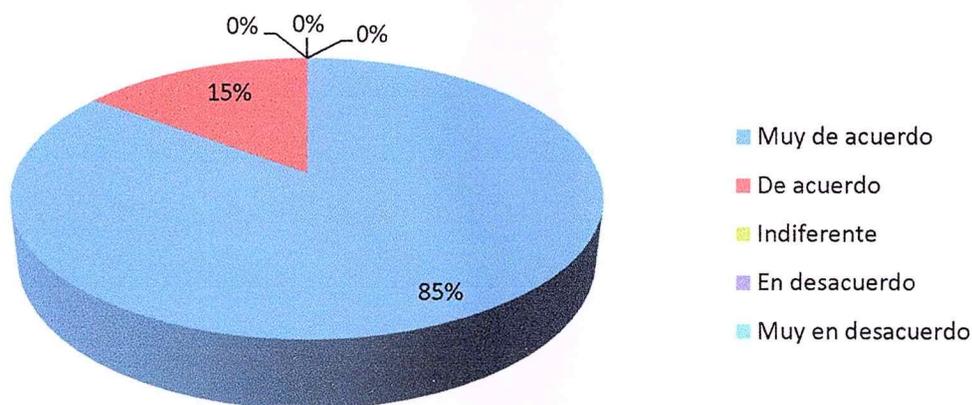
Tabla N° 25. Motivación en las horas clase.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
1	5.- Muy de acuerdo	51	85%
	4.- De acuerdo	9	15%
	3.- Indiferente	0	0%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 21: Motivación en las horas clase.



Análisis de Resultado.

Los resultados expresan que el 85% está muy de acuerdo, el 15% de acuerdo, con lo que se demuestra que los/las estudiantes necesitan que se brinde mayor motivación en las aulas de clase, para mejorar su rendimiento y la calidad y calidez que debe haber en las instituciones educativas.

2.- ¿Te agradaría que al inicio de las clases tu profesor comience con un juego?

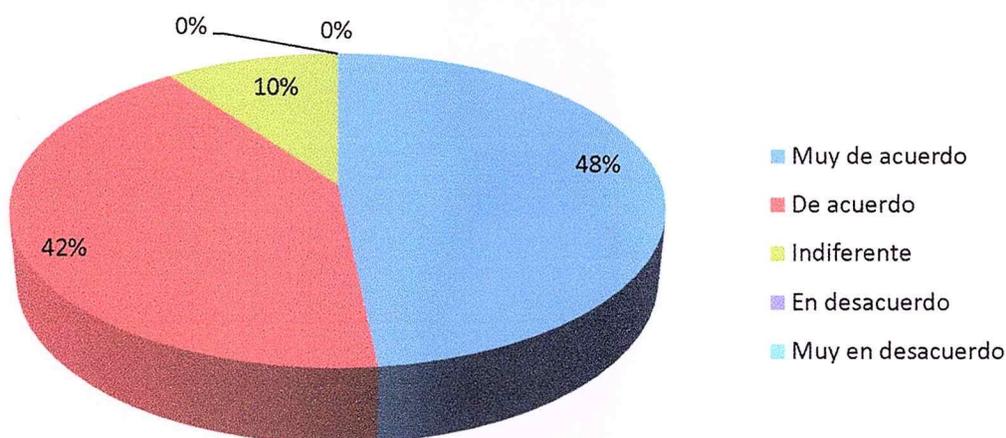
Tabla N° 26. El juego al inicio de clase.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
2	5.- Muy de acuerdo	29	48%
	4.- De acuerdo	25	42%
	3.- Indiferente	6	10%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 22: . El juego al inicio de clase.



Análisis de Resultado.

Los resultados expresan que el 48% está muy de acuerdo, el 42% de acuerdo y el 10 %, Indiferente, con lo que se demuestra que los/las estudiantes necesitan que se brinde mayor motivación con el desarrollo de un juego en las aulas de clase.

3.- ¿Crees que al jugar encontrarás más amigos?

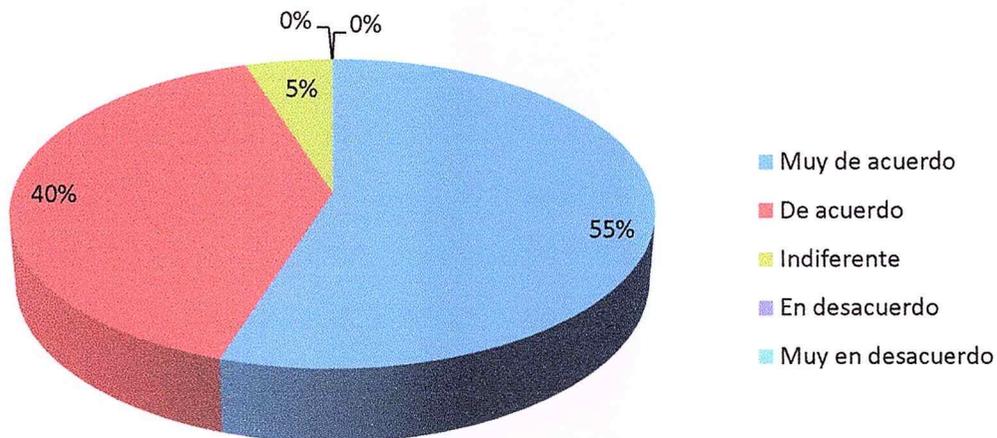
Tabla N° 27. Jugando encuentras amigos.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
3	5.- Muy de acuerdo	33	55%
	4.- De acuerdo	24	40%
	3.- Indiferente	3	5%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 23: Jugando encuentras amigos.



Análisis de Resultado.

El 55% está muy de acuerdo, el 40% de acuerdo de los educando con lo que responden que jugando podrán hacer nuevos amigos, y mejorarán las interrelaciones afectivas entre ellos, aunque el 5%, opina indiferente.

4.- ¿Realizas en tu tiempo libre juegos recreativos con tus compañeros/as?

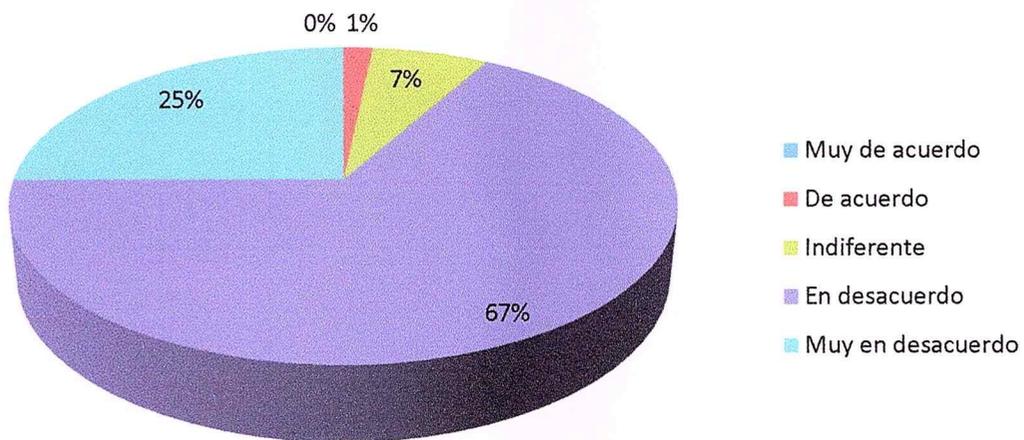
Tabla N° 28. Juegos recreativos durante el tiempo libre.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
4	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	1	1%
	3.- Indiferente	4	7%
	2.- En desacuerdo	40	67%
	1.- Muy en desacuerdo	15	25%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 24: Juegos recreativos durante el tiempo libre



Análisis de Resultado.

El 67% está en desacuerdo y el 25% muy en desacuerdo por lo que los encuestados no realizan ningún tipo de juego durante el tiempo libre que tienen en ocasiones y recurren a juegos donde se generan problemas. El 7% se muestra indiferente, el 2% está de acuerdo porque no le gusta realizar actividades que generan reacciones agresivas.

5.- ¿Estimas conveniente que los juegos agresivos son perjudiciales para los niños/as?

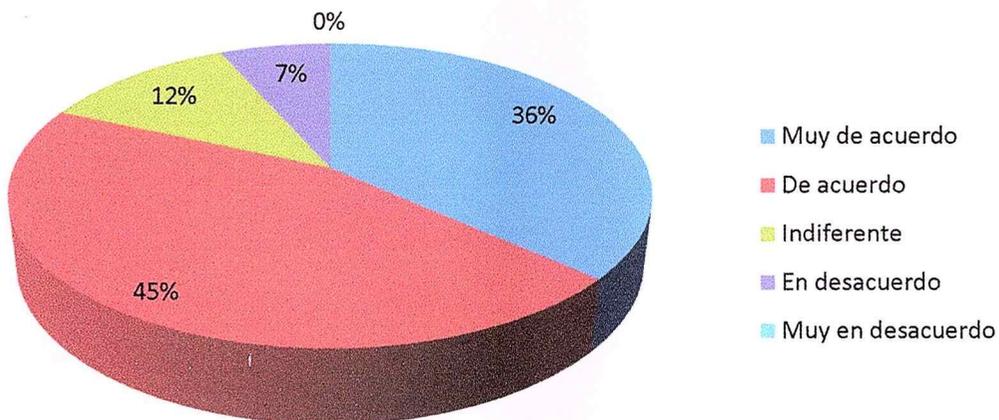
Tabla N° 29. Juegos agresivos perjudiciales.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
5	5.- Muy de acuerdo	22	36%
	4.- De acuerdo	27	45%
	3.- Indiferente	7	12%
	2.- En desacuerdo	4	7%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 25: Juegos agresivos perjudiciales.



Análisis de Resultado.

Considerando el 45% está de acuerdo y el 36% muy de acuerdo en que practicar juegos agresivos son perjudiciales para ellos y sobre todo generan conflictos con sus compañeros por lo que evitar realizarlos, sin embargo el 12 y el 7%, opinan indiferente y de acuerdo por lo que les gusta hacer este tipo de juegos y son muchas veces llamados la atención por los conflictos que generan.

6.- ¿Estás de acuerdo practicar juegos recreativos en vez de juegos agresivos?

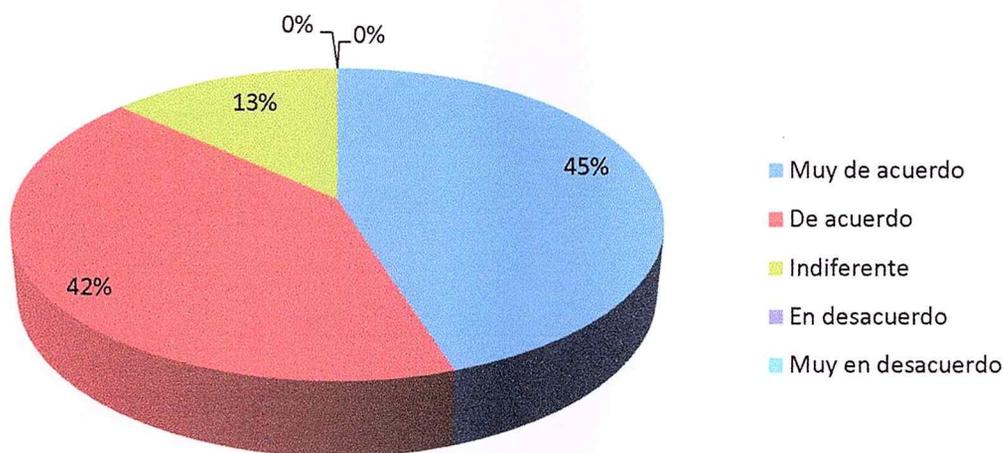
Tabla N° 30. Práctica de juegos recreativos y no agresivos.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
6	5.- Muy de acuerdo	27	45%
	4.- De acuerdo	25	42%
	3.- Indiferente	8	13%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 26: Práctica de juegos recreativos y no agresivos.



Análisis de Resultado.

Los resultados expresan que el 45% está muy de acuerdo y el 42% de acuerdo, con lo que se demuestra que los niños/as estiman practicar juegos recreativos sanos en vez de juegos agresivos que les provoquen conflictos o hasta agresiones que lastimen su integridad. El 13% se muestra indiferente sobre esta encuesta realizada.

7.- ¿Prácticas juegos recreativos con niños/as de otros grados?

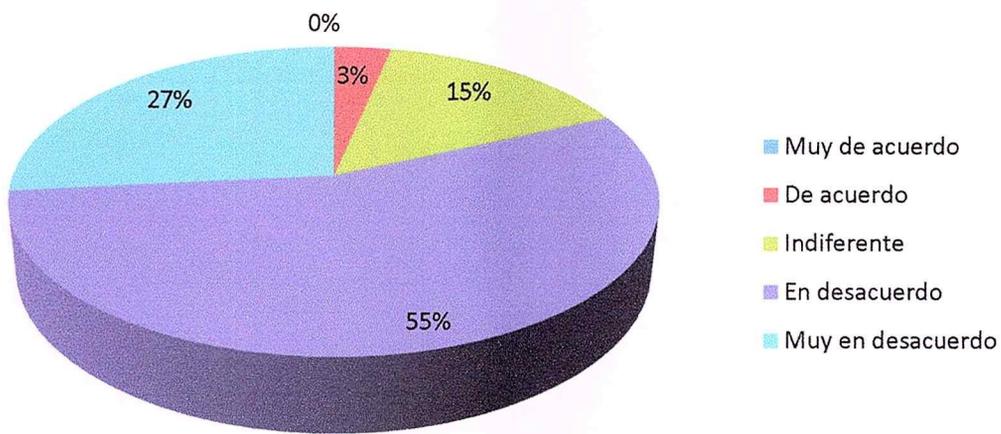
Tabla N° 31. Práctica de juegos recreativos con otros niños/as.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
7	5.- Muy de acuerdo	0	0%
	4.- De acuerdo	2	3%
	3.- Indiferente	9	15%
	2.- En desacuerdo	33	55%
	1.- Muy en desacuerdo	16	27%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 27: Práctica de juegos recreativos con otros niños/as.



Análisis de Resultado.

Los resultados expresan que el 55% está en desacuerdo y el 27% muy en desacuerdo, por lo que los juegos que en ocasiones realizan lo hacen con sus propios compañeros y no con los niños/as de otros grados. El 15% se muestra indiferente y el 3% si lo realiza debido a que son familiares que ya se conocen.

8.- ¿Te gustaría mejorar el comportamiento practicando juegos recreativos?

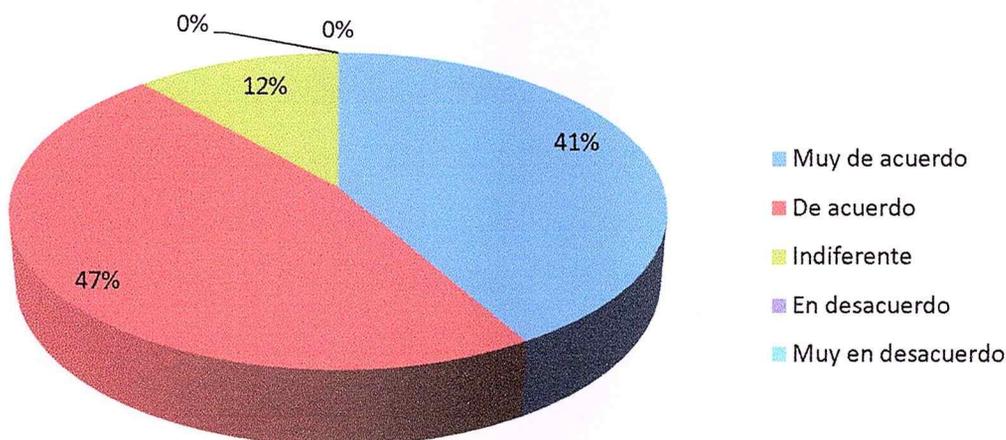
Tabla N° 32. Mejorar el comportamiento.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
8	5.- Muy de acuerdo	25	41%
	4.- De acuerdo	28	47%
	3.- Indiferente	7	12%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 28: Mejorar el comportamiento.



Análisis de Resultado.

Se considera que el 47% está de acuerdo, el 41% muy de acuerdo en que se realicen juegos recreativos entre sus amigos y mejor si son con compañeros distintos para realizar nuevas amistades. El 12%, se muestra Indiferente, por lo que tiene miedo que surjan conflictos.

