

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas juegan un papel importante en el rendimiento académico de los niños y/o niñas de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” son técnicas que tienen como fin formar a los estudiantes con creatividad, permitiendo al docente alcanzar los logros establecidos con anterioridad, formando seres analíticos, críticos y reflexivos para mejorar el desempeño de los estudiantes instaurados en cualquier contexto pedagógico, que sirven para fomentar sus conocimientos del cual detallan su dinamismos o juegos de aprendizaje; es así que se logra obtener buenos resultados mediante la buena motivación de las actividades lúdicas de los educandos.

Para lograr su avance se previene tomar en cuenta los procedimientos y los resultados más relevantes de la formación de los estudiantes en el Establecimiento Educativo, de la función que está inmersa la Comunidad Educativa con su colaboración y responsabilidad, las actividades lúdicas están proyectadas tomando en cuenta las necesidades, beneficios de los estudiantes. También se considera de mucha importancia que los docentes deben propiciar un conocimiento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Desde muy temprana edad se recomienda dar la estimulación pre-natal a través de los diversos programas que oferta el gobierno, estos responden a un vínculo psicomotriz, siendo tarea trascendental en el primer avance desde el vientre materno es aquí donde se cimentan las bases logrando los fines de la educación, se crean las principios para el desarrollo tanto físico como psíquico del niño y/o niña en su lapso estudiantil. Se fomenta adquisiciones en él, se desarrollan cambios en la comunicación y socialización con personas de distintas edades cronológicas.

La principal esencia del estudiante es expresar, explorar, disfrutar mediante el juego utilizando los recursos necesarios asimilados de su entorno esto conlleva al aumento de

la expresión de sus emociones habilidades, destrezas, potencializa la imaginación y elevación de su autoestima; Las actividades lúdicas están entrelazadas con la visualización, a discriminar entre sujeto- objeto, texturas, nociones se producen naturalmente en el lapso de vida de todo ser humano.

El objetivo general involucra a la comunidad educativa con su participación mediante el cual innovarán los conocimientos, fortaleciendo el proceso- enseñanza aprendizaje. Por lo cual se ejecutó mediante el utilizando el modelo pedagógico constructivista y aprendizaje significativo para medir el rendimiento de los estudiantes para desafiar y resolver los problemas de la vida cotidiana.

La investigación está distribuido en tres capítulos; En el primer capítulo se encuentra el problema de la investigación del cual trata de mejorar el rendimiento académico mediante las actividades lúdicas. En el capítulo dos analiza y explica la entrevista dirigida al directivo de la institución, la encuesta aplicada a los docentes, el instrumento de evaluación el Test del ABC aplicado a los niños y las niñas.

Concluye con una propuesta basada en el diseño de una guía de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes esta encamina a ser un elemento de apoyo preciso, viable, permitiendo obtener logros planteados en los mismos formándolos como seres críticos y reflexivos para lograr establecido en cualquier instancia pedagógica

CAPÍTULO

1.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Las actividades lúdicas de los docentes en el país necesitan evolucionar, continuando con ideas nuevas, las que se modifican o se convierten en ciencias, para evitar la crisis en la educación Ecuatoriana. La constitución establece en el Buen Vivir que emprendan mejores condiciones en la enseñanza seguida de capacitación y formación en distintos niveles. La educación tiene que ver en el proceso de estructuración de los educandos, períodos para fortalecer, priorizar las diferentes capacidades individuales, en promover a los estudiantes que sean analíticos, críticos respetando: equidad de género, etnia y condición social.

Los(as) niños(as) de esta edad buscan explorar, experimentar, jugar, crear actividades que permita desarrollar sus habilidades, destrezas competencias que llevan a cabo por medio de la socialización entre los mismos, también con su entorno. El juego es la forma perfecta de expresión infantil, en la que el niño está en constante movimiento, el componente lúdico se aprovecha como fuente que ofrece muchas ventajas en el proceso enseñanza - aprendizaje, a su vez permite una buena comunicación dentro como fuera del aula buscando nuevas estrategias. Estas actividades se convierten en una importante herramienta pedagógica para el desarrollo de la inteligencia, una motivación en el aprendizaje, el docente debe tener un excelente dominio de habilidades para hacer la clase más dinámica, interesante y productiva.

1.2.- PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación tiene por finalidad hacer un análisis exhaustivo de cómo afecta en el rendimiento académico, a través de la investigación referente a las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de la “Escuela Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval”. Las actividades lúdicas de los docentes en el Ecuador necesitan de cambios siguiendo nuevas ideas, se ha establecido la aplicación de reformas en los últimos años, una de ellas es actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica así mismo está en el proceso de estructuración del niño y/o la niña, en tanto estos son seres flexibles, cambiantes y con capacidad de auto transformación.

Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver, hacer potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo con las otras personas y con el mundo desarrollando una educación de acuerdo con la ciencia y la tecnología moderna para llegar a un trabajo productivo, sin discriminar etnias, sexos, situaciones económicas, religión entre otros.

Constituye una necesidad educativa para dinamizar su práctica pedagógica activa, participativa del grupo utilizando técnicas, procedimientos y diferentes estrategias con un currículo centrado en problemas y necesidades del aprendizaje. En muchas instituciones los docentes no desarrollan actividades lúdicas para su trabajo diario las clases se limitan al trabajo dentro del aula con los mismos sentados por largas horas, con clases aburridas desmotivadoras, con métodos repetitivos y tradicionalistas. Pues las maestras, no aplican juegos didácticos, ni dinámicas lo cual que repercuten en el desempeño escolar del estudiante que se siente cansado, no cumple las actividades escolares que llega frecuentemente atrasados generalmente por quedarse en juegos fuera de la institución, su participación en el aula no es voluntaria sino forzada.

Dentro del proceso de investigación se encuentran algunos factores que afectan el rendimiento de los estudiantes por la falta de actividades lúdicas en clases, tales como: monotonía, aburrimiento, desmotivación, clases aburridas, poco interés en las clases, estudiantes memoristas, desconocimiento en el docente de las actividades lúdicas, metodología inadecuada, docentes poco dinámicos, metodología tradicional es precisamente en el proceso de sus aprendizaje limitación a desarrollar sus destrezas.

Esto permitirá determinar el problema, la causa y efecto del rendimiento de los estudiantes, si el problema no se soluciona en el futuro seguirán desmotivados, desinteresados en aprender, no se logrará formar seres pensantes críticos y creativos. Para que existan las actividades lúdicas es necesario que los docentes propongan utilizar actividades innovadoras y no se resista al cambio, es decir brindarles a los estudiantes una clase dinámica, recreativa que son esenciales en la vida escolar.

1.2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las actividades lúdicas del docente en el país piden cambios a pasos agigantados siendo pilares fundamentales e importantes para la educación; la misma que se convierte en crisis llamando así a una resolución científica, es decir una necesidad educativa esto produce un afecto en el rendimiento académico de los estudiantes de acuerdo al (Ineval, 2011), la institución responsable de la evaluación integral de educación del país.

Art.346 de la Constitución de la República del Ecuador, (Asamblea Nacional, 2008) ha registrado el resultado de las pruebas ser que fueron tomadas en el año 2010 que más del 505 obtuvieron un puntaje deficiente en el rendimiento académico de los estudiantes, en las unidades educativas sus labores con base en los estándares de calidad educativa definidos por el Ministerio de Educación y desarrollo. Prueba ser 2009, Prueba ser 2010, Prueba ser 2013. (Ineval, 2011)

Según el informe del INEVAL registra que no ha superado el nivel de coeficiente intelectual; analizando la región costa, la Provincia de Santa Elena no es la excepción,

menos aún en la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval”, que se encuentra ubicada en el Barrio Las Peñas calle principal de la parroquia Anconcito cantón salinas de la provincia santa Elena, esta institución cuenta con 29 Docentes y 1 Director, tienen por causa la falta de estimulación prenatal, desnutrición infantil, hogares disfuncionales y por múltiples faltas a la institución sin justificativo y como pronóstico diríamos que estos estudiantes podrían desertar.

Las educadoras parvularias son las responsables de los estudiantes del grado 1 poco capacitadas, no cuentan con la experiencia y el conocimiento necesario para impartir sus sapiencias a la niñez, en muchas ocasiones no diferencian entre técnicas grafo-plásticas y actividades lúdicas ambas son necesarias en los educandos teniendo en cuenta que la mayor parte de docentes no las utilizan en sus trabajos diarias, puesto que a través del juego, viven una experiencia innovadora la misma los prepara para que puedan enfrentar responsabilidades futuras en la sociedad.

En el país la mayoría de las familias no proveen la estimulación temprana en la evolución del embrión “según las investigaciones y estudios en las ondas cerebrales de prematuros revelan que el cerebro responde a estos estímulos visuales, táctiles y sonoras alrededor del séptimo mes de embarazo es decir puede recibir información y procesarla”. La actividad lúdica es una necesidad en todos los seres humanos y mucho más en los niños y niñas, ellos cuando juegan viven experiencias en las que se preparan para enfrentar nuevos retos en un futuro y que formaran parte de la sociedad.

“No limites a tus hijos a tu propio aprendizaje, porque han nacido en otro tiempo”
(Talmud, 2008)

1.2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el rendimiento de los estudiantes de la “Escuela de Educación Básica “Gral. Cesar Rohon Sandoval durante el periodo lectivo 2014- 2015?

1.2.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El plan decenal integral de los niños, las niñas y los adolescentes cada vez exige más, el Buen Vivir de acuerdo a la malla curricular está señalado que debemos comprometernos en optimizar el rendimiento escolar para obtener mejores resultados en nivel de estimación de los estudiantes.

La sistematización se realizó en base a las preguntas derivadas de la formulación del problema.

¿En qué medida las actividades lúdicas inciden en el rendimiento académico de los estudiantes?

¿Cómo influyen los métodos y recursos didácticos en el rendimiento académico de los estudiantes?

¿De qué manera contribuyen las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

- Analizar la influencia de las actividades lúdicas mediante un diagnóstico exhaustivo con la finalidad de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes

de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” durante el periodo lectivo 2014 -2015”

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar en qué medida las actividades lúdicas incide en el rendimiento académico de los estudiantes.
- Identificar como los métodos y recursos didácticos que influyen en el rendimiento académico.
- Verificar cuales son las estrategias lúdicas que aporten en el rendimiento académico en los estudiantes.

1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El ser humano es un ente principal y valioso en la sociedad que se adapta a los cambios constantes en todos los ámbitos cultural, social y más aún en el educativo, es un desafío que permite a los discentes buscar nuevas estrategias metodológicas que promuevan alcanzar un conocimiento óptimo en el proceso enseñanza aprendizaje, la educación Ecuatoriana, viene siendo objeto de múltiples cambios, formulados en diversos conocimientos pedagógicos, filosóficos, sociológicos, psicológicos y del entorno. En muchos casos se ha considerado que algunos niños y niñas tienen dificultades con el aprendizaje y somos conscientes que no todos aprenden por igual.

Esta investigación ha sido instaurada para promover y orientar a los docentes el desarrollo de las actividades lúdicas en los niños y las niñas del grado 1, que permite conocer las consecuencias del bajo rendimiento académico lo que no son tratados a tiempo; consiste en responder a las necesidades de los educandos en el campo pedagógico, considerando el poco interés en la participación de clases y para evitar el fracaso escolar.

Las estrategias empleadas por el docente obedecen en gran manera al logro del aprendizaje del estudiante, dependiendo de esto los educandos pueden desenvolverse en clases; rompiendo los esquemas tradicionales situando nuevas visiones en pro mejoras de la educación ,se debe reflexionar sobre la necesidad de respetar los juegos como actividades lúdicas donde el rol del docente forma un papel muy importante en el proceso educativo, bajo estas razones se justifica la necesidad de proponer un método de desarrollo que incentive, motive a cada una de las personas que forman parte de la comunidad educativa y de esta manera contribuir al excelente desarrollo y desenvolvimiento que sean favorables para la sociedad.

Es primordial aplicar las actividades lúdicas seleccionándolas de acuerdo a cada etapa evolutiva, seleccionando las características, necesidades del medio, infraestructura de la institución, la creatividad que el docente brinde al niño y/niña.

1.5 MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.2 MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

En la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” de la península de Santa Elena no se ha elaborado un estudio minucioso que determine cuáles son las causas del bajo rendimiento académico, no se han elaborado las respectivas indagaciones, ni documentaciones que testifiquen los motivos por lo cual obtenga un bajo rendimiento. Las estadísticas señalan que los niños y las niñas no asisten desde muy temprana edad a los centros de estimulación tienen un déficit en su expresión corporal.

Revisando los archivos correspondientes a los registros de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil que nos brindó la oportunidad de construir el tema: Las

actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” de la Parroquia Anconcito del cantón Salinas, son de mucho valor a la institución porque a través de la guía de actividades lúdicas va a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, existen siguientes proyectos de investigación como:

El trabajo de Borbor López Martha Rosario, Castillo PARRALES Denisse Alexandra y PARRALES Domínguez Ámbar Ivonne cuyo tema fue: “Diseño de un manual de técnicas lúdicas para la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de la escuela de educación básica Leonardo. Berry de la Parroquia Ancón cantón Santa Elena año lectivo 2012-2013” (Uteg, 2012)

Además se encuentra el trabajo (Uteg, 2012) de Alarcón Pinela Marjorie con el tema “Estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento académico de las y los estudiantes de octavo año de Educación Básica en el área de lengua y literatura de la unidad de formación artesanal Fiscal Isabel Herrera de Velásquez de la Ciudad de Milagro periodo lectivo 2011-2012”.

Los maestros de la escuela deben aplicar los juegos como parte principal, para elevar el trabajo independiente y resolver situaciones problemáticas, que mediante este, permite a los educandos desarrollar su imaginación, solucionar problemas descubrir diferentes modos y estilos de pensamientos para que los niños formen su propio conocimiento, el juego debe ser potenciado entre varios aspectos, los niños y/o las niñas interactúan de acuerdo a su cultura creada por el ambiente donde le rodea. Lo que permite utilizar como una herramienta fundamental para proceso de enseñanza- aprendizaje, debe ser potencializada para elevar el trabajo independiente para resolver la problemática que se presenta

1.5.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Estrategias

“Toda estrategia es un procedimiento ante una ocupación, necesita una actividad cognitiva que implica aprendizaje, es un dispositivo de actuación que involucra las destrezas que el aprendizaje ha de poseer previamente”. (Oscar, 2009) Según Schuckermith “Son procesos ejecutivos mediante las cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades, estos se vinculan con el aprendizaje con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender” “ (Schuckermith , 2011).

Por lo tanto, las estrategias en el campo educativo se consideran acciones que todo docente debe aplicar en el trabajo, considerando las necesidades e intereses de los estudiantes que permitan un aprendizaje significativo que ayudara a desarrollar las destrezas y habilidades para elevar las potencialidades y mejorar el nivel de competencias dentro del proceso de aprendizaje y así lograr que el estudiante sea participe de sus actividades diarias.

RENDIMIENTO ACADÉMICO

La definición de rendimiento académico es un nivel de conocimiento demostrando un área o asignatura, además se puede decir que el rendimiento académico es la calificación que el docente da a sus estudiantes de acuerdo al aprovechamiento escolar que consigue, por tanto es necesario considerar la manera influido para que pueda tener desempeño negativo o positivo. (Jimenez, 2011)

Evaluación

La evaluación es un proceso integral, sistemático y permanente que sirve para apreciar valorativamente el rendimiento profesional de los docentes, los posibles efectos de su ejecutar con los respeto a los aprendizaje en los resultados de los estudiantes.

Actividades Lúdicas

“Son procedimientos recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos” (Mayer, 2012)

Saturno de la Torre considera que las estrategias metodológicas son un conjunto de procedimientos adaptivos por los que organizamos secuencialmente la acción en orden a conseguir las metas previstas. Según estos autores las estrategias metodológicas se refieren a las actividades de enseñanza realizada por el docente, con la finalidad de promover aprendizajes significativos que conlleva a un aprendizaje comprensivo y aplicarlo en el diario vivir.

Estrategias didácticas

Es una actuación secuenciada del proceso de enseñanza- aprendizaje en su triple dimensión de saber, saber hacer y saber ser guiado por los principios de la didáctica. (Rajadell, 2011). Toda estrategia didáctica tiene relación con las actividades que se desarrollan en la enseñanza aprendizaje que el docente aplica en su accionar pedagógico logrando que los estudiantes desplieguen sus competencias básicas y sean competitivos ante esta sociedad.

Se considera que las estrategias de enseñanza están relacionadas con la metodología que el docente utiliza para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes y relacionarlos con los nuevos conocimientos que conllevan a elaborar juicios y estimular sus acciones positivas en la sociedad

¿Qué son actividades lúdicas?

Se entiende como un espacio del impulso de las personas, formando parte de los seres humanos. El concepto de lúdica es tan extenso como complicado, se relata a la necesidad de un individuo de la manera de: comunicarse, de apreciar, decir libremente sensaciones alineadas hacia la diversión, la distracción que conllevan a reír, gritar e inclusive llorar expresando sus sentimientos, Esto indica que fomenta el impulso psico-social, que conforman la personalidad, los valores en cada uno, se orienta a la adquisición de saberes, abarcando una extensa escala de actividades donde interactúan la creatividad y el conocimiento.

“Y porque se ha salido de la infancia, (...) se olvida que llegar al cielo se necesitan, como ingredientes, una piedrecilla y la punta de un zapato”

(Cortázar, 2012)

Las actividades que realiza el docente dentro y fuera del aula están unidos con los procesos académicos que lo realizan los educandos, los estudiantes aprenden básicamente relacionándose con el entorno que la rodea, es así que como los docentes tenemos que procurar que el estudiante sea activo y progresivo en la organización de las actividades que realizan en el aprendizajes.

Importancia

Las actividades lúdicas son importantes porque permiten que las clases más agradables en el nivel de preparación, donde el docente tiene posibilidad de analizar de forma eficaz la asimilación de los contenidos impartidos, permitiéndole demostrar el nivel de conocimiento alcanzado por los educandos.

Intelectual- cognitivo.

Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, creativities (fantasía e imaginación), en la investigación científica, las habilidades y los conocimientos.

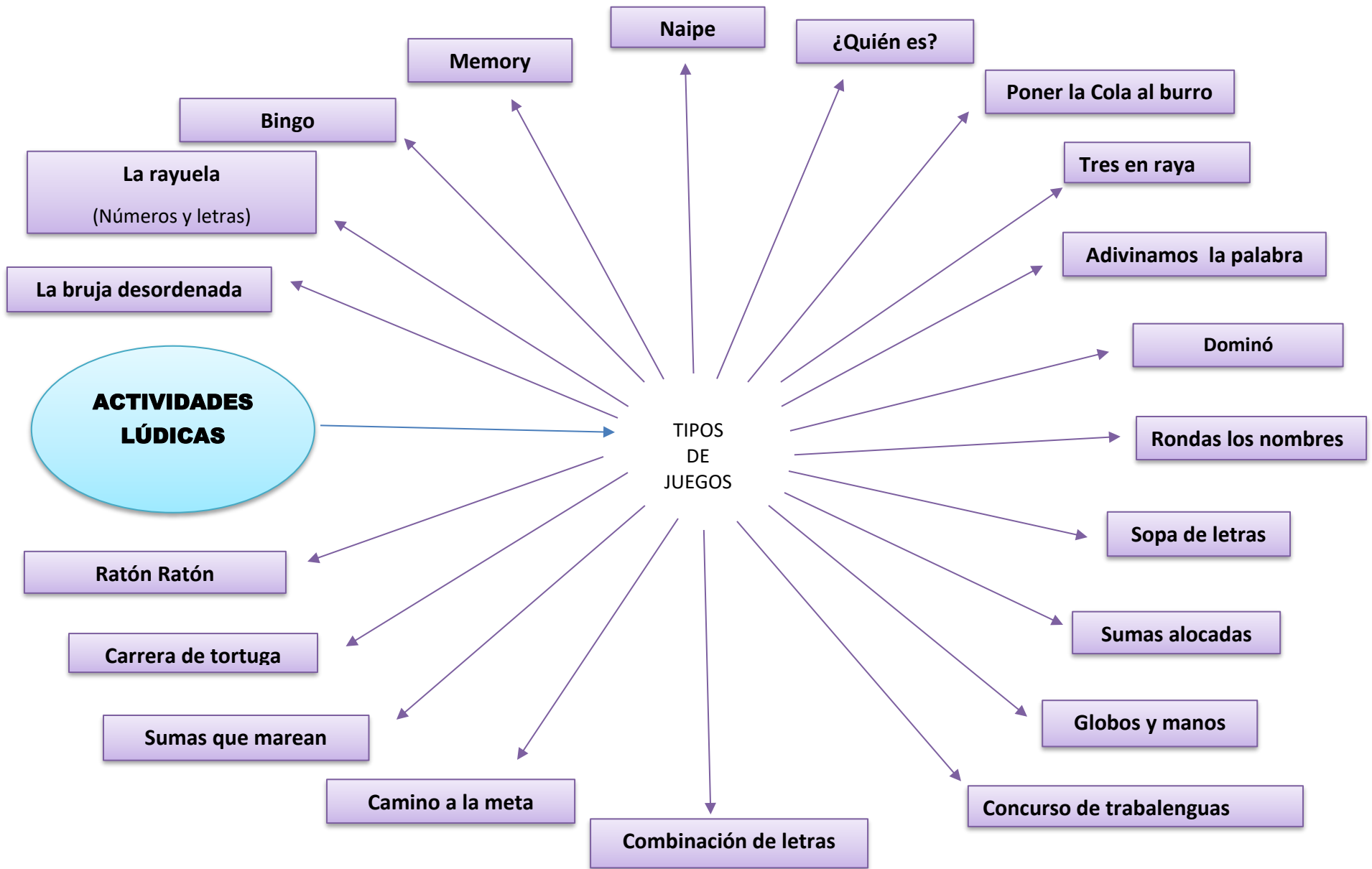
Volitivo – conductual.

Se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, las actitudes, la conducta, la iniciativa, la sistematicidad, el compañerismo, valores humanos, estimula la emulación fraternal etc.

Afectivo- motivacional

Se propicia el interés, la confianza, el gusto por la actividad, el espíritu de solidaridad, el colectivismo, dar y recibir la colaboración a si los demás. Como se puede observar el juego es muchos más que una vía de diversión sino que una manera natural de aprender, descubrir el mundo y desarrollarse como seres individual y social en la sociedad, además es un elemento técnico – constructivos para la elaboración la actividades de asimilación de los conocimientos y la satisfacción por los resultados.

Gráfico 1: Tipos de Juegos



Fuente: DE CAJITA DE SORPRESAS*
Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Clasificación

A partir de experiencia como docentes educativos consideramos que existen tres clases de juegos lúdicas en su clasificación.

- Juegos para desarrollar las habilidades
- Juegos para reforzar el conocimiento
- Juegos para el fortalecer los valores

Los juegos lúdicos están en correspondencia con cada objetivo, el contenido, es una forma en que se determina establecer el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, se desarrollada la difusión y aplicación garantizada en demanda por los niveles de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes para que se desarrollen exitosamente. Estas pueden aplicarse en diversas materias en lo que corresponde el horario de clases, esto depende en los beneficios que quieran alcanzar y del contenido de la clase o que se utilice.

Características de las actividades lúdicas

- Promueve el interés hacia las clases.
- Desarrollan diferentes habilidades en los trabajo interrelacionado de la tareas en los estudiantes
- Pretenden la aplicación de las sapiencias obtenidos en las diferentes materias relacionadas con el mismo.
- adoptar el fortalecimiento y demostrar la comprensión adquirida por el educando en la clase
- preparar e impartir a los estudiantes a tomar las decisiones correctas ante los dificultades de vida diaria.

Ventajas académicas para los docentes.

- Factible adaptaciones al currículo educativo de los años básicos.
- Necesita de poco tiempo de elaboración y sin la utilización de las tics.
- Facilita la dirección de la clase es más establecida y fácil.
- La adquisición es inmediata de aprobación por los educandos en clases.
- Suministra la contestación a la diversidad de interrogantes metódicas.

Ventajas académicas para los estudiantes

- Cambia el proceso enseñanza- aprendizaje en algo entretenido, motivador siendo accesible.
- Enaltece la comprensión en el lapso de vida.
- La metodología sirven de guías emocionantes que aparentan a la realidad.
- Prepara el trabajar en grupo.
- Pretende el perfeccionamiento de destrezas para estructurar investigaciones científicas y resolver problemas concretos.

Causas

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización de actividades lúdicas, lo cual provoca deficiencias, vacíos en el dominio de las mismas. En la actualidad a nivel mundial se realizan investigaciones sobre la estimulación prenatal, los estudios de ondas cerebrales de prematuros revelan que el cerebro del bebe puede responder a los estímulos visuales, táctiles, y sonoros alrededor del séptimo mes de embarazo es decir puede percibir información y procesarla.

Se conoce que el hombre desde su origen comienza es un proceso infinito de actividades tales como: mirar, acariciar, maniobrar, explorar, idealizar. En conclusión el juego es la actividad primordial infantil y a la vez una necesidad, es un lanzamiento importante en su vida infantil; En definitiva, jugar es la principal actividad infantil, un impulso vital que

empuja a todos los y/o las niñas (as) a observar el mundo que le rodea, saber mucho más, dominarlo, conocerlo es en el instante del esparcimiento de los educandos por medio del juego realizan los roles de acuerdo a su existencia el compromiso del adulto, es dar el realce en el cargo que tiene dentro de la Institución.

Los docentes y las educadoras de párvulos se hallan impartiendo sus clases dentro de nuestro nivel, en algunos casos se da la mínima importancia al espacio de socialización, es en el momento de las actividades lúdicas, que los y/o las niños/as tienen la posibilidad de integrarse es así que van desarrollando las habilidades y destrezas que obtendrán la potestad de comprender, explorar y pronunciar su naturaleza intrínseca como externamente a través del esquema corporal. Las dificultades que demuestran los estudiantes es en la motricidad va consigo un nivel bajo en los primeros movimientos que son incomunicados y pocos regularizados en el adelanto de las actividades lúdicas.

La Educación Inicial y básica, también trae consigo muchos fracasos tales como: la falta de recursos didácticos motivadores, la incompleta formación de los docentes, la poca adecuación de las instituciones y esto también abarca a la comunidad educativa. Todos estos elementos son básicos pues conforman el nivel preescolar, a su vez afectan este proceso; es importante que tanto las parvularias como el padre de familia entiendan que la recreación es una acción fundamental a realizarse no sólo para entretener al educando, sino es lo contradictorio, el juego la destrezas más importantes dentro de la complicada secuencia de comunicación de los estudiantes.

El ambiente familiar no les proporciona a los niños niñas, desarrollar adecuadamente su motricidad por la inoportuna sobreprotección que les brindan, contribuyendo a la vinculación en su progreso: es por esto que se encomienda que los padres de familias y a los educadores estén en entera comunicación; Según los estudios, la secuencia del perfeccionamiento biológico de las individuos a través de exploraciones se estudia que el juego administra la inteligencia cerebral de los niños y niñas facilitando el conocimiento seguido entre mayor sea el aumento del juego y la aumento de masa cerebral, en unos

casos no se observa este tipo de conducta; Si formamos desde su conocimiento, es el perfil adecuado que el ser humano ha elegido para adaptarse.

Tomando en cuenta que es necesario ejecutar investigaciones que desarrollen en la contribución de ideas para mejorar el progreso del sistema académico, inicia en la actual investigación la inquietud de conocer y examinar las diversas habilidades que se desenvuelven en los grados con la intención de mejorar el desarrollo de socialización del niño. A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del complejo transcurso de socialización.

Indiscutiblemente debe siempre estar la anexión del juego en la dinámica rutinaria del salón de clases esto responde a una apreciación de lo lúdico como principio de la ejecución particular. La organización institucional de actividades lúdicas formará un aprendizaje general a través del cual, el niño la niña colabora; respeta las reglas, los turnos, crea su considerada conducta; Establecer el uso de esta actividad como estrategias básicas para el proceso de la socialización en los primeros grados de educación básica, detallar las ventajas y/o desventajas de la actividad lúdica como destreza elemental para el avance de la socialización.

El docente

Para mejorar su práctica, el docente innova sus conocimientos, aplica actividades lúdicas y desarrolla adaptaciones al currículo para garantizar el acceso al aprendizaje y lograr una educación de calidad y calidez formando ciudadanos capaces de desenvolverse en el contexto social señala cinco competencias básicas que se esperan de un docente

- Enseñar a los estudiantes para que sean capaces de alcanzar las competencias y ser entes proactivos para la sociedad.
- Organizar el aula de clases para que todos aprendan con igualdad de oportunidades, adaptando las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académicas

- Fortalecer la convivencia de los estudiantes y lograr su desarrollo social y emocional.
- Atender a las diferentes necesidades, mediante la participación de todos a todas.
- Involucrar las actividades innovadoras en el proceso de enseñanza para mejorar el rendimiento académico.

Fundamentación psicológica

Para Piaget los estadios de desarrollo cognitivo son desde la infancia a la adolescencia: como estructuras psicológicas que desarrollan en los reflejos innatos esto ayuda a construir sus propios criterios sean estos niños pequeños

La teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea.

De acuerdo a Méndez (2002) (Vigotski, 1955) “es asociado con la teoría del constructivismo social que enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el conocimiento y apoya un modelo de descubrimiento de aprendizaje, este tipo de modelo pone énfasis en el rol activo de los docentes que el aprende mientras las habilidades mentales de los estudiantes se desarrollan con el apoyo de la comunidad educativa, el aprendizaje es una actividad social”

David Ausubel (1963) originó y difundió la teoría del aprendizaje significativo. Su propuesta pedagógica nos habla de que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de los contenidos. (Mendez, 2002).

Fundamento Legal:

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 343... “tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”. (Asamblea Nacional, 2011)

Art. 349.- se refiere que el Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. (Asamblea Nacional, 2011)

Art. 11.- Obligaciones.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

h) Atender y evaluar a las y los estudiantes de acuerdo con su diversidad cultural y lingüística y las diferencias individuales y comunicarles oportunamente, presentando argumentos pedagógicos sobre el resultado de las evaluaciones;
(Asamblea, Nacional, 2011).

Código de Niñez y Adolescencia

Código de Niñez y Adolescencia en su **Art. 37.-** se refiere al derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender (Codigo de la Niñez y Adolescencia, 2003)

El desarrollo de investigaciones educativas, permitirá el aporte de ideas significativas que redundarán, en soluciones, la implementación de Actividades Lúdicas a nivel de Preescolar y otros niveles del Sistema Educativo, puede generar profundos beneficios en cuanto al alcance de la socialización del niño.

1.5.2 MARCO CONCEPTUAL (GLOSARIO DE TÉRMINOS)

La propuesta de esta investigación señala varios conceptos de procesos a saber.

Actitud.- Contenido del currículo referido a la tendencia o disposición adquirida y relevante duradera a evaluar de un modo determinado, un objeto.

Adaptaciones Curriculares.- Son medidas educativas que ajustan el curriculum a las necesidades de las niñas y los niños.

Aprendizaje.- Es un proceso social, interactivo, permanente, continuo y sistemático propio de cada individuo que genera experiencias y conduce a un cambio de actitud.

Aprender a aprender.- Es el aprendizaje más adecuado para adquirir un conocimiento.

Aprendizaje significativo.- Se da por interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos de la estructura cognoscitiva.

Capacidad.- poder que un sujeto tiene en un momento determinado

Currículo.- Es el conjunto de objetivos, contenidos, criterios metodológicos y técnicas que orientan la actividad académica.

Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

Deficiencia.- Es toda pérdida o anomalía de una estructura o función psicológica, fisiológica, o anatómica y puede ser temporal o permanente.

Diagnóstico educativo o pedagógico.- Es el conocimiento de algo en relación a la educación, a través de medios y a lo largo de un proceso.

Diseño.- es un plan o guía que orienta al trabajo.

Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Enseñanza.- Es la acción y efecto de enseñar (instruir, doctrinar y amaestrar con reglas o preceptos).

Estrategias.- Conjunto de acciones que determinan un objetivo.

Estrategias metodológicas.- Son actividades planificadas y establecidas que permiten la construcción de conocimientos en la enseñanza aprendizaje

Metodología:- es el enlace entre el sujeto y el objeto de conocimiento.

El método.- es un medio a utilizar para llegar a un fin.

Hipótesis.- Se define como la solución provisional o tentativa para un problema dado.

Libre. No se puede obligar a un jugador a que participe sí que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

Técnica.- Es el conjunto de recursos, formas y procedimientos para desarrollar una tarea.

Madurez escolar.- es la posibilidad que un niño o niña, al instante de su entrada al régimen de educación formal, pueda enfrentar adecuadamente la situación escolar y sus requerimientos.

Docente.- Es la persona o individuo que enseña o imparte una clase.

Variables.- es aquella que menciona la capacidad que tienen los objetos y las cosas de modificar su estado actual, es decir de variar y asumir valores diferentes.

Variables Independiente.- Es aquella característica o propiedad que se supone ser causa del fenómeno estudiado.

Variable Dependiente.- Es la propiedad o característica que se trata de cambiar mediante la manipulación de la variable independiente.

Reforma educativa (NMGE).- Nuevo modelo de gestión educativa cuyo inicio en enero de 2010 y plantea la reestructuración del Ministerio de Educación, para garantizar y asegurar el cumplimiento del derecho a la educación y acceso universal y con equidad a una educación de calidad y calidez.

Calidad educativa.- servicio educativo de calidad a ciudadanos y ciudadanas de todas las nacionalidades y pueblos del país, a través de un proyecto educativo nacional, que fomente la unidad en la diversidad, el desarrollo de destrezas, básicas y especificada en los estudiantes acorde con estándares, nacionales e internacionales, para el desarrollo cultural y socio económico del país.

Capacitación definición.- es una actividad sistemática, planificada y permanente cuyo propósito general es preparar desarrollar e integrar a los recursos humanos al proceso productivo y mejor desempeño a las exigencias cambiantes que le permitan entender al funcionamiento del nuevo sistema, ya sea teórico o práctico.

Procedimientos.- Método o trámite necesario para ejecutar una cosa.

Equidad.- Tratar con sentido de igualdad

Implementar.- Acción de organizar todos los elementos necesarios para el funcionamiento de alguna actividad

Investigación.- Tarea de indagar en búsqueda de nuevos conocimientos

Orientación educativa.- Es un conjunto de actividades destinadas a la comunidad educativa.

Estándares en educación.- Estandarizar un producto corresponde a adoptar ciertas medidas especificaciones o protocolos que los hagan compatibles, con otros componentes a unos productos similares.

Estandarizar se refiere a la especificación de los niveles de calidad aceptables o recomendados.

Cognitivos.- es aquella que pertenece o que está relacionada al conocimiento, este a su vez es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

1.6 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS Y VARIABLES

1.6.1 HIPÓTESIS GENERAL

Con la ejecución de las actividades lúdicas entonces mejorará el rendimiento académico de los estudiantes de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” en el periodo lectivo 2014-2015

1.62. HIPÓTESIS PARTICULAR

¿Si se socializa e imparten los talleres de concientización para fortalecer el rendimiento académico de los niños y niñas disminuirá el bajo rendimiento académico?

¿Motivando el trabajo y la colaboración grupal a través de capacitaciones, experiencias los docentes mejorará su trabajo con los estudiantes interactuando con la comunidad educativa?

1.6.3 VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Actividades Lúdicas

VARIABLE INDEPENDIENTE

El rendimiento académico de los estudiantes

Tabla 1: Operacionalidad de las Variables

HIPÓTESISS	VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALAS
Con la ejecución de las actividades lúdicas entonces mejorará el rendimiento académico de los estudiantes de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” en el período lectivo 2014-2015	Independient e Diseño de una guía de actividades lúdicas	Es la participación activa y dinámica a través del juego lúdico que contribuye al desarrollo del niño y de la niña	Aprendizaje significativo	¿Aplica dinámicas en la enseñanza – aprendizaje?	Algunas veces Nunca De vez en cuando Siempre
	Dependiente Mejorar el desempeño académico de los estudiantes	Es el nivel apropiado de aprendizajes que se logra en el alumno	aprendizaje	¿Aplica métodos y técnicas?	Siempre Algunas veces nunca
	Dependiente Mejorar el desempeño académico de los estudiantes	Es el nivel apropiado de aprendizajes que se logra en el alumno	Adaptaciones curriculares	¿Realiza actividades de recuperación y refuerzo con estudiantes que lo requieran?	Siempre Algunas veces Nunca

FUENTE: “Escuela Gral. Cesar Rohon Sandoval”

ELABORADO: Paula Lino Napa y Ruth Suarez Avelino

1.7 ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1 TIPO DE ESTUDIO

INVESTIGACIÓN CUALICUANTITATIVO

Esta investigación se orientó dentro del paradigma cualitativo, en virtud por comprender la conducta humana, fundamentándose en la realidad del contexto de la escuela de Educación Básica “Gral. Cesar Rohon Sandoval” preocupándose de los hechos observables para interpretarlos, comprenderlos y poder explicar el problema en estudio.