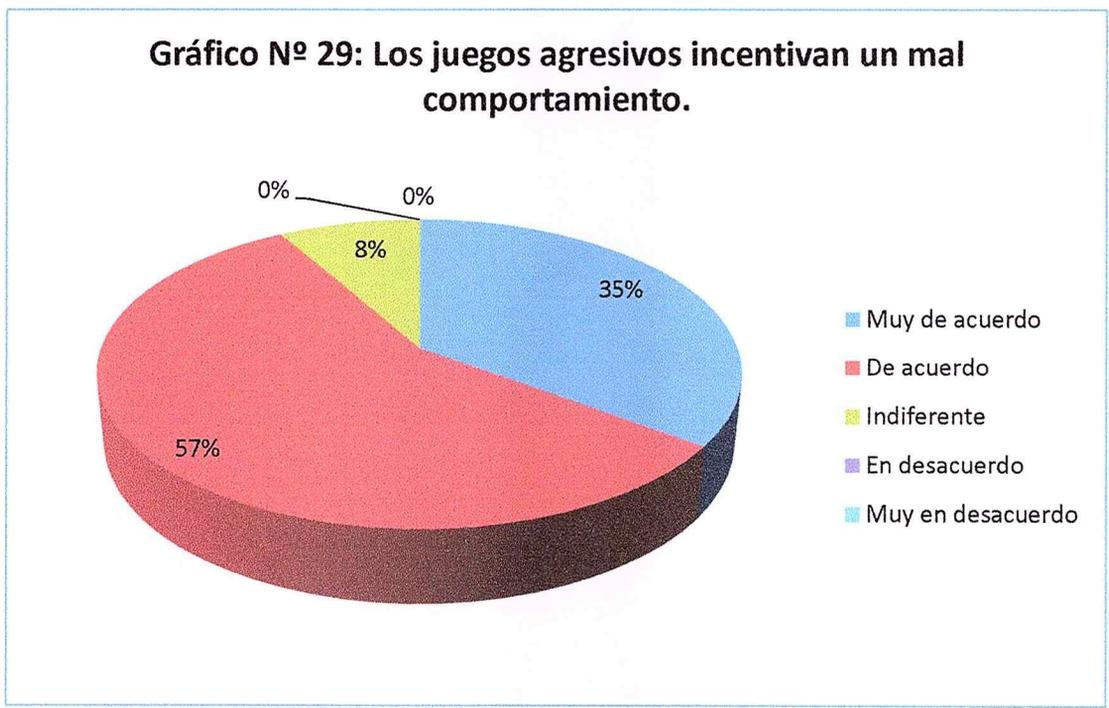
9.- ¿Crees que los niños/as que realizan juegos agresivos incentivan al mal comportamiento en el aula?

Tabla N° 33. Los juegos agresivos incentivan un mal comportamiento.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
9	5.- Muy de acuerdo	21	35%
	4.- De acuerdo	34	57%
	3.- Indiferente	5	8%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.



Análisis de Resultado.

Estimando el 57% que está de acuerdo y el 35% muy de acuerdo en que practicar juegos agresivos no son buenos pero sobre todo incentivan el mal comportamiento y puede provocar agresiones que afectan a niños/as de otros grados. El 8%, se muestra indiferente sobre esta encuesta.

10.- ¿Te agradaría formar parte de un trabajo que mejore el comportamiento de niños/as en tu escuela basado en el juego?

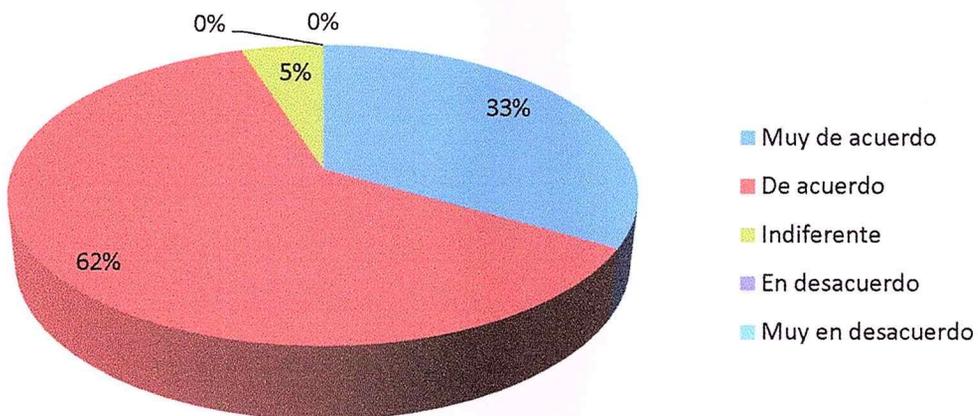
Tabla N° 34. Mejorar el comportamiento en base al juego.

Pregunta	Encuestados	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
10	5.- Muy de acuerdo	20	33%
	4.- De acuerdo	37	62%
	3.- Indiferente	3	5%
	2.- En desacuerdo	0	0%
	1.- Muy en desacuerdo	0	0%
Total		60	100%

Fuente: Estudiantes de la Institución.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Fanny Cruz Rocafuerte.

Gráfico N° 30: Mejorar el comportamiento en base al juego.



Análisis de Resultado.

Los resultados expresan que el 62% está muy de acuerdo y el 33% de acuerdo en participar de un trabajo que mejore el comportamiento de aquellos compañeros que presentan problemas de comportamiento pero sobre todo que involucre a todos los niños/as. El 5%, se expresa indiferente, por lo que se consulta.

2 4. Verificación de hipótesis.

Hipótesis general.

“La aplicación de un programa con técnicas lúdicas implementada a través de una guía metodológica promueve normas de buen comportamiento en los estudiantes del Quinto Año Básico de la Institución “Evaristo Vera Espinoza” de la Comuna El Morrillo del Cantón Santa Elena”.

La hipótesis general se valida por las aportaciones de las encuestas que emitieron los docentes a las preguntas dos, tres y siete relacionadas a la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el comportamiento y creatividad en los/las estudiantes, Además se representó con el 83% por parte de docentes que manifestaron no conocer técnicas lúdicas que promuevan normas de buen comportamiento a través del juego. Las preguntas 4, de la encuesta para padres y madres de familia indican que un 53% de los encuestados consideran necesario realizar juegos recreativos durante el tiempo libre de sus hijos/as.

Además el aporte brindado por los/las estudiantes que son quienes forman parte del proceso de enseñanza expresan que el 67% no realizan juegos recreativos con sus compañeros/as durante el tiempo libre que se generan y pueden aprovecharla provechosamente y que estas actividades promuevan un buen comportamiento a nivel de la Institución.

Hipótesis particulares.

Hipótesis Particular 1.

“El diagnóstico permite conocer los factores que influyen a los estudiantes un mal comportamiento en sus aulas de clase.

También se detalla en las preguntas siete y ocho, con el 68% y el 73% de los padres y madres de familia han observado que los juegos agresivos que realizan sus hijos y los programas televisivos agresivos son factores que influyen el mal comportamiento hacia los demás, escasamente los docentes aplican técnicas de juegos para el proceso de aprendizaje de sus hijos/as, por ende se necesita su urgente aplicación. En las preguntas cinco y nueve El 45% y 57% de los niños/as están de acuerdo en que los juegos agresivos que practican incentivan el mal comportamiento en sus aulas de clase. Todas estas opiniones nos sirven como diagnóstico para validar el trabajo de investigación que se desea realizar.

Hipótesis Particular 2.

Las estrategias utilizadas en la Institución han permitido solucionar varios de los problemas de comportamiento que presentan los estudiantes cuando tienen un tiempo libre.

La siguiente hipótesis, está relacionada a la primera y cuarta encuesta planteada a los/las docentes, donde indican que el 67%, en ambos casos están en desacuerdo, por lo que no aplican actividades lúdicas en las prácticas diarias con sus estudiantes, por ende no han podido dar solución a los problemas de comportamiento que se presentan con los estudiantes en sus aulas escolares.

También se detalla en la interrogante cuarta con el 70% de los padres y madres de familia han observado que escasamente los docentes aplican técnicas de juegos para el proceso de aprendizaje de sus hijos/as, por ende se necesita su urgente aplicación. En la alternativa séptima con el 55% de los niños/as están en desacuerdo debido a que no practican juegos recreativos con niños /as de otros grados y por ende no conocen alternativas que les permitan mejorar su comportamiento practicando algo productivo.

Hipótesis Particular 3.

El diseño de una guía metodológica permite a los docentes inculcar una integración social y respeto hacia sus compañeros.

La hipótesis tres se valida con las preguntas ocho y diez realizadas a los docentes en la que el 83% y 50% están de acuerdo en que se elabore y una guía metodológica que contenga estrategias lúdicas que pueden aplicar con sus estudiantes para inculcar una integración social y respeto entre compañeros. Con relación a la pregunta dos y ocho dirigida a los estudiantes expresan que el 48% les gustaría que su profesor aplique la parte lúdica durante las horas clases y el 62%, estaría dispuesto a formar parte de un trabajo que mejore el comportamiento en ellos basados en el juego a fin de lograr una convivencia armónica.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA DE CREACIÓN.

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Diseño de una Guía Metodológica para mejorar el comportamiento en el tiempo libre

3.1 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

En vista de que en la Institución donde se aplicará la propuesta, hemos analizamos que existe índices de problemas de percepción con relación a las actividades lúdicas en todos los años de educación básica y que esta institución no cuenta con suficiente material recreativo, nuestro ofrecimiento se enfoca en la preparación de Docentes y Padres de Familia, para mejorar, corregir y desarrollar tanto habilidades como destrezas que demuestren un cambio de actitud, motivación y comportamiento en los niños/as, así como el buen uso de su tiempo libre.

Trataremos de desarrollar las técnicas lúdicas específicas a ser aplicadas durante tiempo libre, se considerará la parte moral, afectivo y social en el que están inmersos los estudiantes de este sector rural. Por ello, las Autoridades y Padres de Familia deben encaminarse en forjar las bases más sólidas de la personalidad humana como el respeto, la responsabilidad, honestidad, compañerismo, lealtad, etc.

Sin estos requisitos, la tarea de las instituciones educativas pueden tornarse difícil y en ocasiones hasta infructuosas. Con esta propuesta se pretende dar a conocer los juegos lúdicos que se pueden desarrollar y practicar en las instituciones educativas y que sobre todo generen ese cambio de actitud hacia los demás compañeros/as que forman parte de un mismo entorno educativo.

3.2 DIAGNÓSTICO.

Después de haber realizado el diagnóstico dentro de la Institución hemos notado en base a la observación que los/las estudiantes no realizaban actividades adecuadas durante su tiempo libre o en las horas de receso, esto ocasionaba conflictos entre compañeros/as, donde muchas veces lo resolvían con agresiones físicas, verbales, intimidaciones, amenazas. Consiguiendo de esta manera que se cree un ambiente no agradable en las aulas escolares, donde la enseñanza y aprendizaje no fluyan adecuadamente.

Según el resultado obtenido a los/las maestros/as, se ha comprobado que existen problemas de comportamiento durante el tiempo libre de los/las estudiantes y que han tratado de solucionar pero se les hace difícil, no habían considerado emplear la parte lúdica, ya que no conocen los lineamientos adecuados para que esta actividad sea productiva y provoque el cambio de actitud y comportamiento que esperan mejorar en los/las estudiantes que tienen a su cargo. También manifestaron que cuentan con el espacio físico suficiente para poder realizar este tipo de actividades pero como la desconocen, no la han aplicado.

Los resultados que se obtuvieron de los padres y madres de familia dan constancia de que desconocen que tan productivo sea mejorar el comportamiento de sus hijos/as en base a la aplicación de técnicas lúdicas, pero están predispuestos para formar parte de este cambio de actitud de sus representados/as, a fin de que se genere un cambio positivo en su manera de socializarse con los demás.

Las técnicas están relacionadas a desarrollar la creatividad en los estudiantes; recordando que todo niño/a puede ser imaginativo, creador, investigador pero para que esto se logre, los padres y madres de familia deben brindar mucha afectividad a su hijo/a en todo momento, logrando así descartar todo tipo de influencia negativa que afecte en su comportamiento.

3.2 VISIÓN, MISIÓN DE LA PROPUESTA

3.2.1 VISIÓN.

Difundir la Guía Metodológica en toda la comunidad educativa, a fin de que se convierta en un recurso didáctico que oriente a la práctica docente permitiendo formar seres humanos con una calidad educativa basada en valores morales y sólidos, donde exista ayuda mutua entre compañero/as, motivándolos siempre a ser personas creativas, responsables y disciplinados, generando así un entorno favorable para el crecimiento de la calidad y calidez en la educación.

3.2.2 MISIÓN.

Fortalecer la utilización de estrategias lúdicas para que los/las estudiantes aprovechen su tiempo libre con algo productivo, que norme su comportamiento tanto en la escuela como en sus hogares, cultivando una vivencia basada en la honestidad y el respeto mutuo, siendo así un apoyo para los directivos y docentes de la institución, siempre en armonía con la identidad institucional, con proyección hacia un futuro mejor, donde se desarrolle un proyecto de vida en cada uno de nuestros/as estudiantes en coherencia con nuestros principios y valores.

3.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

3.3.1 OBJETIVO GENERAL.

- Diseñar una guía metodológicas implementando estrategias lúdicas que promuevan normas de buen comportamiento durante el tiempo libre en los estudiantes del Plantel Educativo “Evaristo Vera” del Cantón Santa Elena, durante el periodo lectivo 2.014 – 2.015.

3.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Determinar las técnicas y estrategias lúdicas que faciliten un mejor desarrollo integral y afectivo de los estudiantes

3.6.2. Factibilidad de Recursos Humanos

Esta propuesta es factible porque existe el compromiso de directivos, docentes, padres y madres de familia de la Institución educativa para la realización de esta tesis que será un aporte esencial para el mejoramiento del sector educativo.

3.6.3. Factibilidad financiera

La importancia de la propuesta nos permitirá establecer si se cuenta con las condiciones adecuadas para lograr el éxito de la aplicación de la guía metodológica, además se estimó los recursos necesarios para la elaboración de los talleres y que puedan ser desarrollados por los/las estudiantes.

3.6.4. Factibilidad Legal.

El juego es un derecho, según la declaración de los Derechos de los niños y niñas, que se lo debe disfrutar plenamente así como todo tipo de recreación siempre que estén orientadas y promuevan el bienestar de los infantes.

INTRODUCCIÓN

Para alcanzar el objetivo planteado para esta propuesta, se elaboró una guía didáctica con el propósito de estimular tanto el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas, como mejorar la integración, cooperación y trabajo en equipo, a fin de que cambie el comportamiento en los/las estudiantes dentro y fuera de las aulas. Esto se conseguirá haciendo conciencia de normas que deberán respetar para poder desarrollar las actividades y beneficiar no solo a los niños/as sino a toda la comunidad educativa del sector donde se aplicará la propuesta.

Para el diseño de la guía, se consideró los resultados obtenidos de las investigaciones y sugerencias brindadas por los docentes, padres de familia y estudiantes. Se establecieron los contenidos, desarrollo, tiempos límites, recursos, e indicador de evaluación que emplearán los docentes tanto al iniciar como finalizar los talleres, la información aportada está actualizada para que se aplique en el tiempo que estime conveniente el/la docente o durante el tiempo libre que poseen los estudiantes a fin de mejorar la convivencia escolar.

Orientación para el uso de la Guía

La guía metodológica ofrece a los/las docentes de Educación Básica un marco de referencia, basado principalmente en la importancia de la parte lúdica a nivel educativo, así como varias técnicas lúdicas para trabajar dentro y fuera del aula de clase con los/las estudiantes.

Propone además 5 talleres donde se enfocan la formación en valores, juegos recreativos y juegos mentales destinados a mejorar el comportamiento de los/las estudiantes, siguiendo normas que deberán respetar para poder desarrollar cada acción a fin de que sean productivas.

Aspectos que los/las docentes deben tener en cuenta.

- Hace sentir al niño/a que se respeta su individualidad intelectual y su derecho a aprender de forma original.
- Aprovechar plenamente todo su potencial, sin pretender encasillarlo ni acelerar su desarrollo.
- Proporcionar el máximo de libertad y de oportunidades para adquirir la gama más variada de experiencias que estimulan sus inteligencias.
- Promover la interacción con el medio y la intervención activa, comprendiendo con dinamismo toda su personalidad original.
- Estimular y alentar para conseguir que los niños/as se entreguen a la actividad sin forzar, motivando y utilizando esfuerzos inmediatos.
- Las actividades cotidianas y la realización de proyectos constituyen una experiencia significativa de aprendizaje y facilitan una evaluación contextualizada.
- El niño necesita percibir y sentir el valor de la utilidad de su original participación en la vida social.
- El niño/a debe sentirse respetado, aceptado, comprendido y querido por cómo es en realidad, no por cómo los adultos esperan que sea.

El juego.

Se considera como una actividad inherente al ser humano que se puede realizar como una acción libre, espontánea y natural, que brota de la vida misma a través de reglas establecidas. Es primordial desde la infancia, aunque se la desarrolla en la juventud y aún en la madurez se continúa jugando.

La oportunidad que el niño/a tiene al jugar ejerce cierta influencia a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional y social.

Desarrollo Físico.

El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras al lanzar un balón o levantar objetos, al brincar, correr con otros. Con estas habilidades desarrolla sus habilidades y destrezas.

Desarrollo mental.

Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado, como arriba, abajo, grande, pequeño, duro, suave, y a dar tanto soluciones como respuestas.

Desarrollo Emocional.

En las acciones de juego pueden presentar repuestas correctas o incorrectas, pero a pesar de esto puede encontrar soluciones, aun cuando las cosas no les vaya bien, aprende y sobre todo se divierte.

Desarrollo social.

Al jugar junto, los niños aprenden a convivir en grupo, a opinar, a escuchar y sobre todo a tener nuevas experiencias; así como también a respetar la reglas que tienen, normas que influirán a lo largo de su vida: si de niño sabe lo que es el respeto, tendremos adultos más respetuosos y tolerantes.

En conclusión, el juego es tan importante en la vida del niño como la alimentación y la educación, es por eso que se le debe dar más importancia en la escuela, donde siempre será un aliado de la didáctica y de la pedagogía; pero tampoco hay que olvidar el hogar, que es el lugar el lugar donde el niño convive más tiempo.

Talleres que se desarrollan en la Guía Metodológica.



Guía Metodológica

JUGANDO SOMOS RESPETUOSOS

5^o



TEMA No. 1: VALOR DE COMPARTIR

Lectura: George y el árbol mágico.

Objetivo: Rescatar el valor de compartir entre compañeros antes, durante y después de las actividades a fin de que la apliquen en su diario vivir.

Aplicación: En el aula.

Encargados: Docentes y estudiantes.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una.



Importancia de la actividad:

Para compartir no es necesario tener muchos objetos, dinero o conocimientos, sino estar dispuesto a poner en común aquello de que se dispone. Al descifrar este valor y vivirlo en la cotidianidad, la vida adquiere una dimensión más alegre y gratuita. Al compartir, cada persona hace posible la multiplicación de lo compartido en beneficio de un grupo, de una comunidad.

Los adultos desempeñan un papel fundamental en la construcción de este valor, ya que ellos son los primeros en crear vínculos con sus hijos y con los demás; generando una comunicación vital destinada a intercambiar saberes y acrecentar las oportunidades para una mayoría.

Análisis y representación de la Historia

- Leer, de nuevo, la historia del árbol mágico y ponerse en el lugar de cada personaje:
- ¿Qué habría hecho si hubiera sido el árbol de la historia?
- ¿Qué habría dicho a Dora, si fuera el tío George?
- Recrear la historia; elaborando los títeres y dramatizarlas.
- Inventar un final diferente.

- Escribir palabras en pequeños recortes de papel, de manera que al leerlas o recordarlas nos ayuden a compartir o cooperar. Por ejemplo: casa, amigos, pastel, muñecas, abrazos.
- Guardar las palabras dentro de un sobre y dibujar lo que expresan cada vez que alguien las lee.
- Aprender retahílas o adivinanzas y compartirlas en un momento especial.

Actividades variadas a desarrollarse.

- Elaborar el árbol de los deseos, con papel reciclado, y escribir o dibujar en él los más grandes deseos y sueños.
- Organizar una fiesta en la que cada uno aporte un elemento, un alimento o un adorno. Hacer énfasis en el valor de compartir, como fundamento para que todos puedan divertirse.
- Diseñar tarjetas con ramas, hojas pequeñas, flores y frutos. Para esto, recoger los elementos y guardarlos, durante una semana, dentro de hojas de periódico, presionándolos muy bien. Una vez secos, pegarlos sobre trozos de cartulina de colores. Regalar la tarjeta a alguien especial.
- Modelar, en plastilina, a cada uno de los miembros de la familia, teniendo en cuenta que la condición, es trabajar en equipo.



Actividades de refuerzo.

- Realizar una salida al patio en donde se encuentre árboles.
- Llevar lápices de color y hojas blancas de papel.
- Colocar las hojas sobre el tronco de un árbol y colorear sobre él. ¿Qué aparece dibujado? ¿Cómo es la textura?
- Investigar el nombre de algunos árboles de la región y dibujarlos.
- Compartir historias en la que los árboles son los propios protagonistas.
- Proponer una hora en la cual todos observen las estrellas desde la ventana de su habitación, y luego, pidan el mismo deseo. compartir al día siguiente, los resultados de la experiencia.

Sugerencias para los padres y madres de familia.

Sugerencias para estimular acciones en las que todos sientan que colaboran y comparten:

- Fomentar el deseo de compartir. para esto, es necesario establecer reglas básicas: a los pequeños se les dirá que el objeto que uno de ellos mantenga en su mano, puede conservarlo; sin embargo, cuando lo deje de lado, está disponible para que los demás lo usen.
- Establecer tiempos para lograr trueques o intercambios. Por ejemplo: emplear un juguete llamativo y luego brindar a un amiguito.
- Fomentar el placer del juego. Organizar deportes en equipo, en los que requieran la cooperación de todos, para lograr un beneficio.
- Elogiar el esfuerzo, la integración y el espíritu de equipo. Esto ayudará a que los hijos descubran que dar lo mejor de sí, favorece a todos.
- Estimular la competencia sana, a través de proyectos comunes, con el fin de que aprendan a buscar soluciones y a ayudar a otros estudiantes.
- Enseñar las bases de compartir, hará que ellos comprendan la importancia de satisfacer las necesidades del grupo, en lugar de buscar éxito individual, permaneciendo absortos y cerrados en sí mismos.

TEMA No. 2: VALOR DEL RESPETO POR LA DIFERENCIA

Lectura: George y los peces amarillos.

Objetivo: Rescatar el valor del respeto por la diferencia y la comprensión de los seres que son diferentes a nosotros.

Aplicación: En el aula.

Encargados: Docentes y estudiantes.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una.



Importancia de la actividad:

Al hablar de este valor nos referimos a la capacidad que las personas tenemos de interesarnos por los demás y aceptarlos tal y como son.

Es la actitud o el estado de ánimo de alguien a quien le importa el otro, que siente curiosidad o dirige toda su atención hacia él.

Las personas que respetan las diferencias piensan en las necesidades y sentimiento de otros seres.

Tomar conciencia de que toda persona tiene sentimientos y como tal merece comprensión y respeto, hace mucho más fácil quererla.

Análisis y representación de la Historia

- Leer, con los niños, la historia "George y los peces amarillos" y observar las palabras o las acciones usadas por los personajes para expresar el interés o desinterés hacia los demás.
- Estimular a los niños para que escriban notas a algunos de sus compañeros en donde le expresen el cariño y aprecio que sienten por ellos.
- Dejar cada nota en un lugar como un cajón, para que el docente las pueda guardar y luego entregarlas a su destinatario.
- Invitar a los niños a que se interesen en las actividades de sus amigos, demostrando atención y servicio.

- Elogiarlos cuando encuentren maneras de ayudar o cuando algún adulto solicite su colaboración.
- Enviar mensajes secretos a través de apretones de mano. El docente realiza da la indicación de expresar mensajes mediante acciones: te quiero, dando dos apretones con su mano derecha y con cuatro apretones que significan: deseo que pases un día feliz.

Actividades variadas a desarrollarse.

- Realizar un buzo de diferencias, en el que los niños puedan depositar escritos o dibujos con las mayores cualidades que los hacen diferentes a los otros, uy por lo tanto, únicos e irrepetibles.
- Hornear galletas, siguiendo paso a paso la receta y, luego guardarlas dentro de bolsas o cajas, decoradas por los niños. Invitarlos a que las regalen a otro niño que conozca muy poco o aquel con quien hayan discutido.
- Hacer en un cuadro un collage con papel y colocarlo dentro de un sobre.
- Obsequiarlo a una persona que esté muy triste y sola.



Actividades de refuerzo.

Visitar un acuario o una pecera y observar las diferentes clases de peces y seres que cohabitan allí.

Investigar sobre los cuidados y requerimientos necesarios para mantener un acuario y cuidar a los peces.

Observar las características físicas de las personas que ven en la calle o en el colegio. Establecer las diferencias.

Sugerencias para los padres y madres de familia.

Sugerencias para estimular en sus hijos el valor del respeto por la diferencia o el interés por los demás:

- Descubrir y encontrar empatía en otra persona. Desde los tres años, los niños se interesan en los sentimientos de otras personas; pero es necesario explicarles y ayudarles a comprender como se sienten los otros cuando son lastimados. Relacionar dichos sentimientos con situaciones en la que alguien los lastimó, y cuáles fueron las consecuencias de aquella experiencia.
- Evitar reaccionar exageradamente ante los actos desconsiderados de otros niños.
- Participar con sus hijos en obras sociales y de servicio a la comunidad. Dedicar tiempo voluntario socorrer a otros, no solo los ayudara a comprender el beneficio de sus actos, sino también a aprender a superar el egocentrismo, a mejorar la autoestima y a aumentar la solidaridad familiar.

TEMA No. 3: VALOR DE LA TOLERANCIA

Lectura: George y el coro de los niños.

Objetivo: Rescatar el valor de la tolerancia, una palabra complicada, pero hermosa.

Aplicación: En el aula.

Encargados: Docentes y estudiantes.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una.

Importancia de la actividad:

Ser tolerante es entender la posición de otra persona y considerar las semejanzas y las diferencias que se tienen. También, es escuchar el punto de vista del otro y “ponerse en los zapatos de los demás”, de tal manera que se entienda, respete y acepte aquello que otra persona dice o hace, quienes también están construyendo la suya.

Análisis y representación de la Historia

- Elaborar fichas con las letras de los nombres de los niños de la historia, y con el nombre propio de cada niño. Comparar las que son iguales; las altas, las gordas, las que bajan y las que suben. Relacionar las letras con algunos objetos. por ejemplo: la m con la mesa, la v con el símbolo de victoria.
- Organizar una tienda con productos auténticos como serían las cualidades de los compañeros. Ofrecer a los compradores cada cualidad, con los beneficios de adquirirla.
- Narrar de nuevo la historia de tío George y el coro de los niños y escoger entre los niños distintos personajes. Cambiar el final, de acuerdo con las cualidades de cada uno de los escogidos.
- Escribir una carta o realizar un dibujo a un amigo con quien haya sido poco tolerante, ofreciéndole perdón.

Actividades variadas a desarrollarse.

- Elaborar una masa comestible, mezclando leche condensada, leche en polvo y colorantes vegetales. Modelar diferentes figuras. Descubrir que aunque todos están hechos de la misma masa, cada uno es diferente y valioso porque lo realizó una persona distinta de las otras.
- Imaginar cómo sería la ciudad si hubiera tolerancia entre todos y disfrutáramos de la diversidad de objetos y personas.
- Elaborar un collage sobre este tema y exponerlo en el aula de clase.



Actividades de refuerzo.

- Observar a cada una de las personas que tienen cierta autoridad, tanto en la escuela como en la familia, observar la forma en que la hacen cumplir.
- Hablar sobre las normas necesarias en el aula de clase, y listar las que han sido escogidas, después de haber llegado a un consenso.
- Recolectar información sobre personajes importantes caracterizados por ser democráticos y tolerantes dentro de la historia de la escuela, la ciudad o el país.

Sugerencias para los padres y madres de familia.

- Sugerencias para estimular en sus hijos la capacidad de tolerar, tanto a las personas que los rodean como a las actividades que ellas realizan.
- Ayudar a los niños a tolerar la agresividad verbal. al primer signo de intolerancia agresiva, recordar al agresor el buen trato que debe tener con los demás ayudándolo a demostrar tolerancia. Apoyar al agredido para que actúe con empatía, comprendiendo de quien es el problema y por qué.
- Evitar atacar a los niños cuando ustedes estén furiosos con su comportamiento, ya que usted es el que debe cambiar.
- Promover generosidad. Los niños aprenden a ser tolerantes cuando hacen las suyas las situaciones de los demás.



TEMA No. 4: TRABAJAR EN EQUIPO.

Lectura: George y el país de Yosolitio.

Objetivo: Rescatar el valor del trabajo en equipo, tres palabras difíciles, pero llenas de sentido.

Aplicación: En el aula.

Encargados: Docentes y estudiantes.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una.

Importancia de la actividad:

Trabajar en equipo es la capacidad que tienen las personas para poner en común sus ideas y sus actitudes, además de escuchar y aceptar los demás.

Una vez el grupo se forme, deberá responder por una tarea común, sin perder la propia identidad.

No se puede vivir solo para sí mismo. Mil fibras nos conectan con los demás y, a través de esas fibras que actúan como hilos conductores, las acciones realizadas por unos, fluyen como causas que regresan a otros, en forma de afecto.



Análisis y representación de la Historia.

- Releer la historia y elaborar gráficos en lo que se represente lo expresado en la lectura de manera grupal.

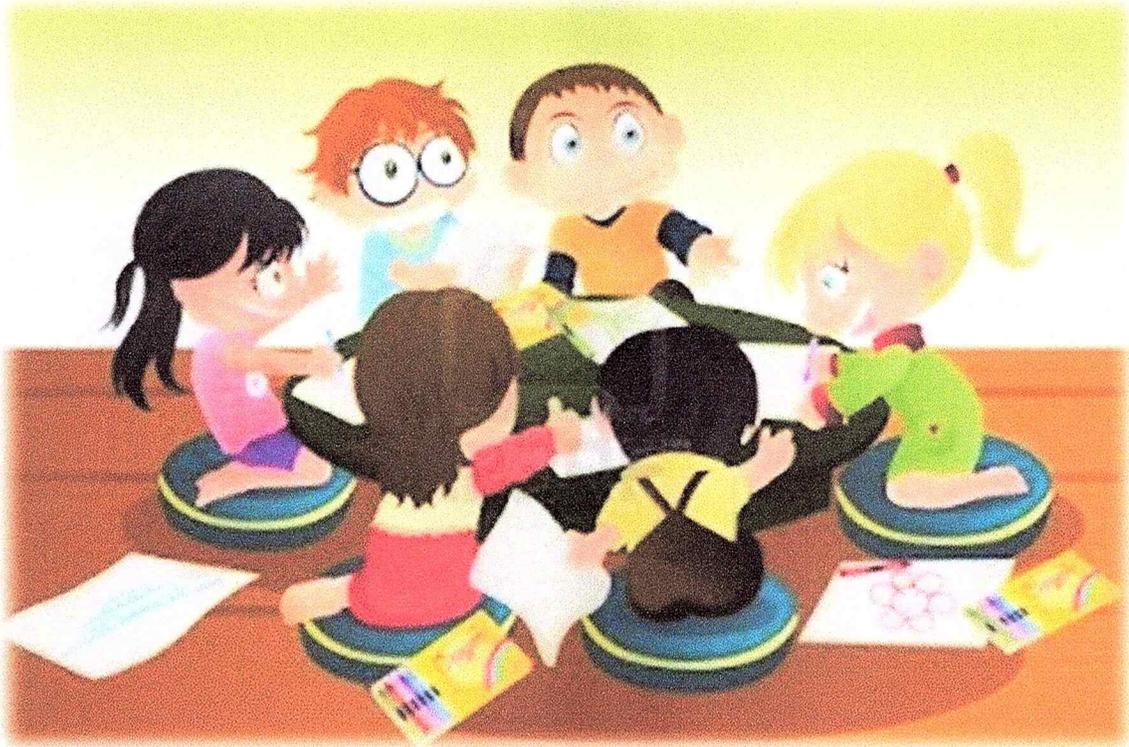
- Expresar ante sus compañeros una cualidad que posee y domina.
- Construir una historia diferente y plasmarla en una mural, colocando símbolos gráficos que faciliten la lectura a los más pequeños.
- Escribir, entre todos, un manual de convivencia en el cual se plantee acuerdos y normas concretos para una mejor convivencia.

Actividades variadas a desarrollarse.

- Elaborar recetas con comidas que se puedan preparar fácilmente. Consignarlas en fichas y decorar una caja a manera de fichero para ubicarlas. Preparar, entre todos, una de las recetas.
- Organizar una excursión o una salida al campo y asignar a cada miembro de la familia o cada niño de la clase, una responsabilidad para poner en común en distintos momentos del día.
- Elaborar un cartel con las responsabilidades que cada uno de los miembros de la familia debe cumplir en casa, para que esta luzca limpia y ordenada.
- Elaborar una alcancía entre todos en la que cada uno depositara diariamente o semanalmente algo de dinero, de acuerdo con sus posibilidades.
- Utilizar el fruto de ahorro para comprar algún objeto necesario en la casa o en el salón o entregar el dinero a una persona que lo requiera. los demás pequeños pueden guardar “bonos” (trozos de papel) en la alcancía, con dibujos de las tareas que ellos podrían desempeñar para contribuir en un trabajo en equipo.

Actividades de refuerzo.

- Investigar el lugar en donde se encuentran algunas obras de arte famosas.
- Observar las casas y edificios de la localidad y describir cómo serían las personas que ayudaron a construirlos y mantenerlos.
- Coleccionar recortes de revistas con paisajes de diferentes países. Clasificarlos de acuerdo con las categorías de forma, color, clima o relieve.



Sugerencias para los padres y madres de familia.

Sugerencias para estimular en los hijos la capacidad de trabajar en equipo.

- Dedicar tiempo para jugar con sus hijos. Buscar juegos de mesa o juegos de trabajo en equipo en los que toda la familia pueda participar.
- Establecer metas familiares en las cuales todos los miembros se sienten tan comprometidos.
- Realizar una actividad semanal como salir a cenar, ir al cine, o alquilar una película, preparar un plato favorito o mirar juntos el programa de televisión predilecto, son algunas metas sencillas en las que todos pueden colaborar.
- Establecer una meta, es importante determinar los pasos necesarios para lograrla.
- Por ejemplo: llevarse bien entre todos durante una semana, mantener las habitaciones ordenadas, recoger los platos, etc.
- Elogiar la cooperación. Cuando estimula verbalmente a un niño que coopera en una tarea, la probabilidad de que se convierta en una experiencia placentera y quiera repetirla, aumentará irremediabilmente.