La investigación cualitativa se desarrolla dentro del marco de estudio basado en la situación del currículo de la institución a partir de las nociones establecidas y del diseño aplicando a los estudiantes del grado 1 con bajo rendimiento académico

INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

Esta investigación esta lineada por el paradigma cuantitativo, que busca establecer la parte real y objetiva de las creencias o subjetividad del sujeto y se pretende medir la realidad externa para abrir nuevos campos de acción, aportando datos e informaciones que sirvan como base para obtener cambios acerca del problema en estudio, siendo necesario implementar estrategias específicas seleccionadas minuciosamente, generando nuevos marcos conceptuales que ayudaran a mejorar el trabajo áulico, pues la forma de estudio de casos permite analizar la profundidad del tema en estudio para lograr una mayor comprensión de la situación real del aprendizaje en los estudiantes.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación se desarrolló en base a un estudio sistemático, basado en los estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje en aulas de clases regulares, lugar donde se producen los acontecimientos para ser analizados e interpretados y luego contrastado con la hipótesis planteada al inicio de la investigación.

1.7.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

MÉTODO CIENTÍFICO

En esta investigación fue necesario aplicar el método científico y lograr la adquisición, sistematización y expresión de conocimientos, tanto en teoría como en lo práctico; en base a este método se emprendió el tema en estudio para detectar los problemas de aprendizaje y mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje a través de las estrategias metodológicas específicas.

MÉTODO INDUCTIVO

Mediante este método se logró definir el problema de la investigación, donde se pudo observar que en cada una de las aulas regulares existen estudiantes con bajo rendimiento académico, docentes que desconocen la manera como ayudar a solucionar el problema y la aplicación adecuada de estrategias metodológicas específicas para mejorar el proceso-enseñanza.

1.7.3 FUENTES Y TÉCNICAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Las fuentes y técnicas para la recolección de la investigación se encuentran:

Fuentes primaria

- Observar directa
- Entrevista
- Encuesta

Fuentes secundaria

- Libros
- Revistas
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y su reglamento
- Código de la Niñez y Adolescencia
- Equipo profesional
- Internet

TÉCNICAS:

La investigación necesito de algunas técnicas como: observación directa, entrevista y encuesta.

LA OBSERVACIÓN DIRECTA.

Esta técnica ayudo a detectar las diferentes necesidades educativas especiales que presentan los estudiantes de aulas de clase regular y poca aplicación de estrategias metodológicas específicas para buscar soluciones al problema en estudio.

LA ENTREVISTA

En esta técnica se utilizó un cuestionario de preguntas, el mismo que sirvió para recolectar información necesaria, considerando los hechos de la investigación para detectar las falencias del proceso enseñanza aprendizaje y mejorarlas mediante la aplicación de estrategias metodológicas.

LA ENCUESTA

Para aplicar esta técnica se utilizó un formulario que sirvió para recolectar la información necesaria que se requiere para investigar, teniendo en cuenta la subjetividad, la presunción de hechos en la investigación, contribuyendo a obtener una indagación más profunda y confidencial sobre la realidad del estudio. Se aplicó esta técnica a 29 docentes y 143 estudiantes para obtener la información necesario que permitió conocer el problema de la investigación, el análisis y la interpretación de los resultados. En la encuesta se utilizaron cuestionarios, los mismos que constan de las siguientes partes.

- Encabezamiento
- Tema
- Fecha y lugar
- Objetivo de la investigación de la encuesta
- Instructivo (como deber llenar el documento)
- Cuestionario

1.7.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población según Balestrini (2010), se define como “cualquier conjunto de elementos de la que se quiere conocer o investigar alguna de sus características”. Por tal motivo la población estará conformada por grupo de docentes y estudiantes de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” de la Parroquia Anconcito del Cantón Salinas. Considerando la complejidad del tema se hace necesario dividir en dos partes la población total, para docentes y estudiantes; determinando así sus respectivas muestras.

Tabla 1 Población de los docentes

Ítem	Estrato	Población
1	Directivos	1
2	Docentes	29
Total		30

Fuente: “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval”

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Muestra # 1

Para la muestra se consideró el directivo y los 29 docentes de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” del Cantón Salinas. La muestra que se utilizó para este estudio fue la aleatoria simple.

Según Levin, Rubín Balderas, del Valle y Gómez (2012), la muestra aleatoria simple consiste en seleccionar muestras mediante métodos que permiten que cada posible muestra tenga una igual probabilidad de ser seleccionada y que cada elemento de la población tenga una oportunidad igual de ser incluida en la muestra.

Tabla 2: Muestra de la Población de los Docente

Ítem	Estrato	Población
1	Directivo	1
2	Docentes	29
	Total	30

Fuente: "Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Tabla 3: Población de los Estudiantes

Ítem	Estrato	Población
1	Grado 1	124
2	Grado 2	155
3	Grado 3	143
	Total	422

Fuente: "Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Tabla 4: Población universo d los estudiantes

ITEM	ESTRATO	ELEMENTO	FRECUENCIA	CUPO
1	Grado 1	124	0,49	39
2	Grado 2	155	0,49	49
3	Grado 2	143	0,49	45
TOTAL		422	TOTAL	134

Fuente: "Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Muestra # 2

Para seleccionar la segunda muestra, se consideró también a los 422 estudiantes que forman el total de la población 2, para luego sacar la dimensión de la muestra y la vez la fracción muestral que sirvió para el cálculo del cupo disponible a tomar, debido a que si se tomara en forma globalizada se dificultaría el trabajo en estudio.

La muestra que se aplicó es la probabilística estratificada, que se caracteriza en dividir la población de estudio en grupos.

Según Marcelo Gómez (2010), en la muestra probabilística estratificada, es separar a la población en subpoblación o estratos, y se selecciona una muestra para cada uno.

Fracción

Simbología

N= tamaño de muestra

n= tamaño de la población

P= posible ocurra evento 0,5

q= posible no ocurra evento = 0,5

E= Error admisible que lo determina el investigador en cada estudio, 5% (0,05)

z= nivel confianza, que pasa el 95% es de $Z = 1,96$

$$n = \frac{N \cdot p + q}{(N - 1)E^2 + p + q}$$

$$n = \frac{422(0,25)(0,5)}{\frac{(422 - 1) 0,05^2}{1,96} + (0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{105,5}{(421)(0,00625) + 0,25}$$

$$n = \frac{105,5}{0,5369898 + 0,25}$$

$$n = \frac{105,5}{0,7869898}$$

$$n = 134,06$$

CÁLCULO DE LA FRACCIÓN MUESTRAL

$$f = \frac{n}{N} = f = \frac{134}{422} = 0,317$$

$$f = 0,32$$

1.8 RESULTADOS E IMPACTOS

En base a los datos obtenidos, se comprobó que existe un 10% de estudiantes tienen bajo rendimiento académicos, debido al desinterés y desmotivación en los mismos, esto obligó a buscar una solución, siendo una opción la guía de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académicos en las clases.

Con la aplicación de la guía se observan en los docentes y estudiantes un cambio de actitud motivador en la clase, permitiendo integración de actividades innovadoras en el proceso enseñanza-aprendizaje y desarrollar en los estudiantes destrezas y habilidades para que puedan desenvolver en su diario vivir.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS

Análisis comparativo

Con el diseño de la guía, los estudiantes de la escuela de “Educación Básica “Gral. Cesar Rohon Sandoval” de la parroquia Anconcito, Cantón Salinas Provincia de Santa Elena, serán beneficiados y mejorará el rendimiento académicos de los estudiantes de los primeros grados, fortalecimiento el accionar pedagógico de los docentes quienes tendrán la oportunidad de aplicar actividades adecuadas y mejorar el rendimiento académico.

Evolución

En la actualidad los docentes de la “Escuela Gral. Cesar Rohon Sandoval” brinda las oportunidades a los estudiantes a desarrollar las destrezas y habilidades mediante las actividades lúdicas. La aplicación de la guía de actividades lúdicas generará en los docentes y estudiantes actividades positivas en la enseñanza aprendizaje.

Tendencias y perspectivas

Con los nuevos paradigmas de la Educación Innovadora se disminuirá el bajo rendimiento en los estudiantes de los Primero Grados y el docente innovará conocimientos pedagógicos aceptando las nuevas tendencias educativas, comprendiendo las diferentes necesidades individuales, mejorando su aprendizaje que es la base para tener una calidad de vida.

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Encuesta a los docentes

1. ¿Cuáles de las siguientes actividades lúdicas usted aplica en clase para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

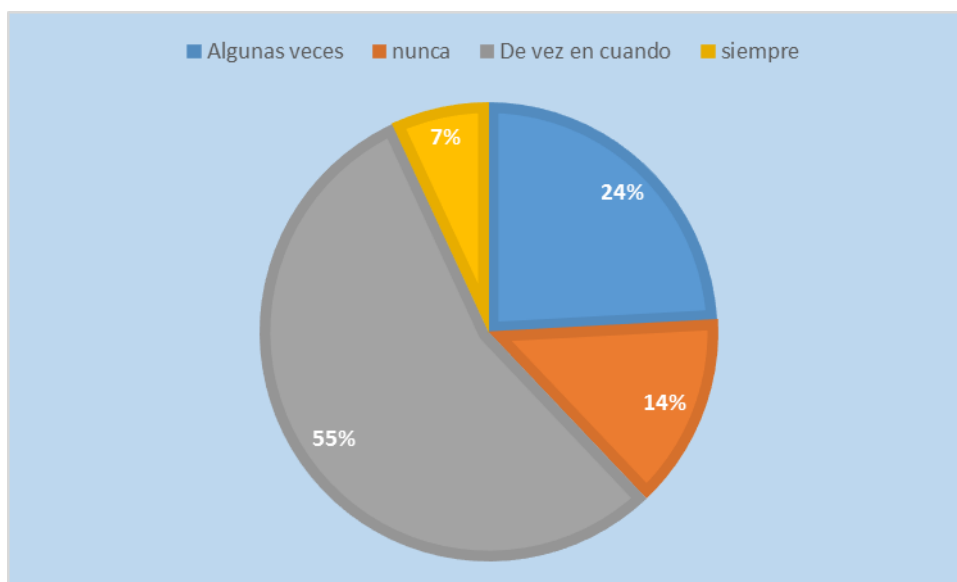
Tabla 5: Aplicación de actividades lúdicas

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Algunas veces	7	24%
nunca	4	14%
De vez en cuando	16	55%
siempre	2	7%
Total	29	100%

Fuente: "Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 2: Aplicación de Actividades Lúdicas



Análisis: El 55% de los docentes encuestado respondieron que de vez en cuando aplican las actividades lúdicas en mejoras del rendimiento académico, el 24% aplica algunas veces, el 14% siempre y el 7% nunca. Estos resultados nos indican que algunos de los docentes no utilizan las actividades lúdicas.

2.- ¿Cree Ud. Que las actividades lúdicas tienen un propósito en el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

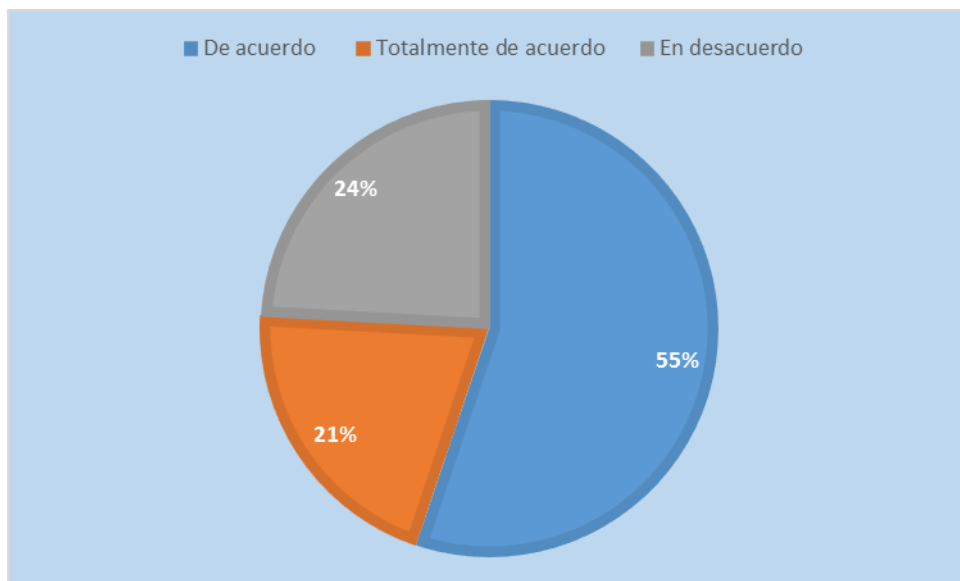
Tabla 6: Propósito de las Actividades Lúdicas

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	16	55%
Totalmente de acuerdo	6	21%
En desacuerdo	7	24%
Total	29	100%

Fuente: "Escuela de Educación Básica" Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 3: Propósito de las Actividades Lúdicas



Análisis: El 55% de los encuestados están de acuerdo que el proyecto de actividades lúdicas ha generado cambio en su labor diaria, mientras 24% totalmente de acuerdo y 21 % desacuerdo con las actividades lúdicas es aceptado en el ámbito educativo.

3. ¿Planifica usted su clase atendiendo las diferentes necesidades de los estudiantes?

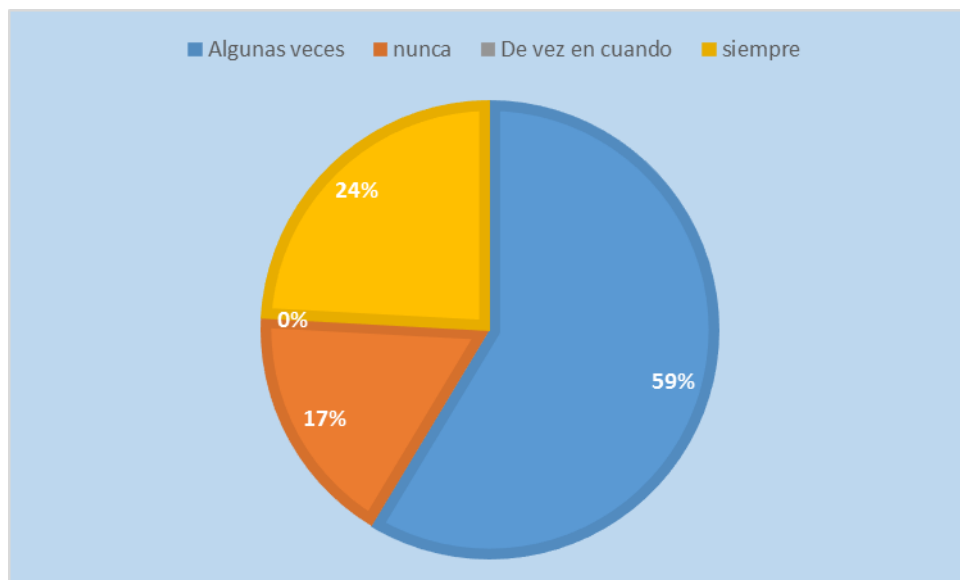
Tabla 7: Atendiendo las Diferentes Actividades

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Algunas veces	17	59%
nunca	5	17%
De vez en cuando	0	0%
siempre	7	24%
Total	29	100%

Fuente: "Escuela de Educación Básica" Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 4: Atendiendo las Diferentes Actividades



Análisis: Se observa que el 59% de los docentes no planifica sus clases para atender las diferentes necesidades de estudiantes, el 24% siempre, el 17% nunca concluyendo que la mayoría de los docentes debido al desconocimiento de actividades lúdicas específicas no planifica sus clases para atender las necesidades educativas de los estudiantes.

4.- ¿En su labor docente cuál de estas técnicas motivacionales utiliza para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes?

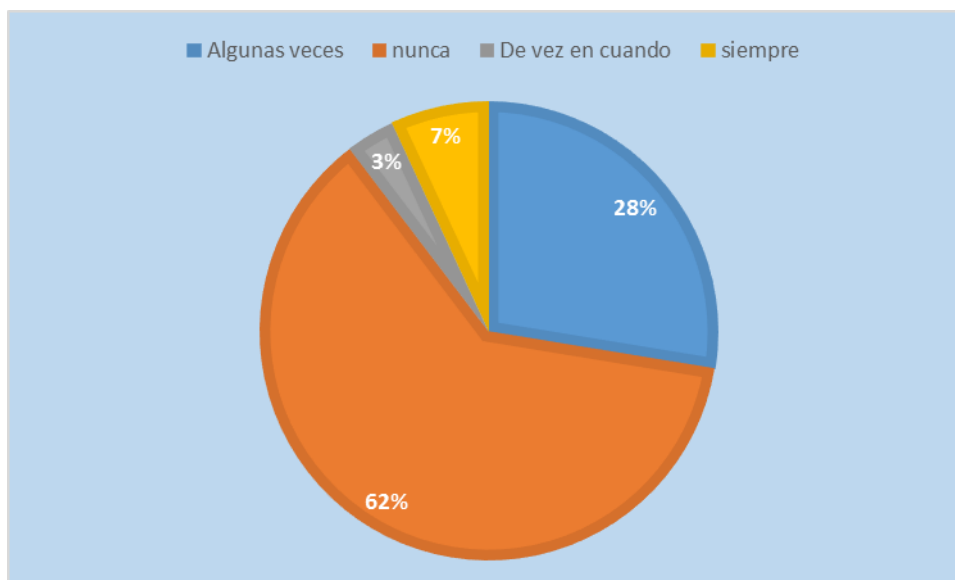
Tabla 8: Técnicas Motivacionales

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Algunas veces	8	28%
nunca	18	62%
De vez en cuando	1	3%
siempre	2	7%
Total	29	100%

Fuente: "Escuela de Educación Básica" Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 5: Técnicas Motivacionales



Análisis: Como resultado de la encuesta se define que el 7% de los docentes nunca utilizan las técnicas motivacionales en sus clases, 62% utiliza algunas veces y el 28% siempre. Esto indica que la gran parte de los docentes no utilizan técnicas apropiadas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes provocando en ellos la falta de motivación y poco interés en cada clase.