TALLER No. 2 ACTIVIDADES RECREATIVAS

Objetivo General: Mejorar el conocimiento mutuo de nuestros sentimientos y emociones para demostrarlo a través de mis comportamientos

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Una mañana divertida. • Así soy yo. • Convivencia escolar respetuosa. • Juego de la esquila verde y roja 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad dibujando. • Destacar la importancia en la originalidad, creatividad y espontaneidad de los trabajos realizados. • Realizar autorretratos propios. • Exposición de los trabajos realizados. • Observar un video. • Realizar acciones sobre el cuidado y aseo. • Mantener un buen comportamiento. • Alcanzar el objetivo al final de la clase y el incentivo por parte del maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso Humano: estudiantes, docentes. • Recurso didáctico: Fotocopia, colores, hojas, lápiz y borrador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala Valorativa de acuerdo a los indicadores de logros alcanzados.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

TEMA No. 1: UNA MAÑANA DIVERTIDA.

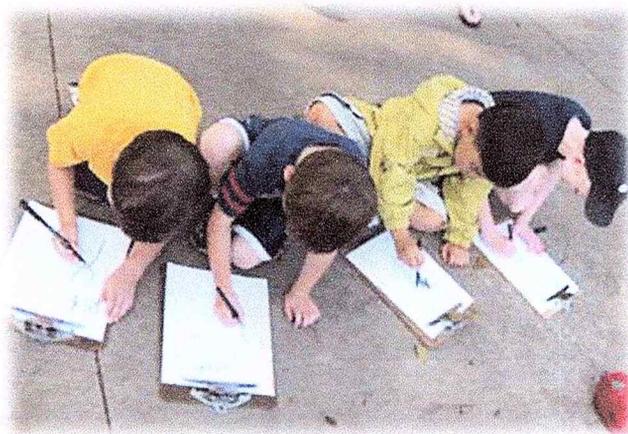
OBJETIVO: Desarrollar la creatividad individual y grupal de los niños/as recreando un momento agradable para fortalecer los lazos familiares.

MATERIALES: Recursos Humano: estudiantes, docentes.

Recursos didácticos: fotocopia, lápiz y colores.

Desarrollo de la actividad:

- Se pide a los/las estudiantes que imaginen una figura con la que se identifiquen y la dibujen en una hoja.
- Una vez realizado el dibujo, los niños/as expondrán sus trabajos al frente y dirán porque realizaron ese dibujo.
- El docente irá anotando en su agenda los aportes de más relevancia que expresen los estudiantes.
- Luego se clasificarán los trabajos según su originalidad, creatividad y espontaneidad.
- Al final el maestro destaca el valor de la responsabilidad, dedicación y constancia por cumplir con el trabajo propuesto.



¿En qué consiste esta Técnica?

- Se basa en que los/las niños/as identifiquen sus emociones y reconozcan que todos poseemos buenas y malas, por lo que debemos dominarlas para no ofender a los demás.
- Lograr que todos los/las estudiantes participen de la actividad.
- La actividad ha sido provechosa ya que todos aprendieron a ser creativos, originales y espontáneos.

TEMA No. 2: ASÍ SOY YO.

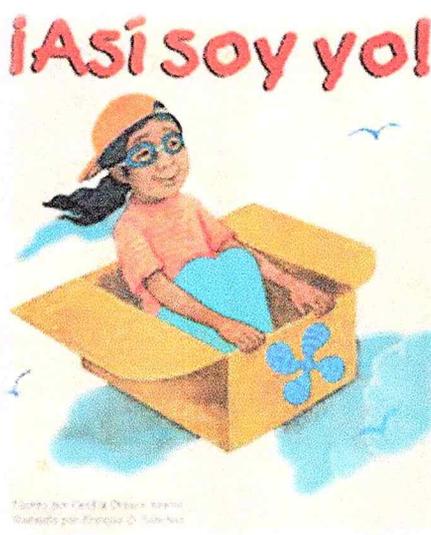
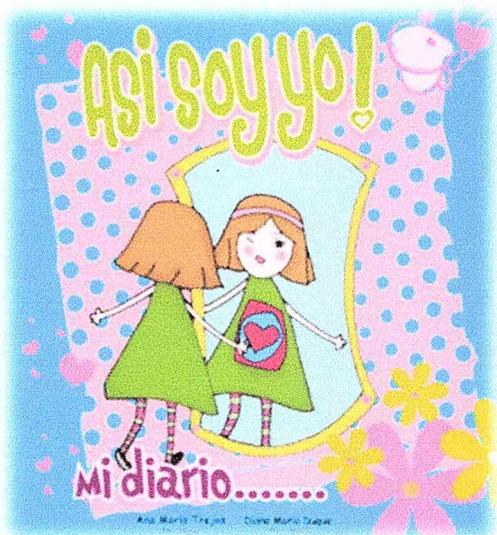
OBJETIVO: Reconocer mis cualidades y de los compañeros.

MATERIALES: Recursos Humano: estudiantes, docentes.

Recursos didácticos: fotocopia, lápiz y colores.

Desarrollo de la actividad:

- Después de recibir las indicaciones sobre el trabajo y recordar lo que es un autorretrato empiezan a dibujarse ellos mismos. Primero con palabras y luego lo hacen en la hoja que se les da de la fotocopia donde hay un portarretrato.
- Todos los estudiantes participan porque fueron organizadas en círculo para hablar (primero) de cada uno y luego realizarán el dibujo.
- Se hizo recomendaciones sobre la importancia de respetar lo que cada estudiante exponía porque algunos se pueden burlar de lo que dicen los otros.
- Exposición de trabajos y compromisos.



¿En qué consiste esta Técnica?

- La técnica permitirá incentivar tanto alegría como risas, luego de conocer las fotos que cada uno hizo de sí mismo.
- Permite que todos los estudiantes participen durante la actividad.
- La modalidad de la actividad será muy provechosa debido a que cada uno será capaz de reconocer sus cualidades y las de sus compañeros.

TEMA No. 3: Video. Convivencia escolar respetuosa.

Objetivo: Reconocer la importancia de la convivencia escolar a través del respeto para mejorar la afectividad entre docentes y estudiantes en el aula de clase.

Aplicación: En el aula.

Encargados: Profesor/a y niños/as.

Duración: 10 minutos.

Desarrollo de la actividad:

- Se presentará un video educativo donde el personaje principal es Mateo, un niño que promueve una convivencia armónica en su escuela.
- Las acciones que realiza el personaje enfatizan el orden, disciplina y aseo, ejemplos claros a seguir por sus compañeros.
- Una vez finalizado el video los niños/as valorarán las acciones positivas y negativas que se realizan en su aula de clase.
- Buscar las soluciones de acuerdo a lo aprendido en el video, en la forma de mantener el orden y limpieza, comprometiendo a todos a cambiar positivamente.



¿En qué consiste esta Técnica?

Las acciones desarrolladas son consideradas como compromisos de responsabilidad, aseo y orden tanto en el aula como en el Plantel. Se tratará de motivar a los niños/as a ser mejores personas y más responsables.

TEMA No. 4: Juego de la esquila verde y roja.

Objetivo: Comprometer a los estudiantes a mantener un buen comportamiento en sus aulas a través de las esquelas para mejorar su ambiente de aprendizaje.

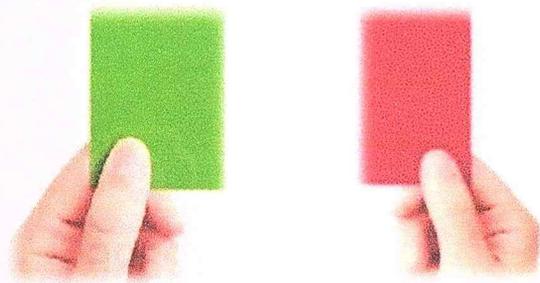
Aplicación: En el aula de clase.

Encargados: Profesor y niños/as.

Duración: 45 minutos.

Desarrollo de la actividad:

- El/la docente realizará la siguiente actividad durante el desarrollo de una asignatura, presentará dos esquelas, una de **color rojo**, que representa a un comportamiento no adecuado y la otra de **color verde** que representa un buen comportamiento por parte de los/las estudiantes.
- El/la docente colocará las dos esquelas en la pizarra, indicará a los estudiantes el compromiso que asumirán para mantener un buen comportamiento en el aula. Para los actos negativos se anotará en la esquila roja y para los actos positivos en la verde. En un tiempo prudencial antes de finalizar la hora se procederá a contabilizar cuántos comportamientos buenos y no adecuados hubieron.
- Si la esquila roja gana los niños/as no recibirán premio debido a que no pudieron mantener un buen comportamiento en el aula. Si en cambio la esquila verde gana el/la profesor/a dará un incentivo a los/las niños/as por su constancia, perseverancia y actitud para demostrar un buen comportamiento en sus aula y entre compañeros



En qué consiste esta técnica:

El desarrollo de esta actividad consiste en motivar a los/las estudiantes a que mantengan un buen comportamiento con los docentes, compañeros y demás personas que estén dentro y fuera del aula. Es recomendable realizar esta estrategia una vez por semana.

TALLER No. 3: JUEGOS LÚDICOS

Objetivo General: Lograr que los niños/as actúen motivados a través del desarrollo de la percepción y reacción durante las tareas cooperativas.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco mis zapatos. • La Gallinita Ciega. • Saltando y gateando me divierto. • A morder la cola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar acciones de forma individual y grupal entre compañeros. • Mejorar la confianza durante la actividad. • Desarrollar el sentido del tacto para reconocer a sus compañeros. • Realizar acciones olvidadas pero importantes para los estudiantes. • Respetar las normas de juegos. • Mejorar el sentido de cooperación en base al trabajo coordinado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso Humano: estudiantes, docentes. • Recurso didáctico: <ul style="list-style-type: none"> • Lectura, colores, hojas y cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala Valorativa de acuerdo a los indicadores de logros alcanzados.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

TEMA No. 1: Reconozco mis zapatos.

OBJETIVO. Lograr que los niños/as actúen motivados a través de la coordinación y agilidad que poseen a fin de reconocer sus pertenencias y respeto de las cosas ajenas.

Aplicación: En el aula o en un espacio físico despejado.

Encargado: Profesor/a y educando.

Duración: 45 minutos.

Desarrollo de la actividad:

- El docente pedirá a todos los estudiantes que hagan un círculo y se cojan con de las manos.
- Después les pedirá que se saquen los zapatos y los coloquen a frente de ellos.
- Luego se les indicará que en ese lugar cogido de la mano giren despacio cantando la siguiente canción:

El sapo no se lava el pie,
no se lava porque no quiere,
el vive en la laguna no se lava el pie.
porque no quiere.

Queapestoso...

al sapa na asa lava al paa
na sa lava parca na caara
al vava an la lagana na sa lava al paa
parca na caara

Ca apastasa.

Y así sucesivamente con todas las vocales



- La canción se cantará una o dos veces mientras giran en círculo.
- Al finalizar las dos repeticiones, los niños/as se soltarán de la mano y buscarán sus zapatos.
- Quien se coloque más rápido sus zapatos y grite la frase “ESTOY FELIZ”, será el ganador.
- El docente se colocara en el centro del círculo para observar quien de los estudiantes se coloca el par de zapatos lo más rápido posible y dice “ESTOY FELIZ”
- El primer niño o niña que tenga el par, obtendrán un incentivo.
- Esta actividad se hará con todos los niños/as hasta que todos se coloquen sus zapatos respectivos.



¿En qué consiste esta Técnica?:

Con la realización de esta actividad se evidenciará el compromiso que asumen todos al cantar y girar en círculo.

También se verificar el nivel de respeto hacia las pertenencias que no le corresponde.

Participación en grupo y la responsabilidad que asumen para comportarse adecuadamente sin lastimarse, golpearse o empujarse.

Se busca además afianzar la amistad entre compañeros fuera del aula de clase.

TEMA No. 2: La Gallinita Ciega

Objetivo: Reconocer a los compañeros de clase a través de los sentidos que poseen para valorar la importancia de la motivación durante el tiempo libre.

Aplicación: Patio del Plantel.

Encargados: Profesor/a y niños/as.

Duración: 30 minutos.

Materiales: un pañuelo.

Desarrollo de la actividad:

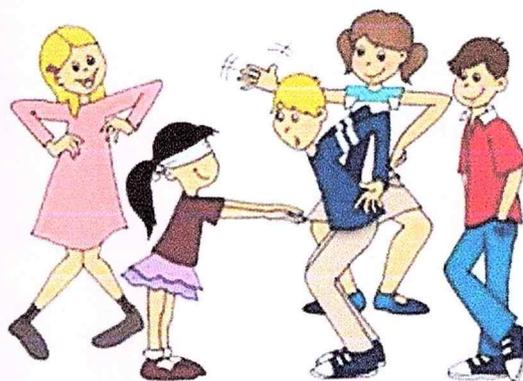
- Esta actividad se realiza al inicio con la ayuda del profesor/a, donde se encaminarán hacia un espacio libre, en este caso puede ser el patio.
- Se seleccionará a un niño/a que realice la función de la gallinita, el resto se ubicarán en forma circular y cogidos de la mano, girarán y cantarán la siguiente canción dos veces :

Mi pollito amarillo
que lo tengo en mi mano, en mi mano,
cuando quiere comer gusanos,
con sus piecitos se araña el suelo.

El bate las alas, el hace pio, pio
pero tiene miedo del gavián

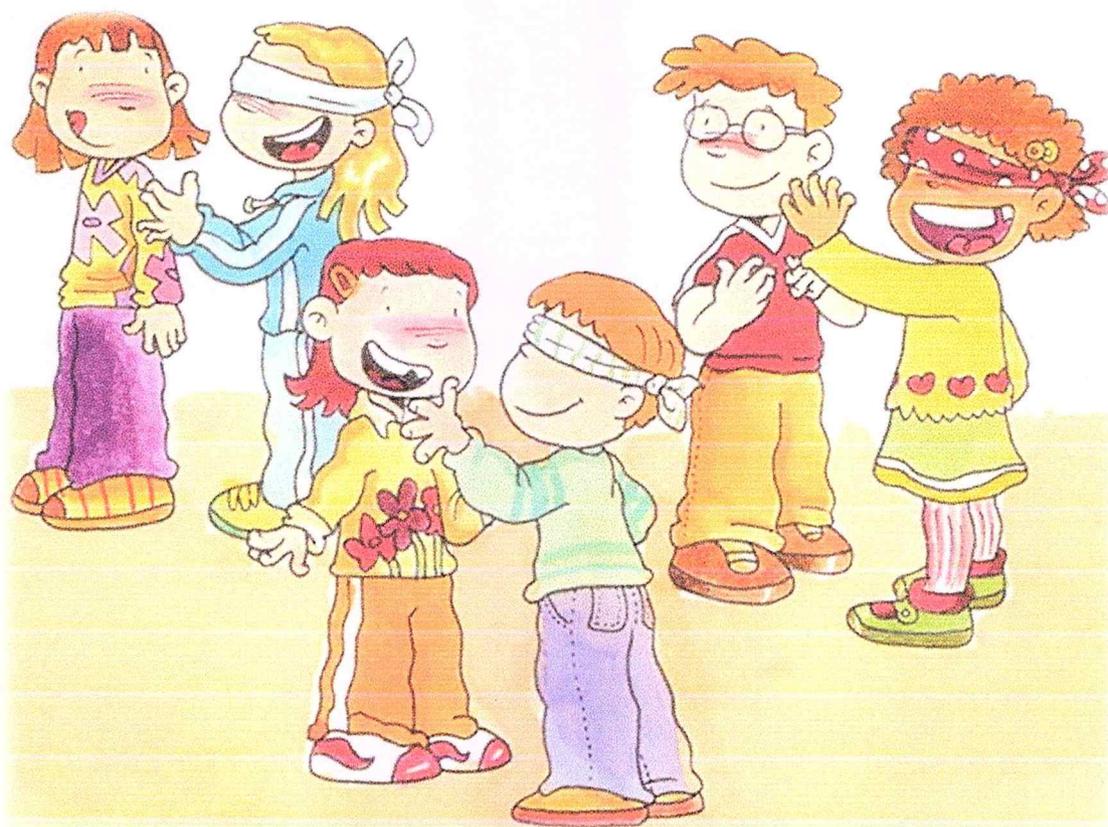
gavilán, gavilán, gavilán.
gavilán, gavilán, gavilán.

el bate las alas, el hace pio, pio
pero ya no tiene miedo más, del gavilán,



- Al estudiante escogido se le vendará los ojos y se colocará en el centro del círculo y escuchará las voces de los compañeros que están cantando y girando.

- Cuando los niños terminen de cantar dos veces la canción todos quedarán paralizados en ese lugar y sin moverse.
- La gallinita en ese momento caminará en busca del compañero para tratar de adivinar quién es.
- Si logra reconocerlo todos lo felicitarán con un fuerte aplauso por el buen trabajo que hizo, caso contrario se le brindará otra oportunidad para que lo vuelva a intentar.



¿En qué consiste esta Técnica?

En base a esta actividad los estudiantes reciben la motivación necesaria para demostrar que a través de sus sentidos pueden reconocer a sus compañeros.

Se logra un ambiente armónico debido al trabajo en equipo que realizan cantando la canción y girando en círculos.

Promueve el bien común y respeto hacia todos los participantes incluidos el profesor.

TEMA No. 3: Saltando y gateando me divierto.

Objetivo: Fortalecer la percepción y reacción de los/las niños/as a través del juego a fin de fomentar un buen compañerismo.

Materiales: patio, ulas, tizas.

Aplicación: Patio de la Institución.

Encargados: Docente y estudiantes.

Duración: 45 minutos.

Desarrollo de la actividad:

- El maestro/a formará 2 grupos de estudiantes para que puedan realizar la actividad,
- Dibujará con la tiza 5 círculos al frente de cada fila con un espacio de separación no muy lejano.
- Indicará que 10 estudiantes se coloque repartidamente de extremo a extremo desde donde se dibujaron los últimos círculos, permanecerán sentados cogiendo la ula en forma vertical.
- Hay que recordar que la actividad se debe realizar despacio cumpliendo con los saltos y gateos adecuadamente.
- Tanto la fila de niños como el de las niñas a la indicación que reciban del profesor saldrán de su formación y comenzarán a saltar con los pies juntos por los 5 círculos al frente de ellos.



- Luego se ubicarán en posición de gateo y avanzarán por el centro de las ulas que están en forma vertical, al llegar al otro extremo deberán nuevamente saltar con los pies juntos por los círculos dibujados en el piso.
- Deberán ser cordiales cuando ambos participantes se encuentre en la ula central, ya que se hará difícil que los dos crucen por la misma ula a la vez.
- Una vez que lleguen al otro extremo se ubicarán atrás de la fila que le corresponde.
- El grupo de estudiantes que logre realizar el trabajo bien y sin hacer caer las ulas serán los ganadores y recibirán un incentivo por parte de su maestro.
- Luego el docente indicará que 10 estudiantes nuevos se encarguen de coger las ulas, para que los otros compañeros participen.



¿En qué consiste esta Técnica?

- Se enfatiza la participación de todos los niños/as de la actividad y que realizan acciones ya olvidadas, que son importantes en el aprendizaje.
- Se destacará el valor del respeto y cumplimiento de las normas del juego.
- Se valora el uso adecuado del tiempo libre y una sana diversión fuera del aula de clase.

TEMA No. 4: A morder la cola.

Objetivo: Desarrollar la capacidad de reacción, coordinación y cooperación en los educandos a través del juego para aplicarlos en la vida cotidiana.

Medios: Patio.

Personas: 10 en adelante.

Desarrollo: Elegir al director del juego.

Desarrollo de la actividad:

- Todos los jugadores forman un “gusano gigante” cogiéndose cada jugador de la cadera del compañero que tiene delante.
- La cabeza del gusano (el niño que está adelante), intentará morderse la cola, es decir, atrapar al último participante.
- Si lo consigue, la cola se coloca a la cabeza del gusano y forma el siguiente gusano.
- Se puede formar dos o más gusanos e intentar morder la cola del contrario.
- La cadena nunca se debe romper, caso contrario será motivo de eliminación.
- Si logra morder las extremidades, ese estudiante pasará a formar parte del gusano contrario.



¿En qué consiste esta Técnica?

- Incentiva la participación de los educandos, así como la percepción en las acciones desarrolladas.
- Desarrolla su parte intelectual, coordinación cooperación entre todos los participantes.
- Enfatiza el respeto hacia todos, pero en especial por el grupo que se esforzó más.

TALLER No. 4 JUEGOS TRADICIONALES

Objetivo General: Emplear juegos tradicionales en las actividades a desarrollar para demostrar el compañerismo y la solidaridad entre estudiantes.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • El Gato y el Ratón. • Las pelotas se persiguen. • Carrera de la silla de la reina. • Los relevos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar solidaridad con el compañero que será atrapado. • Desarrollar la habilidad de cantar y jugar a la vez. • Establecer un nivel de agilidad superior. • Demostrar la agilidad para las competencias individuales y grupales. • Destacar la coordinación alcanzadas por los participantes. • Valorar el nivel de resistencia y constancia durante cada juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recurso Humano: estudiantes, docentes. • Recurso didáctico: Testigo, pañuelo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala Valorativa de acuerdo a los indicadores de logros alcanzados.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

Nombre: El Gato y el Ratón

Idea: Persecución.

Medios: Espacio amplio.

Personas: 30 como máximo.



Desarrollo: Designar a dos o cuatro estudiantes para que hagan el papel de gatos y ratones. Los estudiantes tomados de las manos formarán una circunferencia.

Los gatos se ubican fuera del círculo y los ratones dentro.

El juego se inicia en el siguiente diálogo.

Gato : Ratón, ratón.

Ratón : ¿Qué quieres gato glotón?

Gato : Comerte quiero

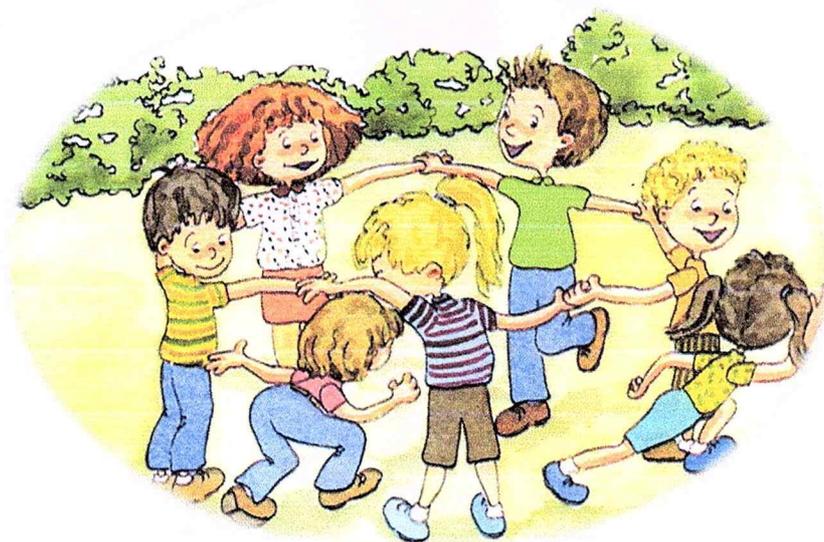
Ratón : ¡Cómeme si puedes!

Gato : ¿Estás gordito?

Ratón : Hasta la punta de mi rabito.

Oída la última frase el o los gatos inician la persecución a los ratones para atraparlos; los estudiantes impedirán que el gato entre o salga del círculo para cumplir su cometido.

Regla: Gana el gato si atrapa al ratón dentro del tiempo determinado, caso contrario ganará el ratón.



Nombre: Las pelotas se persiguen.

Idea: secuencia - orden.

Medios: Espacio amplio, dos pelotas de colores diferentes.

Personas: 30 personas organizadas en subgrupos de 10 niños.



Desarrollo: Los participantes se ubican en forma circular en un espacio del patio donde se desarrollará la actividad. Luego las dos pelotas se ubicarán en extremos diferentes, y al escuchar la canción:

Sapito, sapón ponte el pantalón,
no puedo papito, porque soy pipón,
salta la soga sapito, yo no puedo papito
solo el sapo y el sepo lo pueden hacer.

Comenzarán a pasarla al compañero de a lado rápidamente, la canción se cantará varias veces, mientras se pasan el balón.

El juego se detiene cuando un participante tiene en sus manos las dos pelotas.



Cuando esto sucede, se vuelve a empezar, pero esta vez se cambia la dirección del recorrido de las pelotas para hacerlos más complicado. Se podría ser también con dos objetos diferentes, no solo con pelotas.

Nombre: Carrera de la silla de la reina.

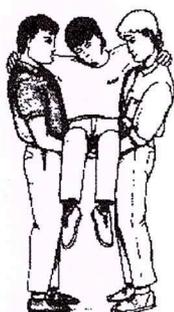
Idea: competencia.

Medios: Espacio amplio, jugadores.

Personas: 30 personas organizadas en subgrupos de 3 niños.

Desarrollo: Se señalan con dos rayas la salida y la meta, separadas unos 20 pasos.

Los jugadores se sitúan en la salida en grupos de tres.

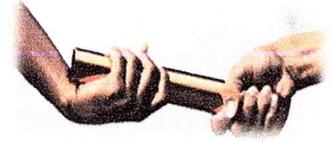


Alguien toca con el silbato o da una palmada para que todos se coloquen en posición de la sillita de la reina, que consiste en que dos jugadores se agarran de las manos para formar como una silla en la que se sienta el tercer jugador del grupo. Se da un segundo toque con el silbato o una palmada para anunciar el inicio de la carrera.



Todos los grupos de tres corren en esa posición hacia la meta. Si se cansan o dejan caer al que va sentado el grupo vuelve a la salida. Gana el que primero llegue a la meta.

Nombre: Los relevos.
Idea: competencia.
Medios: Espacio amplio, un objeto (palo).
Personas: 30 personas organizadas en subgrupos de 8 niños.



Desarrollo: Primero se marca el recorrido que se va hacer. Después se hace dos equipos con el mismo número de jugadores. A cada lado del recorrido se colocan los miembros de los dos equipos.

Los jugadores de cada equipo se sitúan a la misma distancia uno detrás de otro.

El Primero estará en la salida con el objeto en mano. Los jugadores se van pasando el objeto a la vez que corren.

El juego consiste en correr lo más rápido posible para entregar el testigo al compañero. Deberá ir pasando de uno en uno, hasta llegar al último, que será el encargado de entregarlo al final del recorrido.

Gana el equipo que llegue antes a la meta.



TALLER No. 5: JUEGOS MENTALES

Objetivo General: Desarrollar el pensamiento creativo durante el proceso de enseñanza, en base a técnicas y juegos lúdicos que mejoran las habilidades intelectuales y disciplinarias.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Inventa un juego de mesa.• El juego de las operaciones matemática.• La juego mental.	<ul style="list-style-type: none">• Determinar los materiales a emplear.• Conocer el desarrollo de las actividades.• Establecer la importancia del juego con áreas básicas de enseñanza.• Valorar el aporte del juego en el aprendizaje y comportamiento de los niño/as.	<ul style="list-style-type: none">• Recurso Humano: estudiantes, docentes.• Recurso didáctico: Lectura, colores, hojas y cuaderno.	<ul style="list-style-type: none">• Escala Valorativa de acuerdo a los indicadores de logros alcanzados.

Elaborado por: Lic. Carlos Tumbaco González y Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

TEMA No. 1: Inventa un juego de mesa.

Objetivo: Estimular la creatividad empleando materiales del entorno para aprender a utilizar lo que aparentemente ya no sirve.

Aplicación: En el aula.

Encargados: Docentes y estudiantes.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una.

Materiales: cartulina, esferos y lápices de colores, crayolas, botones grandes, tijeras, cartoncillo, dados, una caja para zapatos o de regalo y piezas de juegos incompletos.

Importancia de la actividad:

Con los materiales antes mencionados, el niño tiene que inventar un juego de mesa utilizando su creatividad, además aprenderá compartir los diversos materiales entre sus compañeros/as.

Desarrollo de la actividad

- El docente dará las indicaciones para que el estudiante diseñe correctamente el tablero de juego.
- Emplearán los crayones, lápices de colores, y marcadores para dar realce al juego y que se vea divertido.
- Los botones servirán como fichas y la caja servirá para guardar el juego.
- Se puede plantear premios a los ganadores y penitencias a los que pierden.



En qué consiste la técnica:

- Esta técnica estimula la creatividad y también su capacidad de observación e ingenio.
- Valorar los materiales que se encuentran en el entorno de los estudiantes y emplearlos productivamente para aprender y divertirse.

TEMA No. 2: El juego de las operaciones matemáticas.

OBJETIVO: Desarrollar la agilidad mental a través de los conocimientos matemáticos fundamentales en los educandos y aplicables durante el tiempo libre.

Aplicación: En el aula.

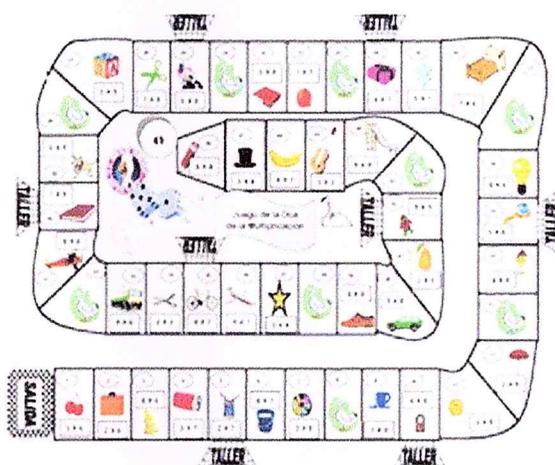
Encargados: Docentes y estudiantes.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una.

Materiales: cartulina, lápices de colores, marcadores, reglas, tijeras, goma.

Desarrollo de las actividades:

- Formar grupos de estudiantes y reconocer la forma de emplear los materiales.
- Socializar las acciones que deberán desarrollar y respetar.
- Colorear y dejar por terminado el material.
- Elaborar el dado que utilizarán los participantes.
- Pueden participar 2 o más estudiantes respetando los turnos de secuencia.
- Aplicarán los conocimientos que poseen el área de matemática y son necesarios para el diario vivir.



En que consiste la técnica:

- Consiste en que los/las estudiantes consideren las matemáticas como algo divertido.
- La actividad ha sido provechosa debido a que los niños/as demuestran respeto, honestidad y eficiencia durante la elaboración y ejecución de las actividades.
- Se demuestra respeto por los demás participantes y la honestidad durante el desarrollo del juego.

TEMA No. 3: El juego mental.

OBJETIVO: Diseñar y aplicar juegos que potencien las habilidades mentales de los/las estudiantes a fin de desarrollar sus destrezas y habilidades sobre cultura general.

Aplicación: En el aula.

Encargados: Docentes y estudiantes.

Duración: 2 sesiones de 45 minutos cada una.

Materiales: cartulina, lápices de colores, marcadores, reglas, tijeras, goma.

Desarrollo de las actividades:

- Conocer los temas de cultura general que se plantearán en el desarrollo de la actividad.
- Análisis de las interrogantes que se plantearán en material y que se entregarán a los/las estudiantes.
- Conocer las normas, que deberán respetarse para una buena armonía.
- Se entregarán las cartulinas antes solicitadas para realizar el debido fotocopiado.
- Colorear y mejorar la presentación del material, así como se elaborará el diseño y los materiales adicionales necesarios para realizar el juego.
- Se demuestra el nivel de habilidad y retentiva para contestar las preguntas y avanzar en el juego a fin de ser el ganador.



En qué consiste la Técnica:

- Las acciones de los participantes, demostraron respeto, compañerismo y eficiencia durante la elaboración y elaboración de los materiales.
- El método para desarrollar la actividad fue eficiente, debido a que los/las estudiantes se comprometieron a respetar las normas del juego.

3.7. IMPACTO

3.7.1. Social

Dentro de la comunidad educativa los estudiantes mejorarán su disciplina y por ende el aprendizaje, debido a que el programa contiene técnicas lúdicas y juegos que sirven de herramientas a los docentes para que puedan motivar más a los estudiantes y aquellos que presenten dificultades en su comportamiento vayan interrelacionándose mejor con sus compañeros a fin de crear una convivencia basada en valores que sean aplicados en todo momento e ir superando los problemas que surgen muchas veces de sus hogares.

Además cada taller en el que participarán los estudiantes se evidenciará un cambio positivo porque las estrategias lúdicas no solo son estrategias que disminuyen la agresividad sino que favorece la comunicación, el respeto, la socialización y la ayuda mutua. Así también aplicar las estrategias lúdicas fortalece dentro y fuera de las aulas escolares la atención, el interés, y un análisis crítico que por ende mejorará su rendimiento académico.

3.7.2 Beneficiarios.

Los sujetos beneficiarios son 60 estudiantes del 5to Año de Básica de la Institución "Evaristo Vera" del cantón Santa Elena, ya que necesitan ser motivados con actividades lúdicas en el tiempo libre a fin de mejorar su comportamiento y aprovechamiento.

3.8. Ejecución de la Propuesta.

La presente propuesta se realizará basada en una estructura metodológica donde se establecen los diversos temas que se cumplirán en cada taller.

Taller No. 1: Actividades Metodológicas basada en Valores.

Taller No. 2 Actividades Recreativas.

Taller No. 3: Juegos Lúdicos.

Taller No. 4 Juegos Tradicionales.

Taller No. 5 Juegos Mentales.