7.- ¿Utiliza recursos didácticos o materiales para mejorar el bajo rendimiento académico de los estudiantes?

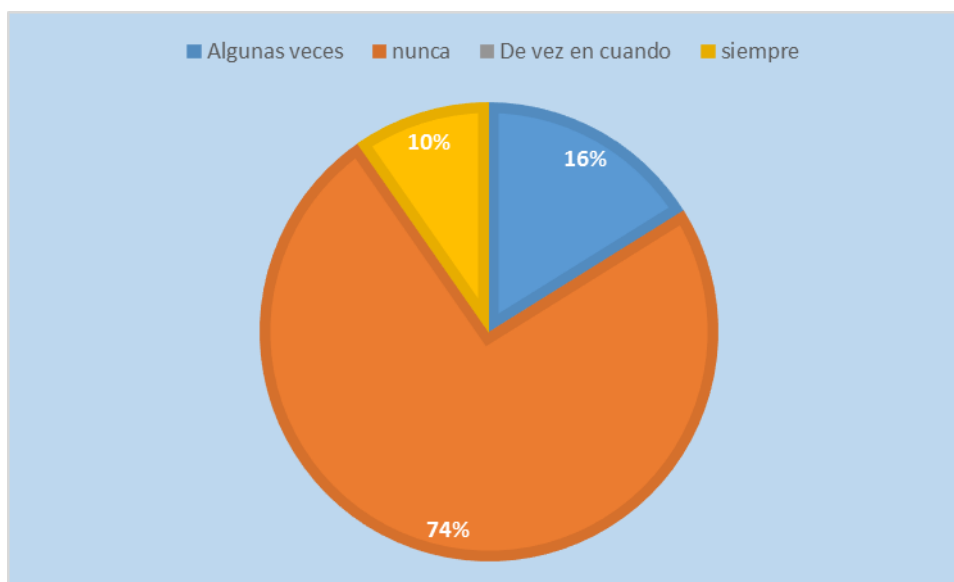
Tabla 9: Utiliza recursos Didácticos o Materiales

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Algunas veces	5	16%
nunca	23	74%
De vez en cuando		0%
siempre	3	10%
Total	31	100%

Fuente: "Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval2

Elaborado por: Lino Napa Paula Suarez Avelino Ruth

Gráfico 6: Utiliza recursos Didácticos o Materiales



Análisis: Como resultado de la encuesta se define que el 74% utiliza algunas veces recursos didácticos, el 16% nunca y el 10% siempre. Esto indica que la mayor parte de docentes no utilizan recursos didácticos apropiados para mejorar el bajo rendimiento académico de los estudiantes provocando en ellos la falta de motivación y poco interés en cada clase.

6. ¿Considera usted que las causas que originan el problema de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes serian la falta de actividades lúdicas en la clase?

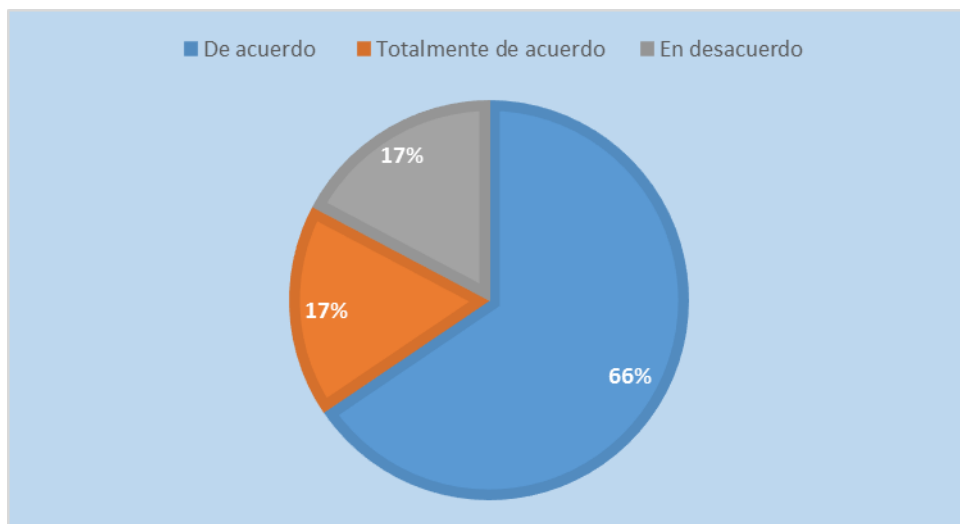
Tabla 10: Causas que Originan el Problema

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	19	66%
Totalmente de acuerdo	5	17%
En desacuerdo	5	17%
Total	29	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica " Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 7: Causas que Originan el Problema



Análisis: El 66 % de los docentes encuestados manifiesta que están de acuerdo que es por la falta de actividades lúdicas en la proceso de aprendizaje causa que el estudiante lograr un aprendizaje significativos, 17% totalmente de acuerdo y 17% desacuerdo, se puede deducir que casi todos los docentes considera que actividades lúdicas son importante en una clase.

7.- ¿Usted ha recibido cursos, talleres o seminarios sobre actividades lúdicas para el rendimiento académico?

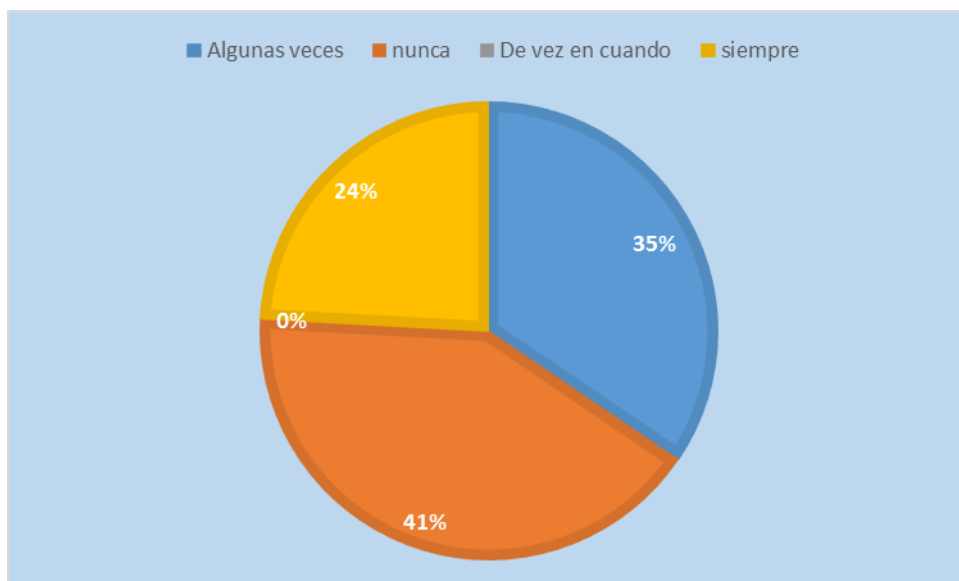
Tabla 11: Capacitación a los Docentes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Algunas veces	10	35%
nunca	12	41%
De vez en cuando	0	0%
siempre	7	24%
Total	29	100%

Fuente: "Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 8: Capacitación a los Docentes



Análisis: El 41% de los docentes respondió que algunas veces ha recibido capacitación, el 35% nunca y el 24% siempre, en esta interrogante podemos detectar que los docentes no han recibido seminarios o talleres sobre actividades lúdicas para bajo rendimiento académico de los estudiantes

8- ¿Usted relaciona los conocimientos previos con las actividades innovadoras?

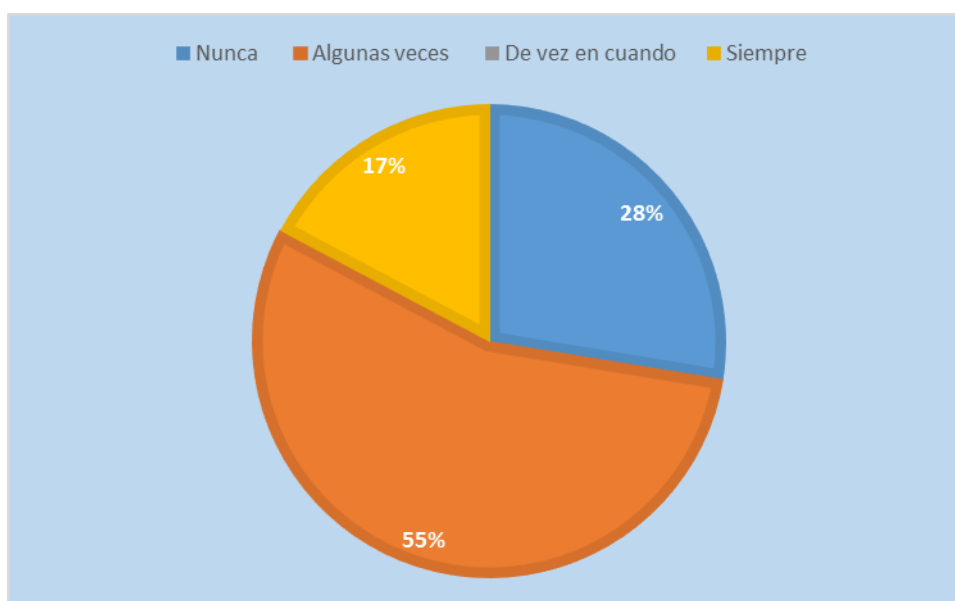
Tabla 12: Conocimientos Previos

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Algunas veces	8	28%
nunca	16	55%
De vez en cuando		0%
siempre	5	17%
Total	29	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica" Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 9: Conocimientos Previos



Análisis: Los encuestados respondieron en su 55% que relacionan los conocimientos previos con los nuevos de actividades innovadoras, 28% nunca y 17 %siempre de acuerdo a estos porcentaje se deduce que los educadores no relacionan los conocimientos previos con actividades innovadora, estimulando en los estudiantes tenga un desinterés en las clases.

9. ¿Cree usted que la guía de actividades lúdicas fortalecerá el proceso de enseñanza - aprendizaje?

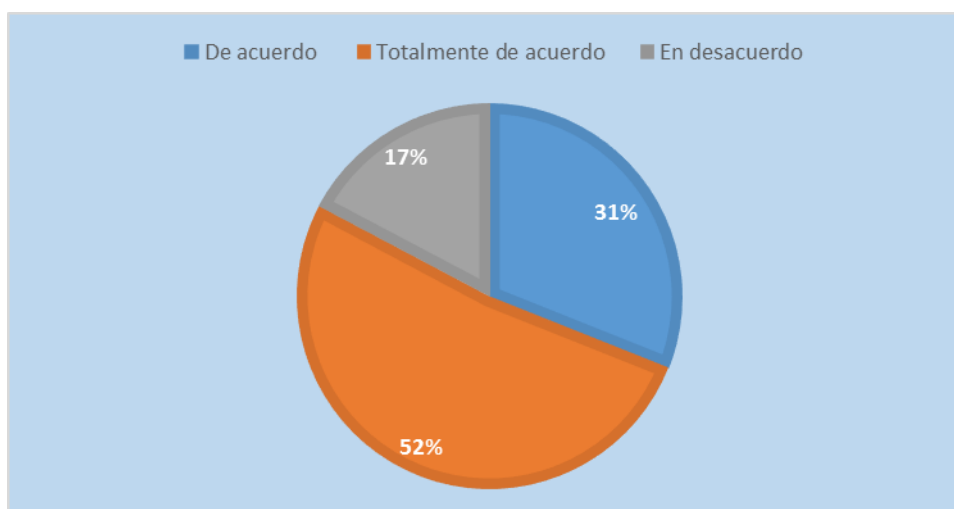
Tabla 13: Guía de Actividades Lúdicas

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	9	31%
Totalmente de acuerdo	15	52%
En desacuerdo	5	17%
Total	29	100%

Fuente: "Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 10: Guía de Actividades Lúdicas



Análisis: El 52% de docentes encuestados manifestaron que están totalmente de acuerdo en que la guía fortalecerá el proceso enseñanza aprendizaje, el 31% de acuerdo y el 17% en desacuerdo.

10. ¿Cuál de las siguientes actividades considera usted que pertenecen a las lúdicas?

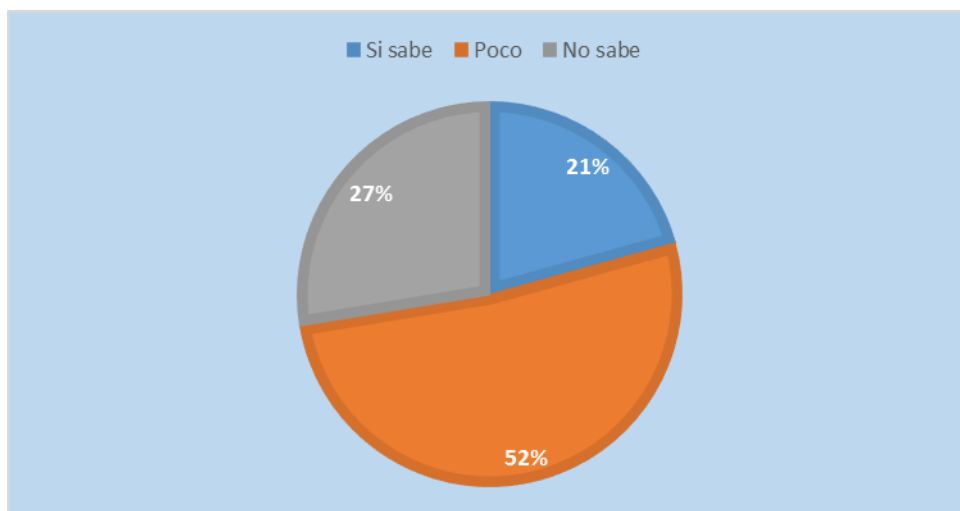
Tabla 14: Actividades Lúdicas

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si sabe	6	21%
Poco	15	52%
No sabe	8	28%
Total	29	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica" Gral. Cesar Rohon Sandoval"

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 11: Actividades Lúdicas



Análisis: El 54% expresó que poco diferencia las actividades lúdicas y técnicas gráficas, el 21% piensa que es lo mismo y el 25% no sabe.

TEST DE ABC APLICADA A LOS ESTUDIANTES

1.- Coordinación Visual Motora

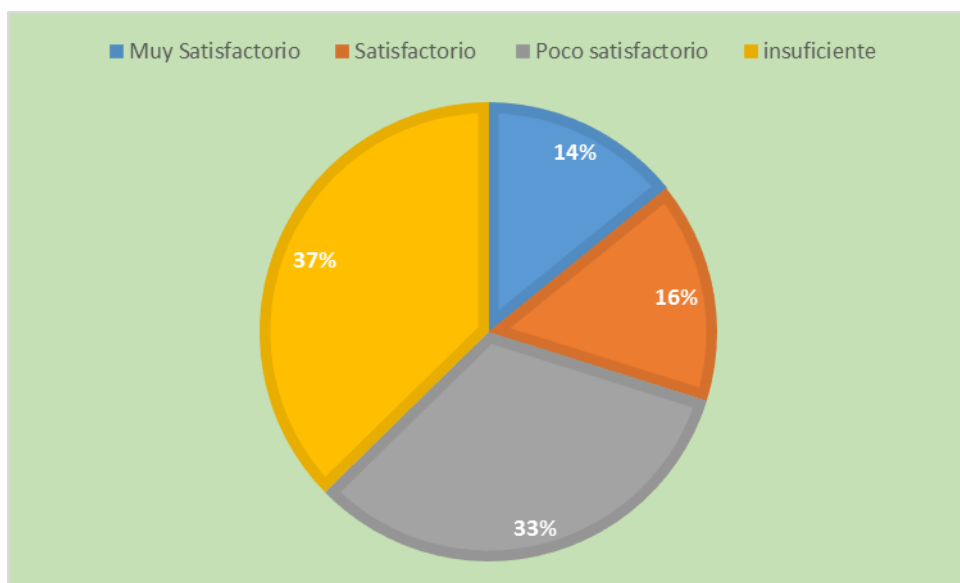
Tabla 15: Coordinación Visual Motora

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	19	14%
Satisfactorio	21	16%
Poco satisfactorio	44	33%
insuficiente	50	37%
Total	134	100%

Fuente: Test ABC aplicada a los estudiantes

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 12: Coordinación Visual Motora



Análisis: Un 37% que mayor aparte de los estudiantes a los momentos de coordinación visual motora no puede realizar actividades la facilidad, debido a la carencia de las actividades lúdicas para un manejo correcto.

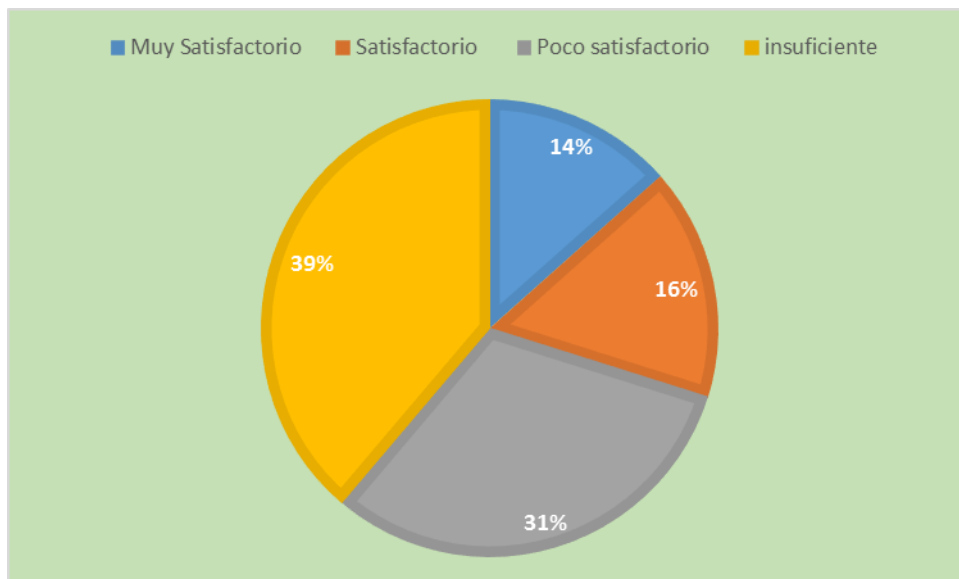
2.- Memoria visual, Atención dirigida, Vocabulario y Comprensión general

Tabla 16: Memoria Visual, Atención Dirigida, Vocabulario y Comprensión general

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	18	14%
Satisfactorio	22	16%
Poco satisfactorio	42	31%
insuficiente	52	39%
Total	134	100%

Fuente: Test ABC aplicada a los estudiantes
Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 13: Memoria Visual, Atención Dirigida, Vocabulario y Comprensión general



Análisis: Se demuestra un 39% de estudiantes que presentan dificultades al nombrar figuras observadas dependiendo del tiempo disponible de test indicando.

3.- Coordinación visual motora y Resistencia a la inversión en copia de figuras.

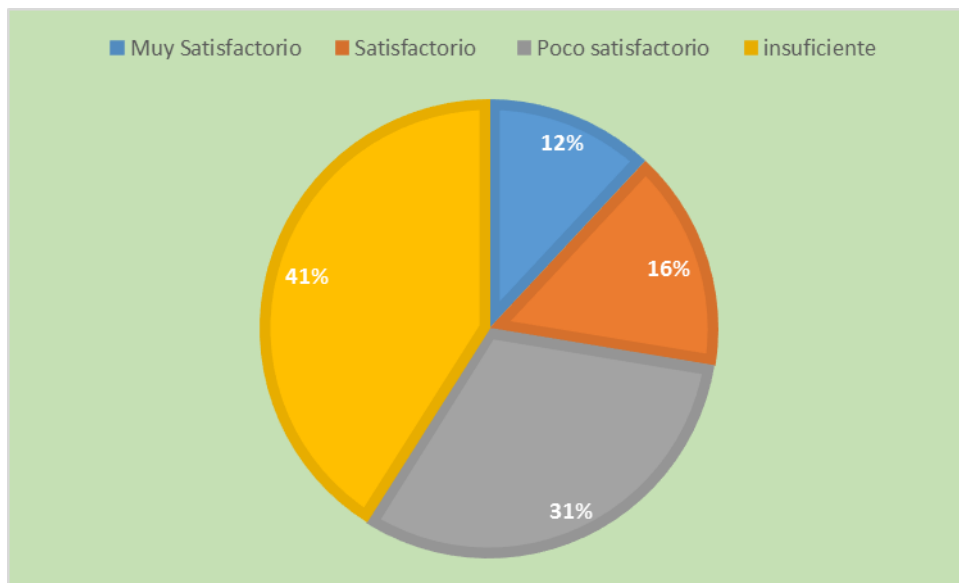
Tabla 17. Resistencia a la Inversión en copia de figuras

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	16	12%
Satisfactorio	21	16%
Poco satisfactorio	42	31%
insuficiente	55	41%
Total	134	100%

Fuente: Test ABC aplicada a los estudiantes

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 14: Resistencia a la Inversión en copia de figuras



Análisis: Un 41% indica que hay insuficiencia a la resistencia a la inversión en copia de figuras, esto se aprecia porque los estudiantes no siguen una misma direccionalidad al momento de efectuar las actividades.

4.- Coordinación auditiva- motora, Memoria auditiva, Resistencia a la ecolalia y Capacidad de pronunciación.

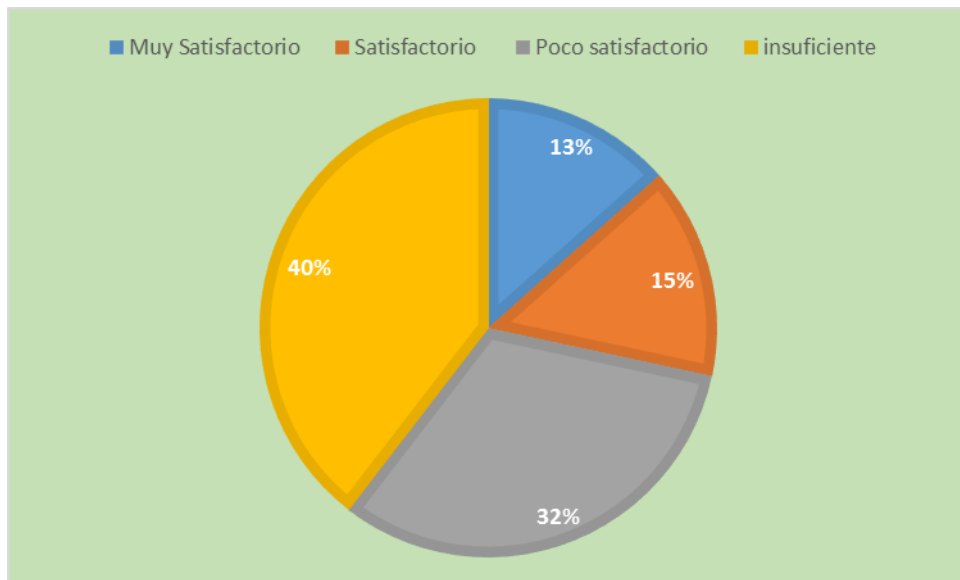
Tabla 18: Resistencia a la Ecolalia y Capacidad de Pronunciación

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	18	13%
Satisfactorio	20	15%
Poco satisfactorio	43	32%
insuficiente	53	40%
Total	134	100%

Fuente: Test ABC aplicada a los estudiantes

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 15: Resistencia a la Ecolalia y Capacidad de Pronunciación



Análisis: La actividad indicada en el gráfico el 40% que hay insuficiente de estudiantes no tiene agilidad en la pronunciación los diferentes sonidos, siendo notoria la ausencia de la aplicación de actividades lúdicas en la clase.

5.- Atención dirigida, Vocabulario y Comprensión general.

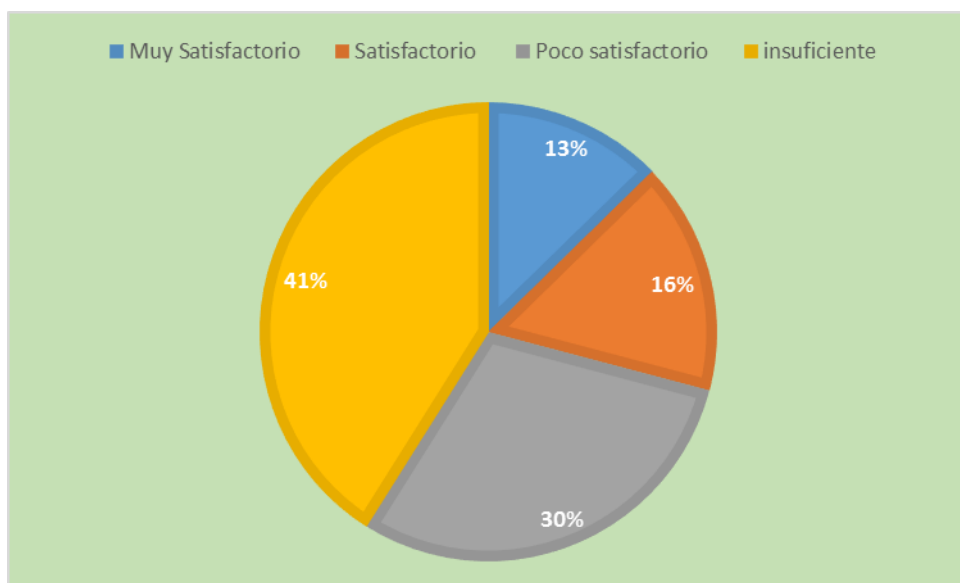
Tabla 19: Atención Dirigida, Vocabulario y Comprensión

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	17	13%
Satisfactorio	22	16%
Poco satisfactorio	40	30%
insuficiente	55	41%
Total	134	100%

Fuente: Test ABC aplicada a los estudiantes

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 16: Atención Dirigida, Vocabulario y Comprensión



Análisis: La representación se manifiesta con mucha claridad 41% de los estudiantes no tienen agilidad en la precisión, el 30% tiene poco satisfactorio, el 16% insuficiente y un 13% insatisfactorio.

6.- Resistencia a la Ecolalia, Coordinación audiovisual – motora y Capacidad de pronunciación.

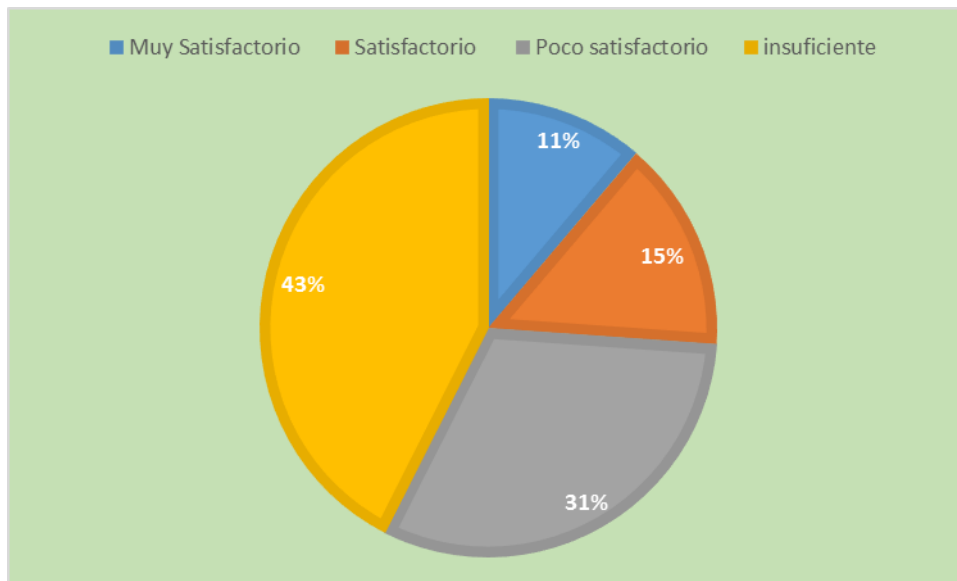
Tabla 20: Motora y Capacidad de Pronunciación

CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	15	11%
Satisfactorio	20	15%
Poco satisfactorio	42	31%
insuficiente	57	43%
Total	134	100%

Fuente: Test ABC aplicada a los estudiantes

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico 17: Motora y Capacidad de Pronunciación



Análisis: La coordinación audio- visual se gráfica de la siguiente manera el 43% de los estudiantes es insuficiente, el 31% presenta poco satisfactorio, el 15% satisfactorio y el 11 % muy satisfactorio.

7.- Coordinación visual motora, Índice de fatigabilidad y Atención dirigida.

Tabla 21: Coordinación Visual Motora, Índice de Fatigabilidad y Atención Dirigida

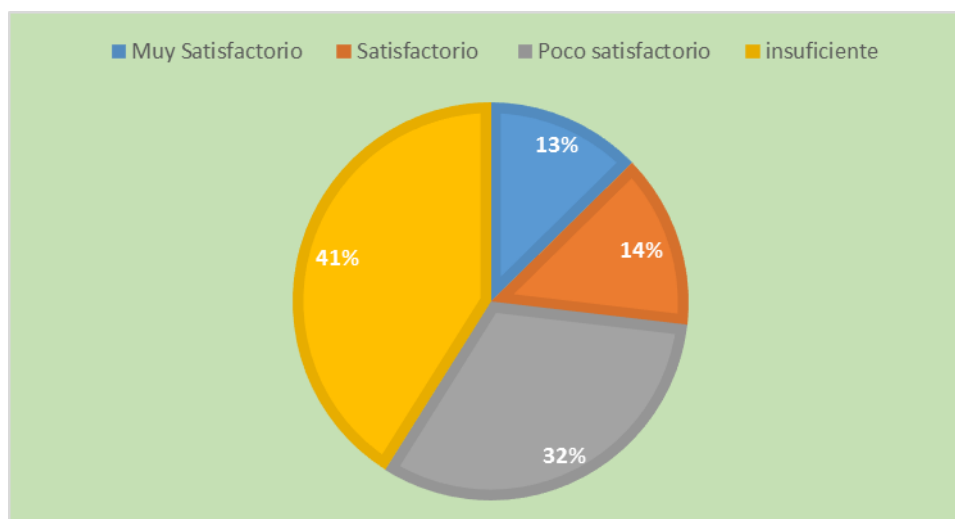
CALIFICACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	17	13%
Satisfactorio	19	14%
Poco satisfactorio	43	32%
insuficiente	55	41%
Total	134	100%

Fuente: Test ABC aplicada a los estudiantes

Elaborado: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Gráfico N° 18

Gráfico 18: Coordinación Visual Motora, Índice de Fatigabilidad y Atención Dirigida



Análisis: el 41% de los estudiantes evaluados según el test del ABC refleja que la coordinación visual motora es insuficiente el 32% es poco satisfactorio, el 14% refleja que es satisfactorio y el 13% muy satisfactorio.

Análisis de test ABC

El instrumento de investigación que se ha utilizado en la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” manifiesta las diferentes falencias existentes en el transcurso de la enseñanza de los estudiantes manifiesta que los docentes no dan importancia en incrementar las actividades lúdicas a sus clases diarias, siendo la base principal para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

El instrumento de evaluación del test ABC se realizó con el fin de comprobar el bajo rendimiento de los estudiantes, dar a conocer el número exacto de niños (as) que presentan esta problemática en el proceso académico, donde existe un porcentaje inferior en las actividades relacionadas al rendimiento, lo cual ayudaría a demostrar las habilidades desarrolladas por ellos.

La finalidad del test es servir de modelo para el desarrollo de un planteamiento adecuado a las necesidades que presentan los estudiantes. Desde las dimensiones laborables.

Al realizar esta labor de investigación para que los docentes concienticen de que se debe dar la debida atención a los estudiantes de temprana edad, al mismo tiempo se trata apoyarlos brindándole actividades innovadoras que facilitará el avance el mejoramiento del rendimiento académico como un resultado positivos, para así poder garantizar el educación

Análisis de entrevista

La director de la institución, manifiesta que la actualidad todos los docentes y directivos deber trabajar con muchas técnicas innovadora para lograr que estudiantes tenga un aprendizaje significativo. Los docentes ante la nueva realidad educativa deben estar capacitados, hacerse una autoevaluación ante su práctica y mejorar su accionar pedagógico, innovar e investigar sus conocimientos.

Según el sistema educativo ecuatoriano, promueve la educación innovadora y motivadora como unos derechos ineludibles de los estudiantes que presentan bajo rendimiento académico, mejorando su calidad de vida basada en un enfoque educativo, se plantea un cambio de actitud atendiendo las necesidades de cada uno ellos facilitando el aprendizaje desde sus propias características para garantizar una educación de calidad y calidez, para mejorar el proceso de aprendizajes en la actualidad la escuela, está cambiando su infraestructura física con recursos asignados por el gobierno que busca mejorar la calidad de la niñez educativa.

El docente busca innovar sus características para aplicarlos en su accionar pedagógico y mejorar el proceso de enseñanza aprendizajes, desarrollando en los estudiantes sus destrezas o habilidades para sí lograr el planteado.

Para concluir la entrevista, el director destaca los beneficios que generaría la aplicación de la guía de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

Conclusiones de la Encuesta y la Entrevista

- Los docentes no cuentan con una guía de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
- Los docentes al momento de planificar sus clases no presentan con claridad y eficacia las actividades que desarrollan en la hora clase.
- Muy pocos estudiantes con un rendimiento bajo que logran superar sus aprendizajes y desarrollan sus destrezas.
- Debido al exceso de estudiantes en las aulas regulares, el docente no puede atender eficazmente una educación de calidad.

- Mediante la aplicación de actividades lúdicas, los estudiantes se beneficiaron con las innovadoras puestas que el docente desarrollara en su planificación actividades significativas que mejoraran los aprendizajes.

VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La verificación de la hipótesis se basó en los diferentes criterios y opiniones de los docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Gral. Cesar Rohon Sandoval”, quienes mencionaron que al momento de desarrollar sus clases no aplican actividades lúdicas específicas en las diferentes áreas para mejorar el rendimiento académico, por esto es importante que los desarrollen al máximo su capacidad profesional a fin de orientar y dar solución a los problemas que presentan los estudiantes con bajo rendimiento académico.

En base a los resultados obtenidos de la población en estudio, surge la necesidad de diseñar la guía de actividades lúdicas y su aplicación en las clases lo que generó un cambio de actitud en los docentes, este cambio determina que la hipótesis fue acertada en base a las preguntas planteadas ¿La aplicación del diseño de guía de actividades lúdicas, mejorará el rendimiento académico de los estudiantes de los grados? ¿Incidirá el diseño de actividades lúdicas en las planificaciones? ¿Con la guía de actividades lúdicas se logrará la integración, participación y desarrollo de las destrezas de los estudiantes con un bajo de rendimiento?

CAPÍTULO III:

3. LA PROPUESTA

3.1 TÍTULO:

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES”

3.2 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una guía de actividades lúdicas que mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del grado de la “Escuela De Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval”

3.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Seleccionar las actividades lúdicas
- ✓ Elaborar un esquema de una guía de actividades lúdicas
- ✓ Capacitar a todo el personal Docente

3.3.1 VISIÓN

Incrementar el proceso de las actividades lúdicas para ganar en el aula de clases la atención como actividad libre y ordenada, indispensable para el desarrollo psicomotor.

3.3.2 MISIÓN

Emplear las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico que contribuirán en el desenvolvimiento de los estudiantes y potenciando su calidad humana.

3.3.4 FACTIBILIDAD

La propuesta es posible efectuarla gracias a la investigación que se realizó en la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” al poseer pocos docentes especializados, razón por la cual se ha investigado y recopilado varias actividades lúdicas que talves los mismos conocían de manera superficial, en la que se observó la necesidad, de elaborar una guía de ejercicios que les servirá como material de apoyo en la pedagogía aplicada para mejorar el trabajo esta ayudará en su labor diario.

3.4 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la Escuela de “Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” las actividades lúdicas se han venido desarrollando con escasa frecuencia, al observar que los niños y/o niñas presentan dificultades en sus destrezas, pocos han alcanzado la madurez intelectual.