3.9. Evaluación de la Propuesta.

La evaluación de la propuesta se efectuará mediante una matriz de valoración con escala de indicadores que constan al final de cada taller. Servirá para observar los logros alcanzados durante los temas que se desarrollen entre docentes y estudiantes, permitirá conocer además que sentimientos se afianzaron, la armonía y seguridad que demostraron en cada juego realizado y el nivel de comportamiento que demostraron para cumplir con cada actividad. Todo para valorar cuan productiva ha sido la propuesta y así mejorar el entorno donde se realiza el aprendizaje.

3.10. Validación de la Propuesta.

La validación se llevará a cabo por medio de resultados de investigaciones realizadas, que fundamentan y validan la propuesta de la presente Tesis, se consideró la validación de una reconocida Docente de amplia experiencia especializada en el área de Lengua y Literatura, la Mgs. Carmen Álvarez Flores, quién analizó y posteriormente emitió su valioso aporte referente a la factibilidad e impactos que tiene la propuesta "Guía metodológica – Jugando somos respetuosos", y que logros se obtendrá en la Comunidad Educativa, para que incentive un buen comportamiento en los tiempos libres.

CONCLUSIONES

Para corroborar lo expuesto, establecemos las siguientes conclusiones:

- Desconocen los/las docentes el aplicar estrategias lúdicas en las aulas escolares, por ende no las consideran como elemento esencial en el aprendizaje los educandos. Por lo que requiere su urgen aplicación para que tantos docentes y estudiantes se beneficie de su aporte.
- Se consideró también que los/as profesores no incluyen actividades lúdicas durante las horas clases con sus estudiantes. Por lo cual se hace necesario incluir en las prácticas que realice el maestro ya que estas actividades permitirán fortalecer la mente y el espíritu de los educandos.
- Los conocimientos y capacitación que tienen los/las profesores, relacionados a este enfoque educativo es muy poca. Por lo que se requiere la formación metodológica para el maestro pueda aplicarla en el aula de clase y mejore no solo el nivel cognitivo sino motriz de sus niños/as.
- Durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes intervienen muchos factores que originan un mal comportamiento en los estudiantes, que muchas veces sucede en los hogares, dificultando así la labor del docente, y se requiere de herramientas que brinden alternativas de solución para lo cual se plantea la ejecución de la presente guía metodológica basada en actividades lúdicas.

RECOMENDACIONES

- Los docentes de la Institución Educativa deberán revisar e innovar las estrategias lúdicas, considerando la motivación como parte principal, para que exista ambiente escolar acorde para el aprendizaje.
- Reforzar los contenidos de las asignaturas que imparten los docentes con las técnicas lúdicas que se plantean en este trabajo investigativo.
- En las estrategias pedagógicas que apliquen los docentes deberán incluir juegos recreativos, para potenciar la participación y desarrollo tanto intelectual como motriz de los educandos.
- El rol del maestro es fundamental en el ámbito escolar, y requiere de la capacitación urgente para que se aplique la propuesta realizada, a fin de fomentar una buena interrelación afectiva y fortalecer la convivencia social en el centro educativo.

Referencias Bibliográficas

- definicionabc.com.* (2007). Recuperado el 10 de Junio de 2013, de *definicionabc.com*:
<http://www.definicionabc.com/deporte/flexibilidad.php#ixzz2UwMwvfqe>
- Definicion.de.* (2008). Recuperado el 2 de Junio de 2013, de *Definicion.de*:
<http://definicion.de/menu/letra-C>
- Arts4x.com.* (2011). Recuperado el 10 de Junio de 2013, de *Arts4x.com*:
<http://www.arts4x.com/spa/d/concepto-perceptual/concepto-perceptual.htm>
- Deconceptos.com.* (2012). Recuperado el 2 de Junio de 2013, de *Deconceptos.com*:
<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico#ixzz2Uw6K0Nmk>
- Active, L. (2000). *Doctissimo.com.* Recuperado el 2 de Junio de 2013, de *Doctissimo.com*:
<http://salud.doctissimo.es/diccionario-medico/desinhibicion.html>
- Bolaño Mercado, T. E. (2002). *Recreación y Valores* (Vol. II). Armenia, Colombia: Kinesis.
- Bolaño Mercado, T. E. (2002). *Recreación y Valores* (Vol. II). Armenia, Colombia: Kinesis.
- Busca palabra.* (s.f.). Recuperado el 2 de Junio de 2013, de *Busca palabra*:
<http://www.buscapalabra.com/definiciones.html?palabra=extr%C3%ADnseca>
- Campo Sánchez, G. E. (2000). *El Juego en la Educación Básica* (Vol. I). Armenia, Colombia: Kinesis.
- Fernández, J. E. (2006). *Dialnet.* Recuperado el 2 de Junio de 2013, de *Dialnet*:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2164046>
- Fouce, J. M. (Octubre de 2001). *webdianoia.com.* Recuperado el 10 de Junio de 2013, de *webdianoia.com*:
<http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=345&from=action=search|by=A>
- Melillo, A., & Suárez Ojeda, E. F. (2006). *Descubriendo las propias fortalezas.* Buenos Aires, Paidós: 5ª Edición.
- revista indexada. (06 de julio de 2014). Obtenido de http://www.ucsfchildcarehealth.org/pdfs/healthandsafety/Aggressive_SP_090607.pdf

Santillana Ediciones Generales, S. L. (2009). *Diccionario Práctico del Estudiante* (Primera ed.). Quito, Ecuador: Imprenta Mariscal.

Santillana Ediciones Generales, S.L. (2009). *Diccionario Práctico del Estudiante* (Primera ed., Vol. 1). Quito, Ecuador: Imprenta Mariscal.

Zanchetta, M. B. (2012). *WordReference.com*. Recuperado el 10 de Junio de 2013, de WordReference.com: <http://www.wordreference.com/definicion/sensorial>



S

O

K

E

N

A

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO
MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS

ANEXO 1: ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES Y DIRECTIVO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Objetivo: El presente documento tiene como propósito de auscultar criterios sobre Técnicas lúdicas para promover normas de buen comportamiento.

Instrucciones:

- 1.- La encuesta consta de 10 preguntas, cada una con cinco alternativas de respuesta.
- 2.- Sírvase elegir únicamente una de ellas, marcando con una X en el casillero que crea conveniente de acuerdo a los siguientes parámetros.

Equivalencia	Calificación
Muy de Acuerdo	5
De acuerdo	4
Indiferente	3
En Desacuerdo	2
Muy en Desacuerdo	1

No.	Preguntas Docentes	Alternativas				
		5	4	3	2	1
1	¿Aplica usted estrategias en el aula relacionadas a la parte lúdica?					
2	¿Considera la parte lúdica como un elemento esencial en el aprendizaje de los/las estudiantes?					
3	¿Está de acuerdo que el juego eleva la creatividad en los/las estudiantes?					
4	¿Incluye actividades lúdicas en las prácticas diarias con sus estudiantes?					
5	¿Estima conveniente que al aplicar técnicas lúdicas, mejorarán los procesos actitudinales de los/las estudiantes?					
6	¿Conoce usted técnicas lúdicas que promuevan normas de buen comportamiento en su Institución?					
7	¿Considera usted que los juegos lúdicos mejoran el comportamiento de los/las estudiantes?					
8	¿Cree usted que los docentes deben recibir capacitación sobre estrategias lúdicas?					
9	¿Conoce usted las nuevas actividades lúdicas que promueve el sistema educativo ecuatoriano donde se estimule la creatividad del estudiante?					
10	¿Considera necesario que se elabore una guía metodológica lúdica que brinde las estrategias para promover normas de buen comportamiento?					

Gracias por su colaboración

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO
MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

ANEXO 2: ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Objetivo: El presente documento tiene como propósito de auscultar criterios sobre Técnicas lúdicas para promover normas de buen comportamiento.

Instrucciones:

- 1.- La encuesta consta de 10 preguntas, cada una con cinco alternativas de respuesta.
- 2.- Sírvase elegir únicamente una de ellas, marcando con una X en el casillero que crea conveniente de acuerdo a los siguientes parámetros.

Equivalencia	Calificación
Muy de Acuerdo	5
De acuerdo	4
Indiferente	3
En Desacuerdo	2
Muy en Desacuerdo	1

No.	Preguntas Padres de Familia	Alternativas				
		5	4	3	2	1
1	¿Le gustaría que su hijo/a reciba mayor motivación en el aula de clase?					
2	¿Considera importante que su hijo/a juegue en la escuela?					
3	¿Valora positivamente el esfuerzo que realiza su hijo/a en la escuela?					
4	¿Conoce usted que los docentes aplican técnicas de juegos para el proceso de aprendizaje?					
5	¿Considera conveniente que jugando su hijo/a aprende a ser disciplinado en la escuela?					
6	¿Realiza su hijo/a juegos recreativos durante el tiempo libre?					
7	¿Cree conveniente que los juegos agresivos promueven un mal comportamiento en los niños/as?					
8	¿Está de acuerdo que su hijo/a observe programas televisivos agresivos, que dañen su comportamiento?					
9	¿Dedica el tiempo suficiente en ayudar a mejorar el comportamiento de su hijo/a?					
10	¿Motiva a sus hijos/as a mejorar su comportamiento en base a juegos recreativos en el hogar?					

Gracias por su colaboración

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO
MAESTRIA EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS**

ANEXO 3: ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Objetivo: El presente documento tiene como propósito de auscultar criterios sobre Técnicas lúdicas para promover normas de buen comportamiento.

Instrucciones:

- 1.- La encuesta consta de 10 preguntas, cada una con cinco alternativas de respuesta.
- 2.- Sírvase elegir únicamente una de ellas, marcando con una X en el casillero que crea conveniente de acuerdo a los siguientes parámetros.

Equivalencia	Calificación
Muy de Acuerdo	5
De acuerdo	4
Indiferente	3
En Desacuerdo	2
Muy en Desacuerdo	1

No.	Preguntas Estudiantes	Alternativas				
		5	4	3	2	1
1	¿Te gustaría estar motivado siempre en clase?					
2	¿Te agradaría que al inicio de las clases tu profesor comience con un juego?					
3	¿Crees que al jugar encontrarás más amigos?					
4	¿Realizas en tu tiempo libre juegos recreativos con tus compañeros/as?					
5	¿Estimas conveniente que los juegos agresivos son perjudiciales para los niños/as?					
6	¿Estás de acuerdo practicar juegos recreativos en vez de juegos agresivos?					
7	¿Practicar juegos recreativos con niños/as de otros grados?					
8	¿Te gustaría mejorar el comportamiento practicando juegos recreativos?					
9	¿Crees que los niños/as que realizan juegos agresivos incentivan al mal comportamiento en el aula?					
10	¿Te agradaría formar parte de un trabajo que mejore el comportamiento de niños/as en tu escuela basado en el juego?					

Gracias por su colaboración

ANEXO 5: TÍO GEORGE Y EL ÁRBOL MÁGICO.



Tío George conoció a una niña llamada Dora. Era la hija de un jardinero. Ella recorría el bosque y pasaba horas acariciando las hojas de los árboles y los pétalos de las flores. En sus recorridos, junto con sus amigos siempre andaban buscando algo. ¿Qué sería lo que tanto deseaban encontrar?

Los abuelos hablaban de la leyenda de un árbol mágico que crecía cerca a la orilla del río y que haría cumplir los deseos y los sueños de quien lo encontrara. Es más, si comían de sus frutos más altos podrían hasta volar.

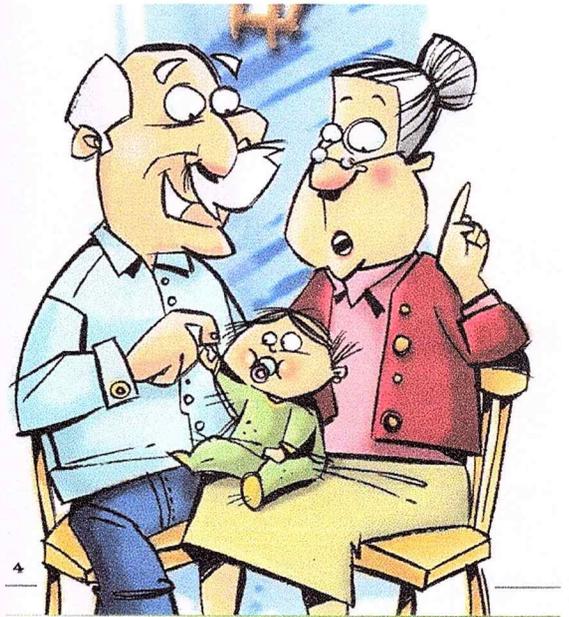
Un día, Dora decidió encontrar el árbol sin ayuda de nadie. Sólo llamó al tío George, porque él sabía guardar secretos. Y así, la niña recorría el inmenso bosque de un lado a otro, siguiendo la orilla del río, hasta que una mañana lo descubrió.

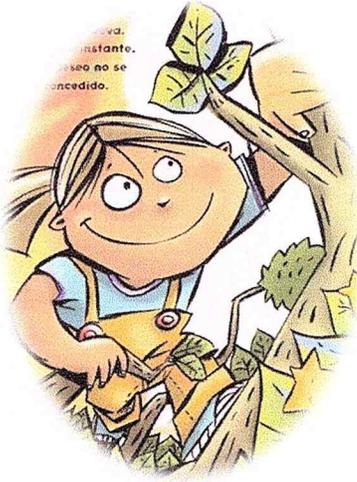
Era hermosísimo. Con enormes flores y perfumados frutos. Con gran cautela, como si entrara en un lugar sagrado, trepó a una de las ramas.

Probó la primera fruta, y pidió un deseo: una muñeca nueva. Guardó un instante, pero su deseo no se había concedido.

Decidió entonces probar otros frutos y pedir más deseos. Pero, ninguno se cumplió. Y el árbol comenzó a marchitarse.

Dora no sabía que los árboles maravillosos dan más de lo que tienen y por eso cada vez que reparten sus hojas, flores y frutos, se ponen más y más bellos. Pero, esto sucede sólo si son compartidos con otros y la pequeña se había olvidado de sus amigos.





El tío George le dijo que descendiera del árbol y la miró con tristeza. La niña había comido tantos frutos, que empezaba a sentirse enferma y como ningún deseo se había cumplido comenzó a maltratar el árbol.

Dora ¿no vez que el árbol se marchita? ¿No vas a contarles a tus amigos que lo encontraste? - Preguntó el tío.

¡Nunca!, es sólo mío -respondió Dora.

- ¿Por qué crees que ningún deseo se cumple? - dijo el Tío Morroco.

Dora se sintió muy avergonzada. Ella que tanto amaba las plantas, las flores y los frutos estaba haciendo que aquel árbol muriera. Durante el resto del día se quedó quieta y silenciosa recostada en su tronco.

Al llegar el atardecer, el tío George se acercó y le susurró algo al oído. Ella más animada, le dio tres besos al árbol y volvió a su casa con una decisión tomada.

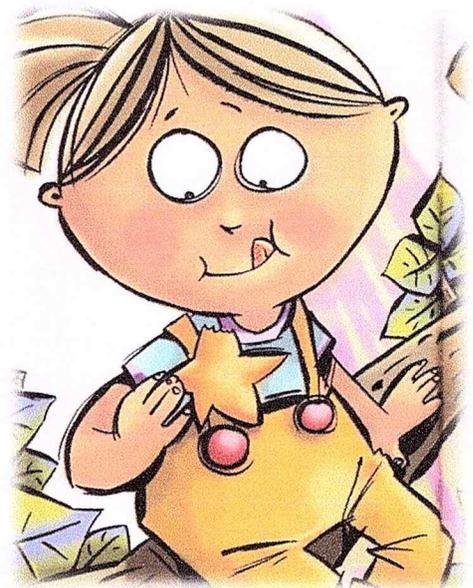
Al amanecer se sentía con ganas de sonreír, caminar y decir buenos días a todos. Fue a buscar a sus amigos para compartir el secreto y les pidió perdón.

Cuando compartieron los frutos sintieron una inmensa alegría y el árbol recobró su verdor y su hermosura.

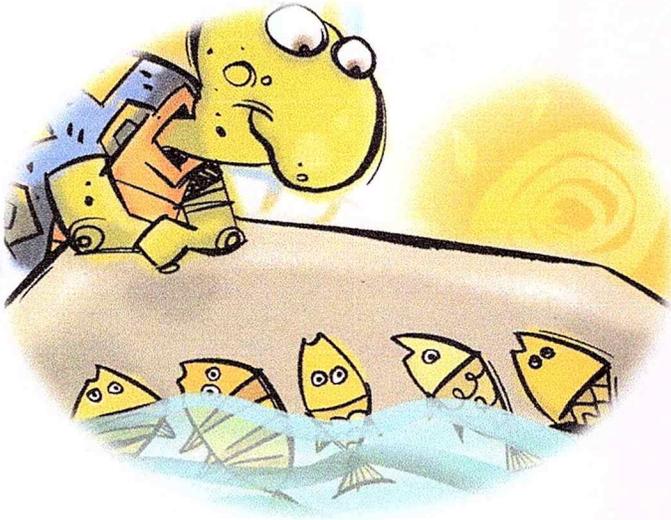
Pidieron para todos que jamás se les acabaran los deseos de compartir.

Luego, volvieron a sus casas para que sus padres los acompañaran, y los más pequeños treparon hasta la copa del árbol. Recogieron sus frutos y los repartieron. Todos pudieron comer y algo maravilloso comenzó a suceder.

Poco a poco, sintieron que se elevaban por encima del bosque. Y allí, en el aire organizaron un carnaval, de alegría y abrazos. Esa noche hubo fiesta hasta el amanecer y tío George se quedó dormido en la copa del árbol.



ANEXO 6: TÍO GEORGE Y LOS PECES AMARILLOS.



El tío George es un excelente viajero. Le gusta recorrer todos los rincones del mundo, y por eso tiene amigos en diferentes lugares y de todas las condiciones.

Un día, decidió ir a visitar a los peces amarillos. Llevado de la mano gentil de la brisa, llegó al estanque donde habitaban estos bellísimos peces que parecían ser hijos predilectos del sol.

Tío George sentía, que navegaba dentro de un universo de oro con

todas las formas inimaginables: Había peces amarillos a rayas anchas y delgadas, largas y cortas, rectas y torcidas.

Otros con puntos grandes y pequeños, de borde liso y de borde aserrado. Todos, todos amarillos como si fueran el tesoro del estanque.

Pero, el día de la visita del Tío había ocurrido un hecho extraordinario. Los peces cruzaban raudos y corrían de un lado a otro preocupados. Tío George pidió orden y entonces, le mostraron el motivo del desconcierto: Había nacido un pez ..¡Violeta! En el estanque no podían soportarlo.

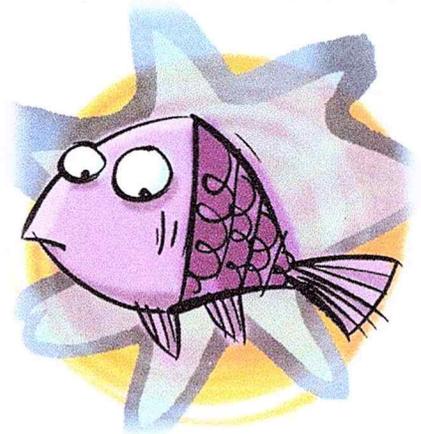
Les parecía el hecho más indigno y todos estaban muy enojados. ¡Qué atrevimiento ser de otro color en el país de los amarillos! - ¡Si por lo menos fuera un poco naranja!

Durante todo el día el tío George con su paciencia de sabio, escuchó quejas, quejas y quejas. ¡Estos es terrible! El estanque se volverá un lugar vulgar con ese pez tan desagradable.

¡Debe sentirse muy triste! - Las protestas aumentaban. Y aquel pequeño pez violeta sentía que nadie lo quería.

¡Deberíamos echarlo de aquí!,- decían unos dirigiéndose a la multitud. Entonces, tío George decidió ponerse delante del pececito para protegerlo.

El pez violeta no quería permanecer un segundo allí. Estaba convencido de que si se quedaba, la vida para él sería imposible y que a lo mejor tendría que vivir escondido.



Se acercó al tío y le susurró algo al oído. Entonces, tío George sacó de su maleta de viaje un hermoso recipiente de cristal. Lo colocó sobre su lomo y el pez saltó dentro de éste.

La multitud de la comunidad de peces amarillos sintió que el estanque volvía a tener el esplendor de antes sin tener que aceptar a un ser diferente.



Tío George se sentía desconsolado y los miró con tristeza, mientras se alejaba del estanque con el pez violeta. Durante el viaje, el pez violeta descubrió que tenía muchas habilidades. Era excelente para saltar.

Se levantaba de la pecera y giraba en el aire como si tuviera alas, causando la admiración de todos los que tenía el privilegio de ver ese bailarín del agua arriesgándose en el aire. Pero eso no era todo. Este pez, no sólo podía saltar con la gracia de las estrellas de ballet, sino que podía cantar en el aire el bello lenguaje de los peces.

Sus canciones eran como una fuente de alegría que permitía ver lo hermosos que eran sus hermanos, los amarillos, y también él aunque fuera distinto.

Tío George lo llevaba de un lugar a otro y él divulgaba a los cuatros vientos las cualidades del estanque de peces amarillos.

El pez violeta había aprendido durante su viaje a perdonar de corazón a sus hermanos.

Con el paso del tiempo, hablaba cada vez más y mejor de las maravillas de aquel lugar en donde había nacido aunque lo hubieran expulsado.

Gracias a él, el país de los peces amarillos fue amado por todos. Y así, siguieron caminando por el mundo. Y como el mundo es redondo, al cabo del tiempo dieron la vuelta completa y un día se vieron, otra vez, en el lugar de donde habían salido.

Cuando regresaron, el pez violeta le confesó al tío George que tenía mucho miedo de estar frente a frente con todos sus hermanos. -No te preocupes, le dijo el tío, los tiempos han cambiado y ni tú ni ellos son los mismos.

En el hermoso estanque, bellamente engalanado para la ocasión, sus hermanos lo recibieron con todos los honores. El pez violeta no podía creerlo.

Reconocieron sus extraordinarias cualidades y le pidieron perdón por haberlo expulsado de allí. Sin hablar mucho, los peces del estanque amarillo y violeta, nadaron al compás de la música.

ANEXO 7: TÍO GEORGE Y EL CORO DE LOS NIÑOS.



Un día el tío George oyó un gran griterío de niños en el parque. Eso era algo fuera de lo común, pues él sabía que sus amigos no solían ser escandalosos. Decidió investigar qué estaba pasando.

Tío George atravesó el jardín muy desconcertado con aquella algarabía y se dirigió a preguntarle a Sebastián qué pasaba. El jovencito se acercó al tío George como para revelar un secreto. Era un asunto de suma gravedad

relacionado con una sorpresa para el día de la madre.

-Le vamos a dar una serenata a las mamás, pero Arturo quiere que todos, cantemos como él dice. -respondió Sebastián, el tío sabía que Arturo era un niño muy fortachón, y que así imponía su voluntad. -Esto está muy raro, dijo George y decidió consultar otras opiniones.

Le hizo la misma pregunta a Valentina y a María José, que cantaban y danzaban. - Arturo dice que todos tenemos que seguir el programa que él propone dijeron ellas. El tío decidió escuchar una opinión más, la última y fue donde Juliana.

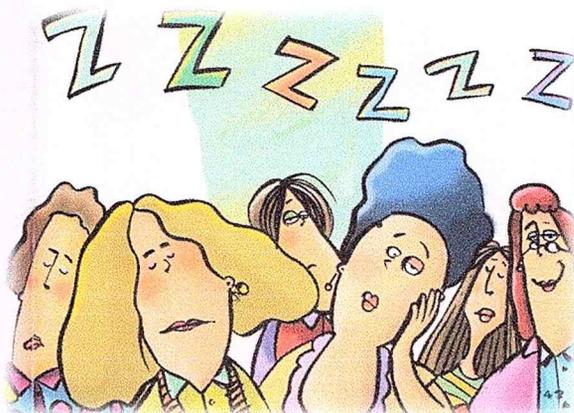
Juliana le dio la misma respuesta al tío, mientras le mostraba lo que hacían los demás niños.

-Mira tío, mis amigos y yo no queremos cantar solamente. Desearíamos bailar, o realizar algunas piruetas y saltos en patines y bicicleta. Pero a Arturo nadie lo convence.

Entonces, el tío George decidió conversar directamente con Arturo y fue a buscarlo.

- Quiero que todos canten como yo digo y ¡ay del que no obedezca! - dijo el niño. - Además ya todas las mamás recibieron la invitación para esta noche. El tío George estaba muy preocupado y se alejó pensando en una solución.

El día avanzaba lentamente y todos ensayaban el programa como lo había ordenado Arturo el forzudo, quien no toleraba la más mínima diferencia con respecto a su orden. El sol se fue a acostar dando paso al atardecer, mientras el tío George fraguaba un plan.



Cuando las mamás llegaron, Arturo dijo su discurso. Aclaró que ese era su programa y los niños empezaron a cantar como él lo había ordenado. Pero claro, era aburridísimo porque ninguno estaba contento con lo impuesto por Arturo.

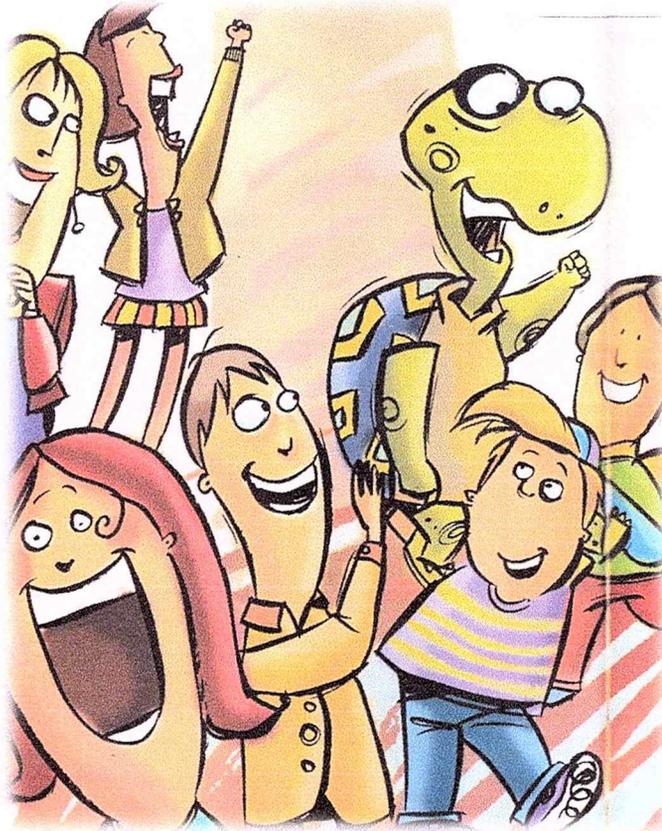
Entonces, él decidió volver a empezar la función creyendo que así se entusiasmarían todos. Y abrió los brazos como un director de orquesta. En ese momento, sintió que le entregaban algo muy frío y pesado para que lo sostuviera.

Era nada menos que el enorme tío George que se lo entregaban a Arturo para que él mostrara a las mamás lo que más le gustaba hacer.

María José anunciaba: "Señoras mamás les presentamos a Arturo, el niño más fuerte de nuestra escuela". Todos comenzaron a bailar, a hacer piruetas y a realizar su mejor programa.

Arturo sorprendido, no entendía por qué el cambio de programa era tan exitoso. - Acepta que los demás también tienen derecho a expresar su amor a las mamás con lo que más les gusta hacer dijo el tío.

¡Claro! Ahora entiendo que las cosas impuestas a la fuerza no son siempre las mejores. Ya aprendí. ¡Gracias amigos!



ANEXO 8: TÍO GEORGE Y EL PAÍS DEL YOSOLITO.



Había una vez un lejano lugar, de esos que el tío George suele encontrar en sus largos viajes por la vida. Tenía un nombre bastante raro: se llamaba “el país del Yosolito”. Siendo muy joven el tío había escuchado decir a su abuelo: “No te extrañes con el nombre del país, pues ya lo comprenderás cuando lo visites”.

Desde el mismo instante en que llegó a aquel país, empezó a ver objetos hechos con madera muy fina y de una extraña belleza.

El tío George caminaba por una de las calles de la capital cuando vio, recostadas contra una pared una gran cantidad de puertas.

Cortésmente preguntó quién las había hecho. El fabricante, un carpintero explicó de inmediato: “Yo solito las hago”.

Siguió caminando y más adelante vio unas mecedoras con finos acabados. Nuevamente preguntó por el autor y esta vez se le acercó una mujer: “Yo solita las invento”.

Encontró objetos cada vez más originales. Y siempre la misma respuesta: “Yo solito lo hice”.

Maravillado por las artes de aquel lugar, el tío George les propuso construir una casa para los visitantes pues, con puertas, ventanas y mecedoras tan bien terminadas, seguramente la casa de huéspedes quedaría muy cómoda y confortable.

Todos los habitantes que tenían que ver con la construcción de la casa, se aplicaron muy formales a hacer cada uno su trabajo, pero ninguno consultaba con los demás. Se enojaban y no lograban ponerse de acuerdo.



Después de muchos contratiempos, donde cada uno hizo lo suyo lo mejor que pudo, pero sin consultar con los demás, dijeron que la casa estaba terminada.

Pero quedó imposible: no se podía entrar ni salir. Las puertas estaban en las ventanas y una mecedora colgaba de la chimenea.

Al ver semejante casa, tío Morroco tuvo que explicarles para qué se utilizaban cada una de las obras que hacían y para que servían. Y él empezaba a entender que en el país de "Yosolito" cada uno se empeñaba tanto en hacer sus cosas que olvidaban para que habían sido creadas.

Tío George les propuso ponerse de acuerdo y ayudarse, es decir, "hacer equipo". Y les contó como en sus viajes había encontrado pueblos especialistas en ello. Les habló de los indígenas y de la forma en que realizaban todas sus actividades. Nadie trabajaba solo.

Los maestros miraron con otros ojos aquel desorden que habían hecho al trabajar cada uno por su lado.

Comprendieron la idea y aceptaron su equivocación. Empezaron a "trabajar en equipo" y esas tres palabras las guardaron en el corazón. Olvidaron sus diferencias y pusieron manos a la obra.

Hicieron una casa con puertas, ventanas, mecedoras y escaleras para entrar y salir, mirar, decir adiós, subir y bajar, enamorarse.....

La casa para los huéspedes fue el centro de reunión de todos, e incluso sirvió de escuela para enseñar a los niños a trabajar en equipo. El tío George estaba feliz con los cambios en Yosolito.

Cuando retornó a su tierra, el tío fue a visitar al abuelo. - ¿Supiste la razón del nombre?

- preguntó la vieja tortuga. Sí, y te cuento que el país cambió su nombre: ahora se llama "TODOS

JUNTOS" El abuelo se alegró y se fue a sentar en su mecedora.



ANEXO 9: FICHA DE EVALUACIÓN A SER APLICADAS DESPUÉS DE CADA TALLER

FICHA DE EVALUACIÓN

Después de cada actividad desarrollada en el aula de clases se aplicará la siguiente matriz de evaluación.

ESTUDIANTES:		FECHA DE EVALUACIÓN:				
GRADO:		DOCENTE:				
INDICADORES	MS	S	PS	VALORACIÓN	ACTITUD DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD	OBSERVACION
1.- Actitud Positiva						
2.- Respeto						
3.- Trabajo en equipo						
4.- Compañerismo						
5.- Seguridad						
6.- Armonía						
7.- Buen comportamiento						

Elaborado por: Fanny Cruz y Carlos Tumbaco.



Institución "Evaristo Vera Espinoza", ubicada en la Comuna El Morrillo, Cantón Santa Elena, lugar donde se realizó la investigación.



Patio de la Institución Educativa donde se ejecuta gran parte de las actividades lúdicas planteadas en la propuesta de la Tesis.



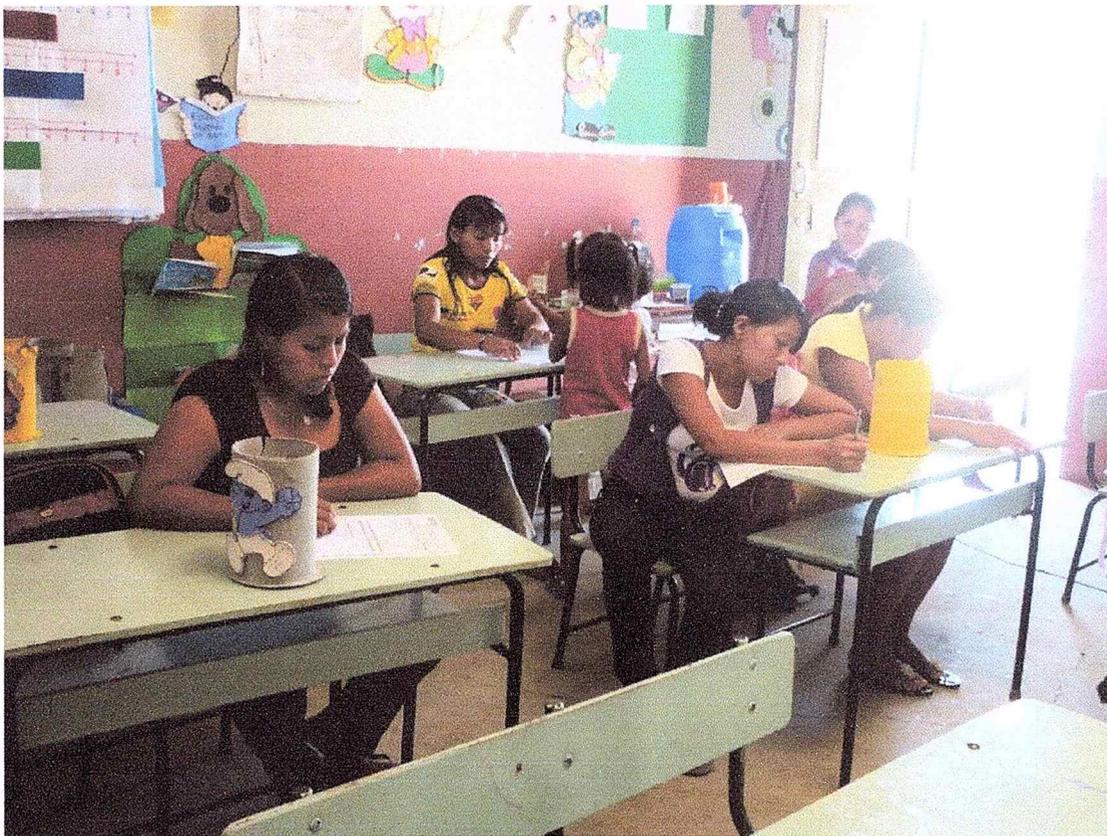
Entrevista con la Autoridad del Plantel, entregando a la vez el documento para ejecutar la investigación y propuesta planteada durante la tesis.