El objetivo de las actividades lúdicas es el desarrollo integral de los niños/as que necesitan una estimulación y ejercitación, mediante el juego, involucrando a los docentes a utilizarlas, así mismo los niños/as responden a los estímulos y presiones que se fortalecen en cuanto a la formación motriz e intelectual.

4.1 JUSTIFICACIÓN

Estudios científicos en los últimos años han demostrado que el ser humano desde que nace tiene la necesidad de aprender; las actividades lúdicas son herramientas necesarias e importantes para generar un aprendizaje significativo en todas la áreas de planificación, explorándolas por medio del juego, ampliando la creatividad, contribuyen con la formación integral desarrollando sus destrezas y habilidades básicas en los niños y/ niñas de esta edad, facilita la interpretación de él.

Es el docente el que desarrolla la autoestima de los estudiantes, las actividades lúdicas desarrollan la lateralidad que es un proceso de maduración, el arte, el juego, la escritura y el sentido del humor que hacen posible la realización de diversos trabajos

en el campo de la pedagogía, se justifica de dos aspectos teórico y práctico por lo cual se realizara mediante un instrumento de recolección de datos que puede servir en el futuro.

Esta propuesta “Diseño de una guía de actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1 de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” tiene como objetivo orientar a los docentes de manera eficiente, segura y motivadora en el proceso enseñanza- aprendizaje de los niños y las niñas de los primeros grados básicos, potenciando la práctica con exploración de acontecimientos educativos. Surge de la necesidad que se presenta

IMPORTANCIA

La presente propuesta proyecta en mejorar el rendimiento académico de los estudiantes reúne varias destrezas para llevarla a cabo es un lapso de 2 años apuntando en obtener buenos resultados, esto surge como respuesta a la necesidad acorde con la visión, el contenido como las actividades serán adaptadas de acuerdo a las edades cronológicas para que se puedan desarrollar en el aula de clases y para efectuar los objetivos trazados porque:

- ❖ Difundirá las actividades lúdicas
- ❖ Restaurará en bien de la comunidad educativa
- ❖ Facilita la labor del docente
- ❖ Contiene actividades lúdicas para motivar la enseñanza

3.5 BENEFICIARIOS

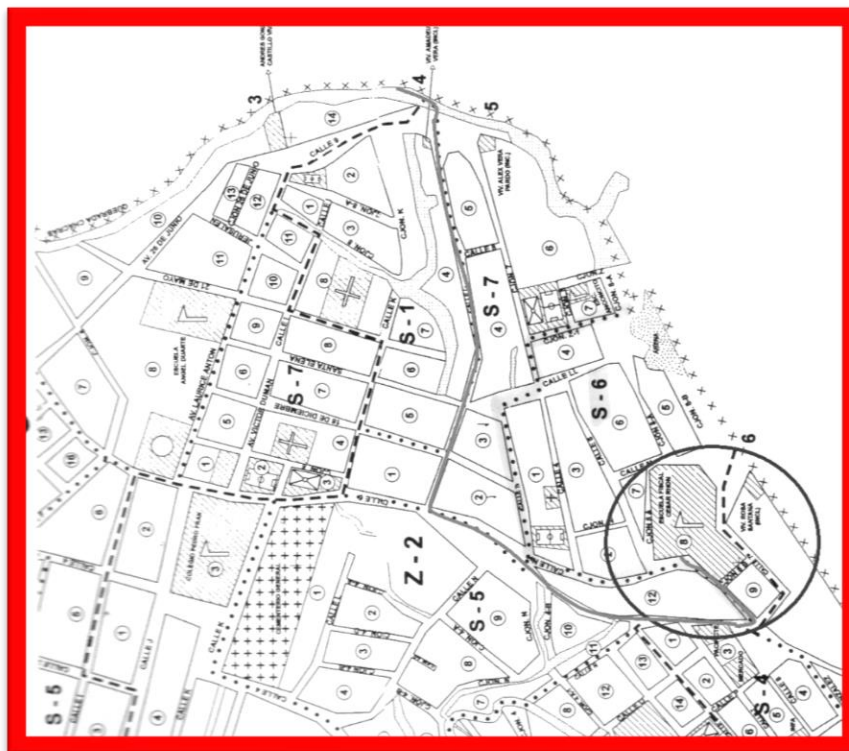
Esta guía de actividades beneficiará a 29 docentes y a 422 estudiantes

Ubicación sectorial

El desarrollo del proyecto educativo se lo efectuará en la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” esta institución responde a algunas necesidades dentro de un marco de equidad y mutuo respeto.

- ❖ Barrio: Las Peñas
- ❖ Recinto: Anconcito
- ❖ Parroquia. Santa Elena
- ❖ Cantón: Salinas
- ❖ Provincia. Santa Elena
- ❖ Año de creación: 1987

Gráfico 19: Ubicación Sectorial



Fuente: Gobierno Autónomo del Cantón Salinas

Elaborado por: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

4 Descripción de la Propuesta

Diseño de una guía de actividades lúdicas que permitirá renovar el desempeño del docente, en brindar mayor seguridad, contribuye en la formación y mejorar la calidad de vida. Esta herramienta pedagógica se efectuará en los estudiantes de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” para mejorar el rendimiento académico en el período lectivo 2014-2015.

Este trabajo tiene como propósito ser agradable, motivador libre, explorador socializador e integrador, para lograr los objetivos programados en las diferentes áreas que contiene en la malla curricular, el juego tiene un papel importante porque desarrolla cuatro aspectos que influyen.

❖ EL COGNITIVO

❖ EL MOTRIZ

❖ EL SOCIAL

❖ EL AFECTIVO

Desarrollo de la estructura de la guía

Presentación

Desempeñando el rol de docentes se presenciado que los niños y/o niñas no adquieren su madurez de coeficiente intelectual por igual esto se debe a muchos factores que influyen en el proceso enseñanza- aprendizaje; como falta de estimulación pre- natal, desnutrición, hogares disfuncionales, la cultura en que se desarrolla entre otros aspectos. Es motivo por el cual debe adquirir mediante el juego preparándose para el nuevo conocimiento, que la asimilación sea procesada de acuerdo con sus habilidades y destrezas

Característica de la guía

La guía de ejercicios es de carácter pedagógico porque apoyara las habilidades y destrezas de los estudiantes. Por tal motivo es necesario enseñar a través del juego en gran parte de grados de educación básica para que los estudiantes exploren sus ideas caso contrario pierden el interés en aprender, tendrá una autoestima baja porque no distribuirá bien su tiempo no construye activamente su propio aprendizaje esto impide la socialización en el grupo debido a que se vuelve introvertido impidiendo que pueda expresar sentimientos y emociones.

Orientación

Esta guía servirá como una herramienta para orientar a la comunidad educativa que esta inmiscuida la “Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon Sandoval sobre el bajo rendimiento académico; para ser impartida por medio de talleres, vía magnética y física por tanto hay que hacer conciencia y prestar mayor interés en las actividades diarias para que pueda elevar el rendimiento académico de los niños y/o niñas.

Modelo utilizado

El modelo utilizado en esta guía de actividades lúdicas es el constructivismo que está basado en que cada persona construye su experiencia interna, es única, son los estudiantes quienes construyen sus aprendizajes para llegar a cabo el desarrollo de la inteligencia no medible se crea un contexto favorable para los estudiantes, con motivaciones, el reconstruye su aprendizaje según la teoría (Vigotski, 1955).

Evaluación del aprendizaje

La guía de actividades lúdicas se socializó con los docentes y culmina con la ejecución en el proceso enseñanza aprendizaje y mejorar el rendimiento académico mediante el juego que ayuda a desarrollar destrezas y habilidades en los niños /as que serán evaluados mediante el test del ABC.

Marco teórico

En la educación actual se han realizado proyectos semejantes para el éxito del aprendizaje en cualquier área en la que se ejecute, el trabajo colectivo, organizado permite alcanzar metas trazadas, el juego favorece el desarrollo cognoscitivo en algunas áreas con estos movimientos los estudiantes llegan a conocer la velocidad, el peso, volumen equilibrio este tiene un proceso, practica roles sociales, aprendiendo de su entorno. El juego tiene un papel importante para los niños/as de esta edad porque estimula su actividad verbal obteniendo efectos, imaginación e imitación con fines pedagógicos.

En la Institución educativa donde se aplica la presente guía trata de llevar a cabo un compromiso con la comunidad educativa de la “Escuela de Educación Básica Gral. Cesar Rohon Sandoval” tratando de poner énfasis a las diversas necesidades, motivando a los docentes a realizar un trabajo con amor,

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

La mariquita Juguetona



Actividades	Objetivos	Materiales	Áreas
Juego de bingo	Desarrollar los aprendizajes cognitivos, mediante juegos tarjetas de bingo para reforzar la diferenciación de los ológrafos y la conciencia fonológica.	tarjetas	Matemáticas Lógico Matemáticas Descubrimiento y Comprensión Del Medio Natural y Cultural Entorno Natural y Social ☑ Lengua y Literatura
La rayuela	Incentivar a los estudiantes a el desarrollo corporal y mental	Suelo Tiza Ficha Números	Relaciones logico-matemáticas Expresion corporal
Tres en raya	Reforzar las operaciones matemáticas como la suma mediante los juegos para la agilidad mental.	Cartulina Fomix tablero	Matemáticas Relaciones lógico-matemáticas
Dominó	Fortalecer las habilidades básicas de los estudiantes, a través juego domino para el fortalecimiento intelectual en el desarrollo de la destrezas de resolver problemas de cálculos mentales.	Tarjetas Objetos Fichas Mesa	Todas las áreas

Juego de Naipes	Identificar el orden de los números naturales y relaciones de anterior y siguientes, a través del juego de naipes para el desarrollo de distintas capacidades y resolver cálculos mentales.	Números Naipes	Matemáticas Relaciones Lógico-matemáticas
Juego de sumas que marean	Aplicar procedimientos de suma con números naturales en la semirrecta, para agilizar la mente y resolver los problemas.	Tarjetas Semirrecta Textos Hojas	Matemáticas Relaciones Lógico-matemáticas
Memory	Desarrollar en los estudiantes el hábito de ejercitar la mente para una mayor aprendizaje y mejorar su rendimiento académico.	40 tarjetas estudiantes	Expresión Artística
Concurso de trabalenguas	Reconocer las características de un trabalenguas mediante la repetición para mejorar la expresión verbal.	trabalenguas	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura.

Combinamos letras	Descubrir significado de una nueva palabra, mediante el juego de palabras para mejorar su pronunciación y desarrollar su lenguaje.	Mesa Pizarra Marcadores Estudiantes	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
Ronda de nombres	Lograr un trabajo equipo a través de rondas para mejorar las habilidades motoras físicas.	Nombres Estudiantes La mente	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
Camino a la meta	Comparar las cantidades mediante juego lúdico para reconocer la diferencia de los números naturales.	tablero monedas Goma papel	Matemáticas Relaciones Lógico Matemáticas Lengua y Literatura
La Frase Viajera	Identificar el número de palabras que componen una cadena sonora, a través memoria auditiva para reconocer que la cadena hablada está formada por palabras relacionadas entre si.	Frases	Matemáticas Relaciones Lógico Matemáticas Lengua y Literatura

Palabras Encadenadas	Fomentar la máxima participación de nuestros estudiantes, mediante de juego de palabras para desarrollar la velocidad de reacción y enriqueciendo su vocabulario.	Ø frase	Lenguas y Literatura Comprensión y Expresión oral y escritas
Refranes	Comprender y analizar los refranes para valorar y disfrutar estos textos con fines formativos y artísticos.	Hojas Refranes Mesa	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
Adivinamos la palabra	Fomentar la imaginación y fantasía, a través el juego de palabras para desarrollar la capacidades del intelecto.	Palabras	Comprensión y Expresión oral y escritas Lengua y Literatura
En Orden Alfabético.	Reconocer en el lenguaje las principales formas de ordenar alfabéticamente palabras, mediante juegos para desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad	El alfabeto Bolsa o caja Pape	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
Jugando con los números (multiplicación).	Formentar la multiplicación en los estudiantes, a través juego de los dado para una mejor comprensión del espacio cotidiano	Cartulina Dado Marcadores	Matemática Relaciones Lógico Matemáticas

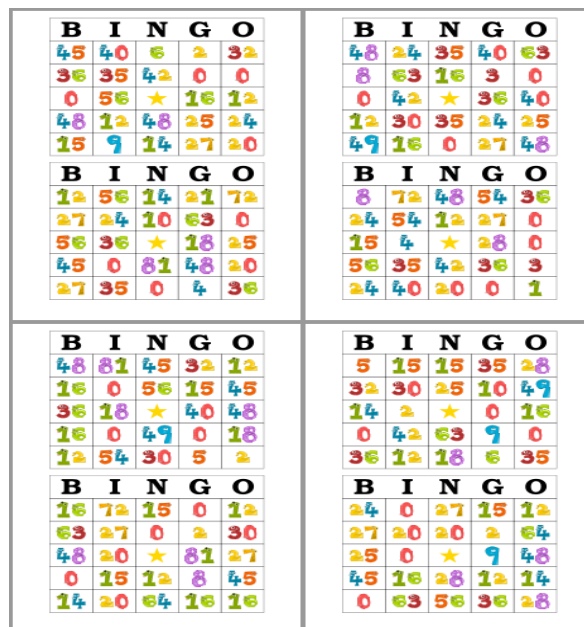
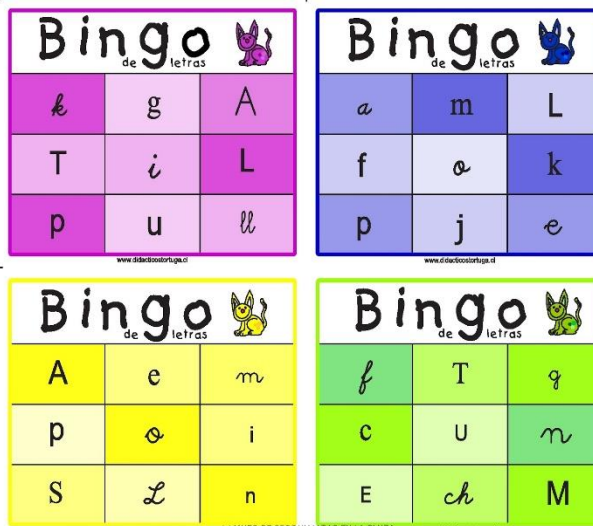
¿Quién es quién?	v Identificar con el papel a desarrollar distintos roles, para fomentar la participación en equipo	Todo el que necesiten para poder representar su personaje lo más parecido posible	Matemáticas Relaciones Lógico Matemáticas
¿Qué Vehículo Soy?	v Identificar con el papel a desarrollar distintos roles, para fomentar la participación en equipo	Hojas Lapiz	Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural Entorno Natural y Social
La bruja desordenda	v Participar activamente en narraciones diarias, para conocer e intercambiar experiencias ideas propias de comunicación.		Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural Entorno Natural y Social
.-¿Que soy?	v Conocer más acerca de las demás personas de la clase y de personas famosos para ejercitar la memoria.	Carteles Papelografos	Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural Entorno Natural y Social
Carrera de rompecabezas	Estimar la concentración de los estudiantes, a través de los rompecabezas para lograr la formación de la figura en su conjunto	Rompecabezas	☑ Matemáticas ☑ Relaciones Lógico Matemáticas

Tema a desarrollarse

Actividades Lúdicas

1. Juego de Bingo

El bingo es un juego que se puede jugar en el salón o en casa. Se puede comenzar de una manera bastante sencilla. Esta actividad se convierte en un aprendizaje para los estudiantes que les encantará, esta era una emocionante experiencia.



Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Lógico Matemáticas
- ❖ Descubrimiento y Comprensión Del Medio Natural y Cultural
- ❖ Entorno Natural y Social
- ❖ Lengua y Literatura

Objetivo.

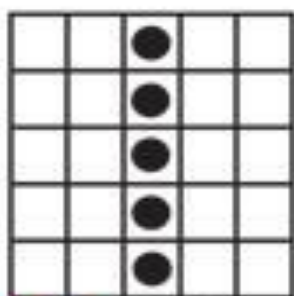
- ❖ Desarrollar los aprendizajes cognitivos mediante juegos tarjetas de bingo para reforzar la diferenciación de los ológrafos y la conciencia fonológica.

Materiales

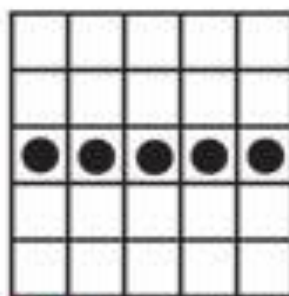
- Elaborar las tarjetas de bingo
- Cortar las tarjetas
- Pedir que los estudiantes escoja una tarjeta de Bingo.
- Realizar las tablas operaciones

Desarrollo:

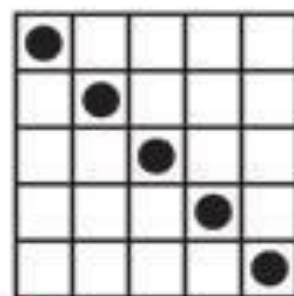
- 1 A cada estudiante se le da una tarjeta de bingo con números al azar.
- 2 Se decide quien será la persona que llama. El llamador es responsable de llamar a las preguntas del bingo ósea el docente o padres de familia.
- 3 La persona que llama escoge una lista de las operaciones que se realizar.
- 4 Lee una operación a la vez y la tacha, y permite a los jugadores marcar la tarjeta si la respuesta coincide.
- 5 El juego continúa hasta que alguien tenga marcas cinco respuestas correctas es el ganador.



1 BINGO VERTICAL



2 BINGO HORIZONTAL



3 BINGO DIAGONAL

- 6 El primer jugador en marcar uno de estos patrones deben ponerse de pie y grita

2. La rayuela.



La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo, se denomina diferente en ciertos países, la rayuela requiere una cierta agilidad y también ayuda a los niños aprender las letras y números.

Objetivo:

- ❖ Incentivar a los estudiantes a el desarrollo corporal y mental

Área:

- ❖ Matemática
- ❖ Relaciones lógico- matemáticas
- ❖ Expresión corporal

Materiales

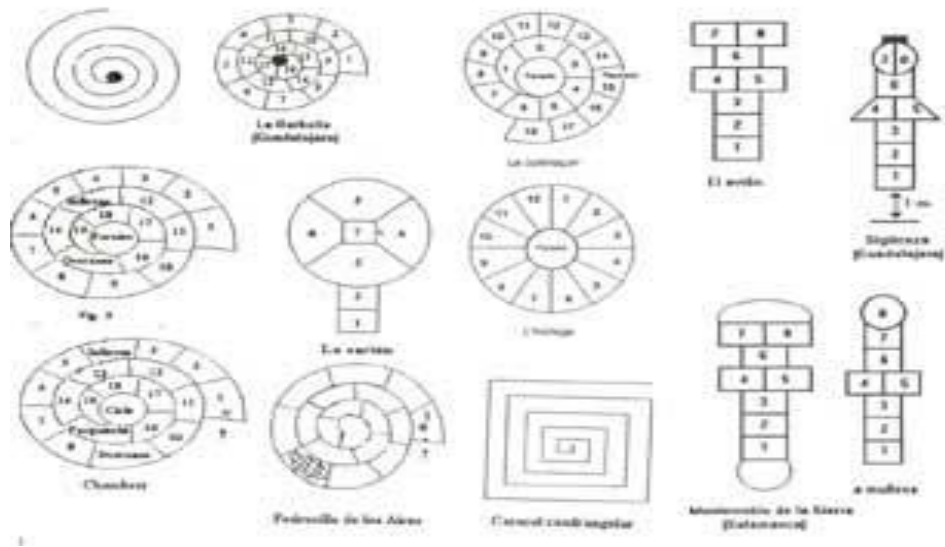
1. Dibuja en el suelo, con una tiza el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números de 1 al 10.
2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana en la mano.



Desarrollo:

- 1 El juego comienza lanzamos una piedra o tejo pequeño en el cuadro número
- 2 Empujándola con un solo pie al 2
- 3 Luego al 3
- 4 Evitando que la piedra se plante en la raya que delimita los cuadros o salga
- 5 fuera de ellos.

Diferentes modelos



Reglas:

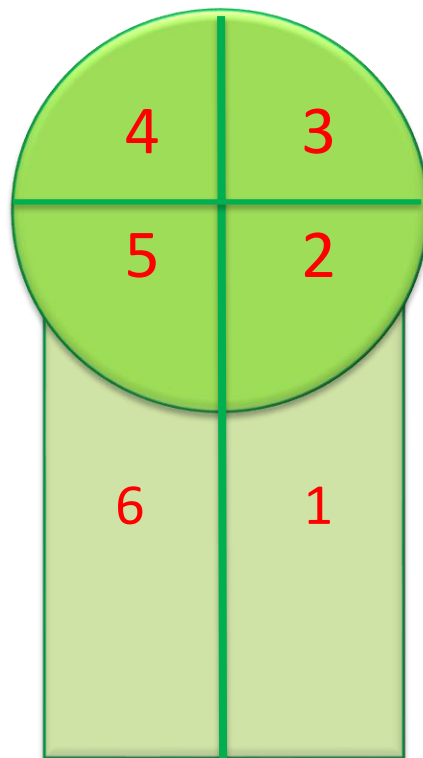
Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. (Julio Cortazar, 1963)

En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda.

En otra versión el procedimiento cambia en la forma de saltar, se utiliza un sólo pie donde hay una sola casilla y se salta con los dos pies cuando hay dos casillas juntas.

a).- Rayuelas de puntapiés

Esta rayuela, de recorrido sencillo, finaliza cuando se consigue alcanzar la casilla 6 y sacar el tejo.



Preparación

Se traza en el piso el circuito elegido y se decide el orden en que van a jugar los participantes.

Desarrollo:

1. El primer jugador coloca la piedra plana en la casilla de inicio.
2. Avanza a la pata coja y dando puntapiés al tejo para que haga el recorrido hasta final.
3. Si la piedra se detiene sobre una línea o el jugador la pisa, pierde el turno. Cuando lo recupera. Sigue desde la casilla donde falló.
4. Gana el primero que consigue realizar el recorrido completo.
5. Se pueden jugar varias rondas, anotándose 1 punto cada jugador que gana una partida.

b).- Rayuela

En este modelo, al llegar a la casilla 17 el jugador debe colocar el tejo, de un puntapié, en el círculo central.



El recorrido de este modelo de rayuela finaliza cuando el jugador llega a la casilla 8 y logra sacar el tejo de la rayuela de un puntapié.

Sugerencia:

Hay varias versiones de este juego. Por ejemplo, cuando un jugador ha realizado todo el recorrido, vuelve a empezar lanzando el tejo en la segunda casilla. El juego acaba cuando ha completado todo el recorrido empezando en cada una de las casillas.

C.- Rayuelas de saltos

En la rayuela, se puede repasar en las casillas los días de semanas (lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo) y en la del mundo (los dos en la misma casilla), siempre que el tejo no esté en ellas.

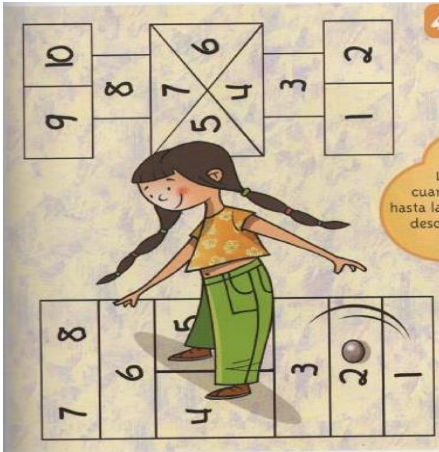
Preparación:

Se traza en el piso el modelo de rayuela elegido y se decide el turno de juego.

Desarrollo:

1. Por turnos, los jugadores lanzan el tejo a la primera casilla. Después hacen todo el recorrido a la pata coja. Deben pasar así por todas las casillas, excepto la casilla en que está el tejo, que deben saltarla.
2. Cuando llegan a la última casilla, se dan la vuelta y recorren al revés. Cuando llegan a la casilla anterior a la que contiene el tejo, se agachan para recogerlo (siempre a la pata coja y sin pisar las rayas con los pies con las manos) y saltan fuera de la rayuela.
3. El jugador que completa el recorrido, lanza de nuevo la piedra a la casilla marcada con el 2, y vuelve a hacer todo el recorrido. Y así sucesivamente.
4. Si se pisa la raya, se colocan los dos pies en el suelo (excepto en las casillas donde está permitido, siempre que el tejo no esté en una de ellas) o si el tejo queda encima de una de las líneas, se pierde el turno. Cuando se recupera, se empieza desde el punto en que se quedó.





En este modelo de rayuela, los jugadores pueden colocar los dos pies en el suelo cuando llegan a las casillas 1-2, 5-6, y 9-10 (un pie en cada una). Pero solo puede hacerse cuando el tejo no está en ninguna de las dos casillas.

Esta rayuela permite descansar en las casillas 4-5 y 7-8 (un pie en cada una) cuando estas no contienen el tejo.

Sugerencia:

Los jugadores deciden si cuando recuperan el tejo saltan hasta la casilla siguiente (por ejemplo desde la 3 hasta la 1) o bien dan un gran salto hasta la salida.

3.- Tres en Rayas.

El tres en raya se utilizar como una herramienta pedagógica para enseñar las sumas, normalmente son los niños pequeños descubre una manera de aprender divertida.



Área:

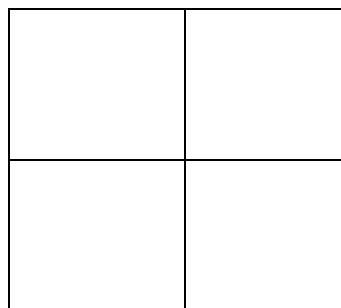
- ✓ Matemática
- ✓ Relaciones lógico- matemáticas

Objetivo:

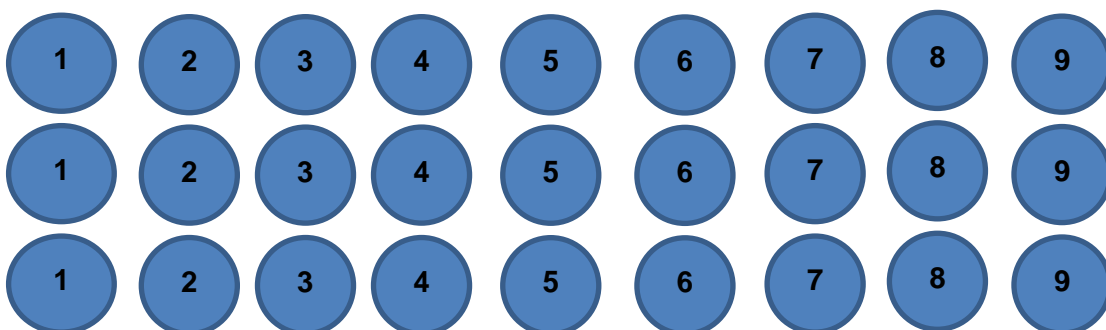
- ❖ Reforzar las operaciones matemáticas como la suma mediante los juegos para la agilidad mental.

Material:

1.- un tablero de cartulina o fomix trazado de la siguiente manera.



2.- Fichas de números de 2 al tres de cada número.



3.- Tarjetas con las respuestas de la suma.

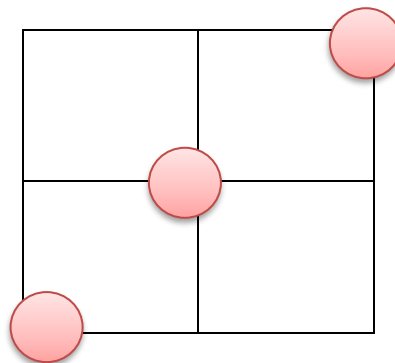


Organización:

- El grupo de estudiantes nombrar a un dirigente.
- El resto de los estudiantes formamos grupos de tres.
- Coloca a los estudiantes en un lugar cómodo como una mesa.
- Presenta el material a cada grupo y explicarles la dinámica del juego.

Desarrollo:

- A cada grupo de los estudiantes facilitarles un tablero y las ficha de 1 al 9.
- A los estudiantes que hace de dirigente entregarle las tarjetas con las respuestas de las suma
- El dirigente ira sacar las tarjetas y leyendo en voz alta para los grupos.
- Los estudiantes que están con los tableros deberán prestar atención a cada cantidad, cantada por el dirigente y cada miembro del grupo ira colocar una ficha con la misma cantidad de manera que las tres fichas suma ya sea en forma vertical, horizontal coincida con la respuesta formado tres en raya.



4.- Juego de Dominó



El dominó es juego clásico muy utilizado en la Institución Educativa, puesto que refuerza o favorece el aprendizaje, es decir ayudar estimula las diferentes habilidades cognitivas de los estudiantes.

Objetivo:

- ❖ Fortalecer las habilidades básicas de los estudiantes, a través juego domino para el fortalecimiento intelectual en el desarrollo de la destrezas de resolver problemas de cálculos mentales.

Áreas:

- ❖ Matemática
- ❖ Relaciones lógico- matemáticas
- ❖ Entorno Natural y Social
- ❖ Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural
- ❖ Lengua y Literatura
- ❖ Comprensión y expresión Oral y Escrita

Materiales:

- ✓ Elaborar 30 las tarjetas de cartulina del mismo tamaño de la forma rectangular.
- ✓ Recortar letras y palabras, números y elementos, objetos y su correspondencia.
- ✓ Mesas o pizarra.
- ✓ Cinta.



Preparación:

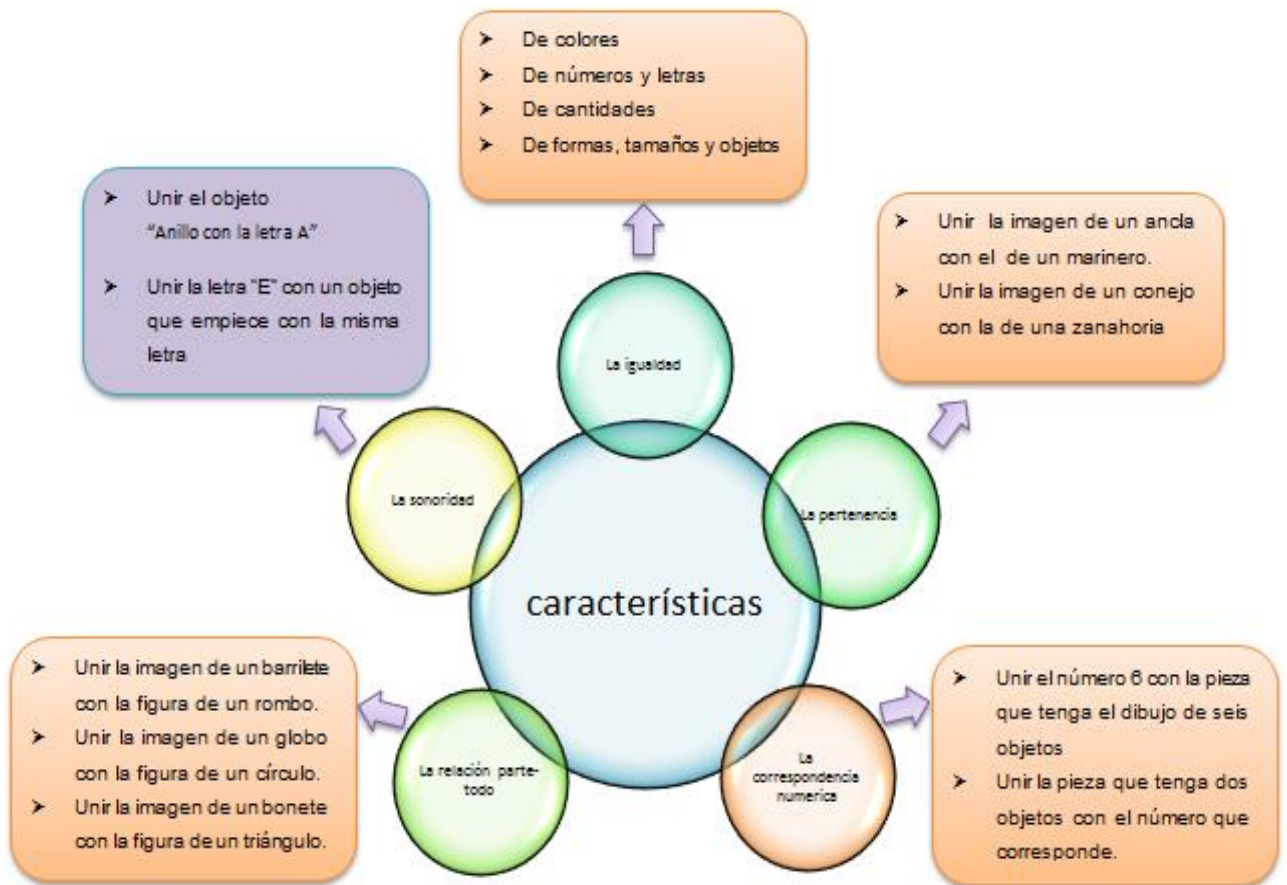
Los participantes trazan en las tarjetas una línea para dividir las en dos partes iguales.

Desarrollo:



1. Se elige una tarjetas y se empezar la partida y por turnos, cada jugador colocar una pieza rectangular seguida de la otra en diferentes direcciones, según las características de cada pieza, una ficha tiene dos partes diferentes, divididas por un separador.
2. El juego se acaba cuando se han conectado todas las parejas. Gana el jugador que tiene menos puntos.

Gráfico 1: correspondencia



Con sumas y restas



Este juego domino elaborado con las sumas y restas, sirve para que los estudiantes, puedan jugar y de esta forma aprender y repasar los números. Proporcionan una forma interesante y diferente de enseñar habilidades matemáticas.

5.- Juego de Naipes

Este juego es básicamente el mismo, sino que se trabaja con la intervención de números naturales, comparando y ordenando numéricamente, es decir que el docente puede adaptar a la situación de su grupo.



Objetivo:

- ❖ Identificar el orden de los números naturales y relaciones de anterior y siguientes, a través del juego de naipes para el desarrollo de distintas capacidades y resolver cálculos mentales.

Materiales.

- ✓ Números
- ✓ Naipes

Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Lógico-matemáticas

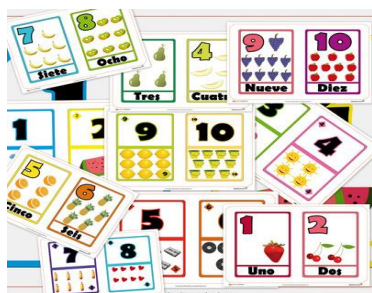
Propósitos:

Es producir avances en las conceptualizaciones a nivel grupal de acuerdo al orden y comparación de los números natural, así también lograr el dominio numérico en los estudiantes.

Materiales:

- Una baraja de cartas del 1 al 10 x 4 = 40 cartas con figuras o sin figuras
- Mas 6 cartas distintas para el docente.
- De 2 al 4 jugadores o equipos

Desarrollo:



Presenta el material al grupo y explicarles la dinámica del juego, el docente de seleccionar una carta, luego debe repartir el resto de cartas (una a cada estudiante), los estudiantes deberán observar el número su carta que le toco y compararla con el del docente, es decir que si el número elegido fuera nuevamente el seis.



Carta el docente



Ganadores

O ganarán quienes posean o los números más cercanos (si entre los números se reparten el anterior y siguiente a la carta elegida, serán quienes tengan los números 5 y 7 los ganadores)



Anterior



Elegida



Siguiente

Se sugiere realizarlo de una y otra manera en diferentes oportunidades.

Reglas:

- Cada jugador tiene una carta
- Jugador coloca la carta encima de la mesa
- Tiene que escuchar la orden del docente a cargo sino pierde.

6.- Juego de sumas que marean

Este juego consiste que los estudiantes se divierta en la sumas con la semirrecta a través de saltos

Objetivo:

- ❖ Aplicar procedimientos de suma con números naturales en la semirrecta, para agilidad la mente y resolver los problemas

Areas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Logico- matemáticas

Material:

- ❖ Elaborar tarjetas el mismo tamaño.
- ❖ Una semirrecta con cartulina
- ❖ Elaborar cartilla de la mitad de hoja.
- ❖ Textos

Desarrollo.