Momento en que se realiza la encuesta a Docentes y Directivo, del plantel a fin de obtener los resultados que garantizan la factibilidad de la investigación.



Entrevista con el docente Lic. Carlos Reyes que está a cargo del Quinto Año Básico "A" y que está colaborando a fin de ayudar en el comportamiento de sus estudiantes.



Encuesta realizada a las representantes del Quinto Año Básico "A" por parte de la Lic. Fanny Cruz Rocafuerte.



Encuesta realizada a los niños y niñas del Quinto Año Básico "A" por parte del Lic. Carlos Tumbaco González..



Encuesta realizada a las representantes del Quinto Año Básico "B" por parte del Lic. Carlos Tumbaco González



Socializando con los estudiantes como sacar beneficio productivo al tiempo libre y que además mejoren su comportamiento.



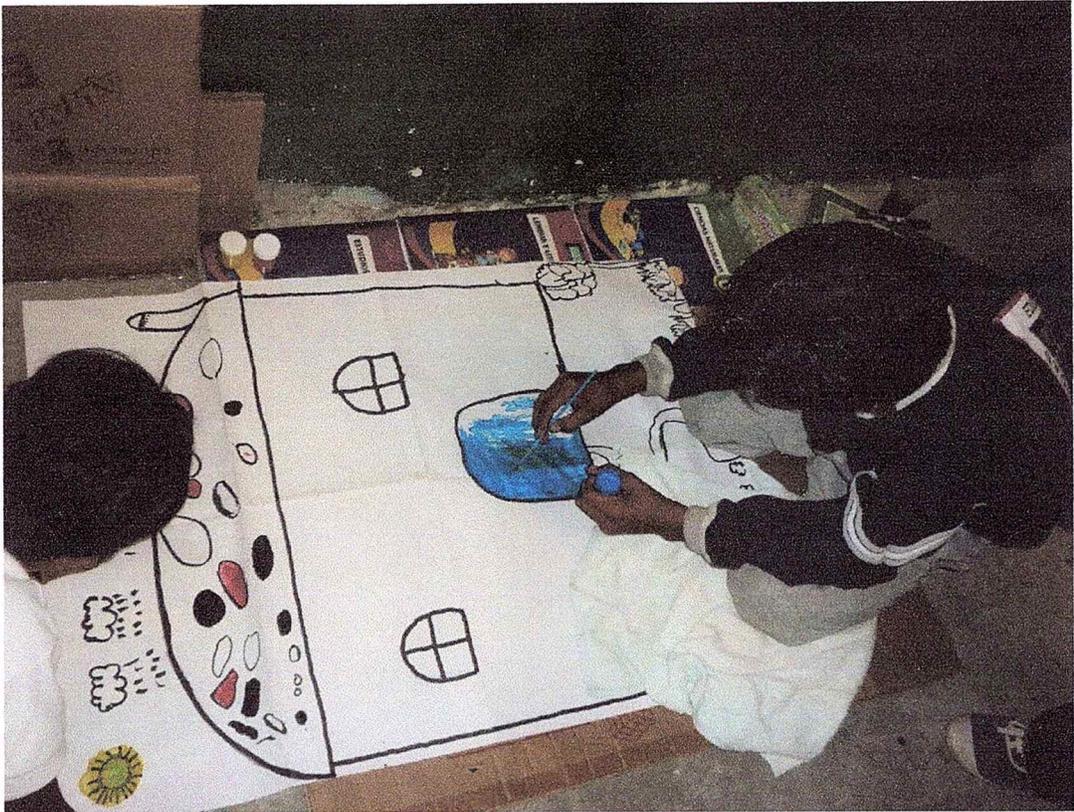
Estudiantes del Quinto Año "B" realizando la actividad "ASÍ SOY YO" con la guía de del maestro y demostrando que tiene muy buenas habilidades artísticas.



La Lic. Fanny Cruz motivando a la niña Génesis Roca a formar parte de las actividades lúdicas y demostrar el respeto por el trabajo realizado.



La coordinación y el compañerismo se evidencian en el desarrollo de un Juego Tradicional "LAS PELOTAS SE PERSIGUEN" realizada por parte de los estudiantes, durante un tiempo libre.



Niños/as dando origen a su creatividad en la actividad "UNA MAÑANA DIVERTIDA".



Estudiantes potenciando sus destrezas mentales en base a otra de las actividades lúdicas propuestas y desarrolladas por los estudiantes "JUEGOS MENTALES"



Estudiantes demostrando la efectividad de la propuesta, recordando además que la amistad y el respeto los forman como mejores personas, dejando de lado el mal comportamiento.



La actividad Lúdica incentiva el trabajo en equipo y mejora las relaciones afectivas entre compañeros y por ende el respeto mutuo antes, durante y después de los juegos a desarrollarse.



El valor de COMPARTIR se demuestra en los estudiantes realizando una de las actividades fundamentales para poder mejorar adecuadamente el comportamiento durante los tiempos libres.



El valor de la TOLERANCIA, aplicada durante el desarrollo de una de actividades basada en valores para respetar el punto de vista de los demás compañeros para realizar un trabajo con calidad y armonía.

Santa Elena, 12 de Septiembre del 2014

Mgs. Carmen Flores Tomalá

DIRECTORA DE LA ESCUELA "EVARISTO VERA ESPINOZA"

En su despacho.

Saludos a Ud. y a su equipo de trabajo en la labor realizada por su prestigiosa institución educativa.

Yo CARLOS ALBERTO TUMBACO GONZALEZ con C.I. # 0920628960 y FANNY LUZ CRUZ ROCAFUERTE, con C.I. # 0919714782, egresados de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, solicitamos a usted el permiso respectivo para poder desarrollar nuestra tesis de investigación con el tema. **APLICACIÓN DE UN PROGRAMA CON TÉCNICAS LÚDICAS PARA PROMOVER NORMAS DE BUEN COMPORTAMIENTO DURANTE EL TIEMPO LIBRE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO BÁSICO** durante el periodo lectivo 2013 - 2014.

Esperando su aceptación a lo solicitado, asegurándole éxito en su labor nos suscribimos.





Lic. Fanny Cruz Rocafuerte

CI 0919714782



Lic. Carlos Tumbaco González

CI 0920628460

Recibido
12/Sept/2014

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA ESTUDIANTES

TITULO DEL TRABAJO

Aplicación de un programa con técnicas lúdicas para promover normas de buen comportamiento durante el tiempo libre en los estudiantes del quinto año básico de la Escuela de Educación Básica Evaristo Vera Espinoza de la provincia de Santa Elena, en el periodo lectivo 2014 – 2015”

INSTRUCTIVO

ÍTEM	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. ¿Te gustaría estar motivado siempre en clase?	X		X		X		
2. ¿Te agradaría que al inicio de las clases tu profesor comience con un juego?	X		X		X		
3. ¿Crees que al jugar encontrarás más amigos?	X		X		X		
4. ¿Realizas en tu tiempo libre juegos recreativos con tus compañeros/as?	X		X		X		
5. ¿Estimas conveniente que los juegos agresivos son perjudiciales para los niños/as?	X		X		X		
6. ¿Estás de acuerdo practicar juegos recreativos en vez de juegos agresivos?	X		X		X		
7. ¿Practicas juegos recreativos con niños/as de otros grados?	X		X		X		
8. ¿Te gustaría mejorar el comportamiento practicando juegos recreativos?	X		X		X		
9. ¿Crees que los niños/as que realizan juegos agresivos incentivan al mal comportamiento en el aula?	X		X		X		
10. ¿Te agradaría formar parte de un trabajo que mejore el comportamiento de niños/as en tu escuela basado en el juego?	X		X		X		
Total	10		10		10		
%	100%		100%		100%		

Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Identidad	Fecha	Firma
	ALVAREZ FLORES	CARMEN DE LOURDES	0910032226	10/09/2014	
	Profesión		Cargo	Teléfono	
MAGISTER EN GERENCIA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS	1014-12-750146	DOCENTE	0991875648		

Agradecido por su colaboración.

Atte,


Fanny Luz Cruz Rocafuerte
Maestrante


Carlos Alberto Tumbaco González
Maestrante

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA PADRES DE FAMILIA

TITULO DEL TRABAJO

Aplicación de un programa con técnicas lúdicas para promover normas de buen comportamiento durante el tiempo libre en los estudiantes del quinto año básico de la Escuela de Educación Básica Evaristo Vera Espinoza de la provincia de Santa Elena, en el periodo lectivo 2014 – 2015”

INSTRUCTIVO

ÍTEM	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. ¿Le gustaría que su hijo/a reciba mayor motivación en el aula de clase?	X		X		X		
2. ¿Considera importante que su hijo/a juegue en la escuela?	X		X		X		
3. ¿Valora positivamente el esfuerzo que realiza su hijo/a en la escuela?	X		X		X		
4. ¿Conoce usted que los docentes aplican técnicas de juegos para el proceso de aprendizaje?	X		X		X		
5. ¿Considera conveniente que jugando su hijo/a aprende a ser disciplinado en la escuela?	X		X		X		
6. ¿Realiza su hijo/a juegos recreativos durante el tiempo libre?	X		X		X		
7. ¿Cree conveniente que los juegos agresivos promuevan un mal comportamiento en los niños/as?	X		X		X		
8. ¿Está de acuerdo que su hijo/a observe programas televisivos agresivos, que dañen su comportamiento?	X		X		X		
9. ¿Dedica el tiempo suficiente en ayudar a mejorar el comportamiento de su hijo/a?	X		X		X		
10. ¿Motiva a sus hijos/as a mejorar su comportamiento en base a juegos recreativos en el hogar?	X		X		X		
Total	10		10		10		
%	100%		100%		100%		

Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Identidad	Fecha	Firma
		ALVAREZ FLORES	CARMEN DE LOURDES	0910032226	10/09/2014
	Profesión		Cargo	Teléfono	
	MAGISTER EN GERENCIA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS	1014-12-750146	DOCENTE	0991875648	

Agradecido por su colaboración.

Atte,


Fanny Luz Cruz Rocafructe
Maestrante


Carlos Alberto Tumbaco González
Maestrante

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PARA DOCENTES

TITULO DEL TRABAJO

Aplicación de un programa con técnicas lúdicas para promover normas de buen comportamiento durante el tiempo libre en los estudiantes del quinto año básico de la Escuela de Educación Básica Evaristo Vera Espinoza de la provincia de Santa Elena, en el periodo lectivo 2014 – 2015”

INSTRUCTIVO

ÍTEM	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. ¿Aplica usted estrategias en el aula relacionadas a la parte lúdica?	X		X		X		
2. ¿Considera la parte lúdica como un elemento esencial en el aprendizaje de los/las estudiantes?	X		X		X		
3. ¿Está de acuerdo que el juego eleva la creatividad en los/las estudiantes?	X		X		X		
4. ¿Incluye actividades lúdicas en las prácticas diarias con sus estudiantes?	X		X		X		
5. ¿Estima conveniente que al aplicar técnicas lúdicas, mejorarán los procesos actitudinales de los/las estudiantes?	X		X		X		
6. ¿Conoce usted técnicas lúdicas que promuevan normas de buen comportamiento en su Institución?	X		X		X		
7. ¿Considera usted que los juegos lúdicos mejoran el comportamiento de los/las estudiantes?	X		X		X		
8. ¿Cree usted que los docentes deben recibir capacitación sobre estrategias lúdicas?	X		X		X		
9. ¿Conoce usted las nuevas actividades lúdicas que promueve el sistema educativo ecuatoriano donde se estimule la creatividad del estudiante?	X		X		X		
10. ¿Considera necesario que se elabore una guía metodológica lúdica que brinde las estrategias para promover normas de buen comportamiento?	X		X		X		
Total	10		10		10		
%	100%		100%		100%		

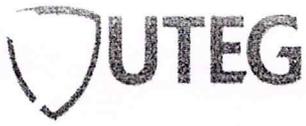
Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Identidad	Fecha	Firma
	ALVAREZ FLORES	CARMEN DE LOURDES	0910032226	10/09/2014	
	Profesión		Cargo	Teléfono	
	MAGISTER EN GERENCIA DE INNOVACIONES EDUCATIVAS	1014-12-750146	DOCENTE	0991875648	

Agradecido por su colaboración.

Atte,

Fanny Luz Cruz Rocafuerte
Maestrante

Carlos Alberto Tumbaco González
Maestrante



Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
Escuela de Postgrado



Fecha: Septiembre 10 del 2014

Institución: Escuela de Educación Básica "Abdón Calderón Garaicoa"

Función: Docente.

Estimado Profesional:

Con el propósito de conocer los factores que generan un mal comportamiento en los/las estudiantes y el diseño de normas que aplicadas durante el tiempo libre promuevan un cambio consciente en ellos, deseo conocer su opinión referida a algunas interrogantes que se plantean sobre este tema.

Se trata de ofrecer estrategias lúdicas para que los estudiantes y docentes puedan emplearlas adecuadamente a fin de propiciar un ambiente educativo donde norme la solidaridad y el respeto mutuo, es por eso que se han diseñado tres encuestas. La Metodología se sustenta en la observación, encuestas, y entrevista a los involucrados en la investigación.

Por las razones expuestas solicitamos responder al cuestionario adjunto.

Cordialmente,


Fanny Luz Cruz Rocafuerte
Maestrante


Carlos Alberto Tumbaco González
Maestrante

RESULTADOS ALCANZADOS

Durante la aplicación de las actividades planteadas en la propuesta se han logrado evidenciar los siguientes cambios relacionados al comportamiento de los niños/as en la Institución donde se realizó la investigación. Se consideró factores que originan un comportamiento inadecuado y el cambio que se ha logrado.

FACTORES DE UN COMPORTAMIENTO INADECUADO	LOGROS ALCANZADOS
<ul style="list-style-type: none"> • La agresividad tanto física como verbal dentro y fuera del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se logró mejorar este factor gracias al rescate de valores basados en el respeto y tolerancia hacia los compañeros. • También se desarrollaron actividades recreativas dentro del aula donde los estudiantes demostraron a través de su comportamiento como mantener una convivencia respetuosa.
<ul style="list-style-type: none"> • Conflictos entre compañeros/as. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desarrollaron juegos lúdicos donde participaron tanto de manera individual como grupal y aprendieron que la amistad, la confianza y la cooperación son elementos esenciales para resolver conflictos que se presenten entre ellos.
<ul style="list-style-type: none"> • Problemas de hiperactividad en ciertos estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se disminuyó el nivel de hiperactividad y se logró integrarlos a participar en los juegos tradicionales donde demostraron sus habilidades, compañerismo y solidaridad hacia sus compañeros, sirviendo de guías para hacer que se respeten las normas establecidas en cada actividad.
<ul style="list-style-type: none"> • Desatención por parte de los padres hacia sus hijos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fue primordial involucrar a los representantes de forma directa en las actividades metodológicas basada a rescatar valores desde sus hogares y en actividades que desarrollen tanto padres como hijos. • Mejoró el nivel afectivo de los estudiantes y por ende surgió un cambio en la manera de relacionarse con sus demás compañeros y docente.
<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad en el desarrollo creativo y cognitivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se incentivó a los estudiantes a participar de los juegos mentales donde se emplearon estrategias creativas para el diseño y uso adecuado de los materiales. • También se desarrolló la parte intelectual de los estudiantes, porque recordaron y afianzaron sus conocimientos sobre temas de áreas fundamentales de manera creativa y divertida que son esenciales en durante el aprendizaje.

Durante y después de la aplicación de la estrategias lúdicas se han podido evidenciar como los /las estudiantes han ido mejorando su comportamiento, desarrollo cognitivo y afectivo que es primordial en las aulas escolares para que formen su personalidad y lo demuestren a través de la forma de actuar frente a los demás.

El cumplimiento de las normas establecidas en la propuesta se evidenció también, en la manera de convivir entre estudiantes y docentes, demostrado de la siguiente forma:

- Pedir la palabra y respeto de los turnos en todo momento.
- Respeto hacia los profesores y demás personas que forman parte de la Institución.
- Cordialidad y apoyo a sus compañeros/as.
- Preservación e higiene adecuada de las aulas escolares.
- Mantener el orden en ausencia del docente.
- Cuidar tanto el material propio como del aula y del establecimiento.
- Demuestran respeto por la dignidad, integridad, libertad y demás derechos de los/las estudiantes, así como del resto de la Comunidad escolar.