El juego consiste que el docente ubique la semirrecta y los tarjetas con los números, luego elegir un estudiantes para trabaje en ella, el docente escoge una operación, lee el primer números de sumas, mientras el estudiante va saltando al casillero con el número nombrado, así con el otro número pidiendo al estudiante esta vez que salte los casilleros de acuerdo a la cantidad anunciada, una vez realizada le pide a reto que estudiantes que observe la semirrecta dando así la respuesta operaciones

Ejemplo

7	+	3
3	+	7
7	+	10

2	+	8
8	+	0
4	+	2

A

4	+	6
6	+	4
10	+	6

B

7.- Memory



Es un juego de la memoria visual para el entrenamiento de los estudiantes en el fortalecimiento y aumento de la capacidad de memorización de una manera lúdica. Se considera fundamental para el niño en sus primeros comienzos ejercitar la mente, ayudar fácilmente a desarrollar todas sus dimensiones.

Objetivo.

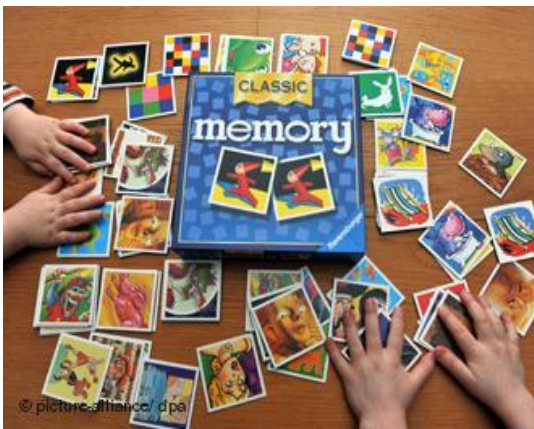
- ❖ Desarrollar en los estudiantes el hábito de ejercitar la mente para una mayor aprendizaje y mejora su rendimiento académico.

Área: Expresión Artística

Materiales:

- ✚ confeccionarse 40 tarjetas pueden dibujos con su paraje, preguntas y respuestas de diversos temas.
- ✚ Mesa.
- ✚ Grupos de 6 estudiantes

Preparación:



Se buscan 20 imágenes de objetos o caras fácilmente reconocibles, se sacan dos copias en color de una, del tamaño de las tarjetas, y se pegan sobre ellas. Obtenemos 20 parejas de tarjetas con imágenes iguales.

Desarrollo:

1. Para comenzar el juego se mezclan las 40 tarjetas y se colocan en el centro de la mesa boca abajo.
2. Por turnos, cada jugador levanta dos tarjetas. Si se corresponden, las deja en el centro de la mesa y pierde el turno.
3. El juego se acaba cuando ya no quedan tarjetas en el centro de la mesa. Gana el jugador que consigue reunir más parejas de tarjetas.



8.- Concurso de trabalenguas



El juego de los trabalenguas se ha hecho para destrabar la lengua, tienen la finalidad de entretener y sirven para desarrollar la pronunciación de las palabras a una velocidad, ayuda a aumentar el vocabulario y aprende

Áreas

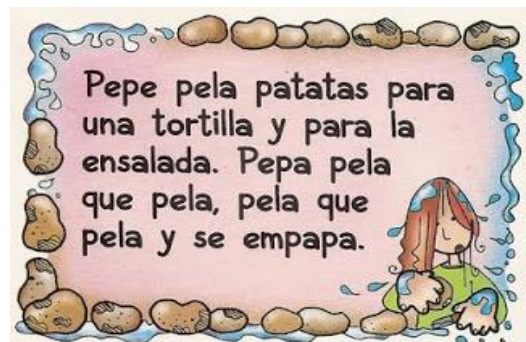
- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas
- ✓ Lenguas y Literatura.

Objetivo:

- ❖ Reconocer las características de un trabalenguas mediante la repetición para mejorar la expresión verbal

Material:

- ✓ Trabalenguas
- ✓ Estudiantes
- ✓ Hojas



Preparación:

Buscamos trabalenguas fáciles y sencillos en los libros, o preguntamos a nuestros amigos que conozcan y los anotamos en un papel.

Desarrollo:

1. Se elige entre todos los participantes un trabalenguas.
2. Se establece un tiempo para que cada uno lo memorice y practique.
3. Por turnos, todos los jugadores dicen el trabalenguas.
4. El que lo dice más rápido sin equivocarse, se anota 1 punto.
5. Se hacen más rondas con otros trabalenguas, gana el jugador que consigue más puntos una vez finalizados el número de rondas acordado.



10.-Combinamos letras.



La actividad es de combinar palabras para formar nuevas, cada estudiante puede contribuir a la elaboración de estas palabras, donde el docente sirve de ayuda a seguir con el significado.

Objetivo:

- ❖ Descubrir el significado de una nueva palabra, mediante el juego de palabras para mejorar su pronunciación y desarrollar su lenguaje.

Áreas:

- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas
- ✓ Lenguas y Literatura.

Material:

- Mesa
- Pizarra
- Marcadores
- Estudiantes

Preparación

Los jugadores pueden participar individualmente o en parejas. El conductor del juego escribe en la pizarra una palabra de cinco o más letras.

Desarrollo:

1. Las palabras, en 5 minutos, proponen palabras de tres letras o más, combinando algunas o todas las letras de la palabra inicial.
2. Cada pareja se anota tantos puntos como letras tienen sus palabras. Si repiten alguna palabra, no cuenta ninguna de las veces que la han escrito.
3. Si una pareja escribe una palabra utilizando todas las letras de la palabra inicial, suma 10 puntos suplementarios.
4. El juego se acaba después de un número de rondas acordado previamente.



11.- Ronda de nombres



La ronda es acción de ámbitos de los juegos, se utiliza especialmente para nombrar a ciertas reuniones, se desarrolla el estímulo, mejorar su coordinación y combinar una serie de conductas.

Objetivo:

- ❖ Lograr un trabajo equipo a través de rondas para mejorar las habilidades motoras físicas

Áreas:

- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas
- ✓ Lenguas y Literatura

Materiales:

- Nombres
- Estudiantes
- La mente

Preparación

Los jugadores se colocan un círculo, de pie o sentados, y se elige qué participante empieza la primera ronda del juego.

Desarrollo:

1. Se hace una primera ronda de reconocimiento para los participantes conozcan y memoricen los nombres de todos los estudiantes: el primero dice su nombre, el segundo repite el nombre del primero y añade el suyo. el tercer estudiante dice nombres del segundo y añade el suyo. Y así hasta terminar la ronda.
2. Con los ojo cerrados, el primer el estudiante por orden los nombres de todos los estudiantes, empezando por el suyo y siguiente por el del compañero de la derecha
3. Todos los estudiantes, por turnos, dicen los nombres siguiendo el orden. Por cada error se anota un punto. Gana él consigue menos puntos



12.- Camino a la meta



El juego consiste en sacar el mayor y menor, estoy ayudar a recordar la comparación de números, es una técnica participación activa del proceso de enseñanza encaminado a desarrollar capacidades habilidades intelectuales del niño.

Objetivo:

- ✓ Comparar las cantidades mediante juego lúdico para reconocer la diferencia de los números naturales.

Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Lógico Matemáticas
- ❖ Lengua y Literatura
- ❖ Comprensión y Expresión oral y escritas

Material:

- Un tablero con letras o números
- 3 monedas
- Goma
- papel

Preparación:

Se confecciona un tablero como el de la ilustración. Se pega en una cara de una moneda una "G" y en la otra una "P". Los jugadores depositan sus fichas en la casilla azul.

Desarrollo:

1. Por turnos, los participantes lanzan la moneda al aire.
 - a. Si sale una "G", se avanza a la casilla contigua que contenga el número mayor.
 - b. Si sale la cara marcada con una "P" se avanza a la casilla que contenga el número menor.
2. Gana el primer jugador que llega a la casilla roja.
3. Si se quieren hacer varias rondas, se anota 1 punto por cada partida ganada.



Sugerencia:

Construimos un tablero con tablero con letras, alternando vocales y consonantes.

13.- La Frase Viajera



la frase viajera es un juego divertida, donde los estudiante trabajan con la memoria, es motivación para ellos en la clase para mejora comunicación

Objetivo:

- ❖ Identificar el número de palabras que componen una cadena sonora, a través memoria auditiva para reconocer que la cadena hablada está formada por palabras relacionadas entre si.

Áreas:

- ✓ Lenguas y Literatura
- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas

Material.

- Frases

Preparacion:

Los jugadores se colocan formando un circulo, de pie o sentados. Se elige qué inicia el juego. El elegido debe pensar en secreto una frase (preferiblemente un poco larga o complicada) y anotarla en una papel.

Desarrollo:

1. El jugador que ha pensado la frase la susurra muy rapidamente al oido del jugador de su derecha. Éste la susura a su vecina, y asi sucesivamente.

2. El último jugador lee entonces en voz alta el mensaje que le ha susurrado su compañero.
3. El primer jugador lee entonces en voz alta el mensaje que había escrito en el papel. Durante su transmisión el mensaje se habrá transformado, bien en una frase completamente distinta, o bien en una serie de sonidos indescifrables.
4. Otro jugador piensa y escribe una nueva frase y se inicia otra ronda.



14.- Palabras Encadenadas



Este juego contribuye a desarrollar la velocidad de reacción de nuestros estudiantes, al mismo tiempo que aprenden a distinguir las sílabas de palabras.

Objetivo:

- ❖ Fomentar la máxima participación de nuestros estudiantes, mediante de juego de palabras para desarrollar la velocidad de reacción y enriqueciendo su vocabulario.

Áreas:

- ✓ Lenguas y Literatura
- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas

Material:

- frase

Preparacion:

Los jugadores se situán en circulo y se elige quién incia el juego.

Desarrollo:

1. El primer jugador dice una palabra en voz alta, por ejemplo: “Casa”.
2. El siguiente nombra otra palabra que empieza con la última letra de la anterior. Así, sucesivamente. Por ejemplo “casa – árbol- lápiz- zapato, etc.
3. Cuando alguien falla, se detiene el juego y los participantes que no han fallado se anotan 2 puntos.
4. El jugador que se ha equivocado empieza una nueva serie. La partida se acaba tras un número de rondas acordado previamente. Gana el jugador que tiene más puntos.

15.- Refranes



Los refranes informan de la sabiduria, es decir el conocimiento que la sociedad tiene respeto, se utilizan para expresar una creencia.

Nos enseñan o aconsejan algo, construyen al aprendizaje, la enseñanza de nuevo vocabulario para los niñas y niños.

Objetivo:

- ❖ Comprender y analizar los refranes para valorar y disfrutar estos textos con fines formativos y artísticos.

Áreas:

- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas
- ✓ Lenguas y Literatura

Materiales:

- ✓ Hojas
- ✓ Refranes
- ✓ Mesa

Preparación:

Escribimos una serie de refranes en papeles (uno en cada papel), doblamos los papeles y los ponemos todos en una caja. Formamos equipos tres o cuatro jugadores.

Desarrollo:

1. Cada equipo saca un papel de la caja y prepara la representación mimica del refrán que le ha tocado. Por ejemplo: :
 - “A mal tiempo, buena cara”
 - “por la boca muere el pez”
 - Nadie diga: de esta agua no he de bebero”
 - “Perro que ladra, no muerde
 - “Quien siembra vientos, recoger tempestades”

2. Se acuerda entre todos si se permiten sonidos simples, como onomatopeyas, para acompañar la escenificación.
3. Los equipos preparan su refrán durante unos 3 minutos y, por turnos, lo escenifican.
4. Cuando alguien acierta un refrán, su equipo se anota 10 puntos y el equipo que lo ha representado, 5 puntos.
5. Gana aquel equipo que, después de que todos hayan representado su refrán, consigue más puntos.



16.- Adivinamos la palabra



Esta actividad una atracción por sus lenguaje, por los constantes juegos de palabras, las adivinanzas se plantean de forma divertida de aprender palabras y orienta a los niños

Objetivo:

- ❖ Fomentar la imaginación y fantasía, a través el juego de palabras para desarrollar la capacidades del intelecto.

Area:

- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas
- ✓ Lengua y Literatura

Materiales:

- ✓ **Palabras**

Preparación:

Todos los jugadores toman lápiz , papel y se sortea quién inventa la palabra.

Desarrollo:

1. El jugador elegido escribe en secreto una palabra de seis letras. Por ejemplo: "madera"
2. Los otros jugadores escriben palabras de seis letras y, por turnos, las dicen en voz alta. El jugador que ha inventado la palabra dice a cada uno cuántas letras coinciden la misma posición que su secreta. Por ejemplo, si un jugador ha escrito "cabeza", coincidirán las tres vocales.
3. Cada participante suma tantos puntos como letras de su palabra su secreta.
4. A partir de las letras que coinciden con los jugadores, se intenta adivinar.
5. El juego se acaba cuando todos han escrito una palabra secreta. Gana el jugador que suma más puntos.

17.- En Orden Alfabético.

Este juego permite adquirir vocabulario ordenado, es decir es una habilidad necesaria que utilizan en todos los aspectos de la vida, tanto en el aspecto pedagógico como actividad para los estudiantes

Objetivo:

- ❖ Reconocer en el lenguaje las principales formas de ordenar alfabeticamente palabras, mediante juegos para desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad.

Areas:

- ✓ Comprensión y Expresión oral y escritas
- ✓ Lenguas y Literatura

Materiales:

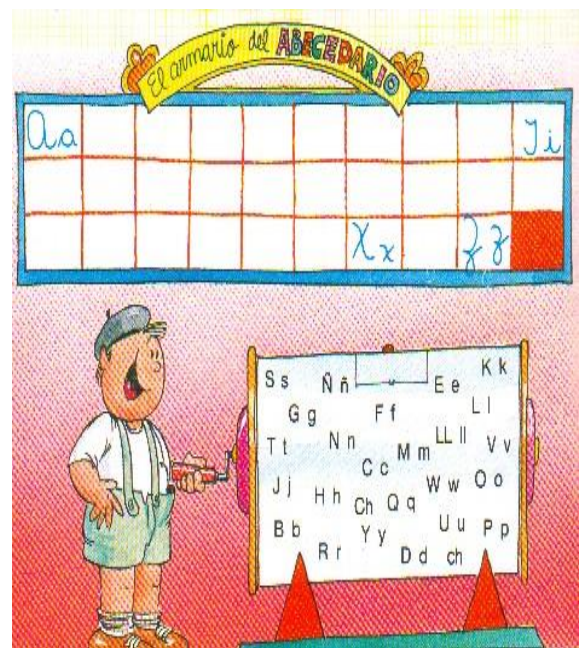
- ✚ El alfabeto
- ✚ Bolsa o caja
- ✚ Papel

Preparación:

Se escriben todas las letras del alfabeto en papelitos (se suprimen las letras menos habituales, como la ñ, la x o la w). se doblan los papeles y se mezclan dentro de una bolsa o una caja.

Desarrollo:

1. El conductor o una de los jugadores (por turnos) elige al aza un papelito y dice en voz alta la letra que ha salido.
2. En 5 minutos, los participantes construyen una frase. La primera palabra empieza con la letra escrita en el papelito y las siguientes empiezan con las letras consecutivas del orden alfabético. Por ejemplo: “armando balbuceó cuatro dichos”, “Ana barrió cuarenta dormitorios estrechos”, etc.
3. Los jugadores se anotan tantos puntos como palabras tiene su frase.



18.- Jugando con los números (multiplicación).



El juego nos permite divertirnos y obtener un resultados más rápido, tiene con fin de ayudar a los padres y docentes en el aprendizaje, brindandoles un método facil de utilizar en la multiplicación.

Objetivo:

- ❖ Formentar la multiplicación en los estudiantes, a través juego de los dado para una mejor comprensión del espacio cotidiano

Áreas:

- ✓ Matemática
- ✓ Relaciones Lógico Matemáticas

Materiales:

- Cartulina
- Dado
- Marcadores

Preparacion:

Se sortea quién empieza la partida y se decide el número de rondas que se van a jugar.



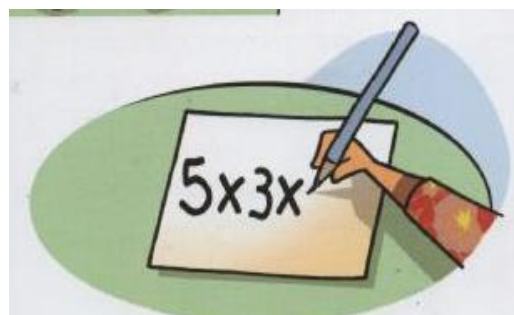
Desarrollo:

1. Por turnos, cada jugador tira tres dados y separa el que ha obtenido una puntuación mayor. Vuelve a tirar los dos restantes y hace lo mismo que en la tirada anterior. Finalmente, vuelve a tirar el tercer dado.



2. Si en la primera tirada consigue tres resultados iguales o en la segunda obtiene dos resultados de los tres dados y lo anota.

3. Si en la primera tirada consigue tres resultados iguales o en la segunda obtiene dos resultados iguales, repite esa tirada. Gana el que consigue una mayor puntuación después del número de tiradas acordado.



19.- ¿Quién es quién?

Este juego apartado encontrareis y adaptadas para que todos los alumnos, se realiza la actividad con diferentes objetos de diferentes.

Objetivo:

- ❖ Desarrollar su autonomía, mediante el reconocimiento de su identidad y desempeño en la actividades cotidianas, y colectivo, para formentar la seguridad, respeto, intergraccion y la socilización con sus compañeros

Áreas:

- ✓ Matemáticas

- ✓ Relaciones Lógico Matemáticas
- ✓ Identidad y autonomía.

Material:

- Hojas
- Lapiz

Preparación:

Leemos las frases que siguen y averiguamos como se llama cada niño y niña.

Desarrollo:

- Hay una niña que se llama Eva.
- El niño que está detrás de la segunda niña se llama Emilio.
- La niña que está delante del quinto niño de la fila se llama Olga.
- La niña que está detrás de la primera niña de la fila se llama Raquel.
- Hay un niño que se llama Juan.



20.- ¿Qué Vehículo Soy?

Objetivo:

- ❖ Identificar con el papel a desarrollar distintos roles, para fomentar la participación en equipo

Material:

- ✓ Todo el que necesiten para poder representar su personaje lo más parecido posible.

Áreas:

- ✓ Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural
- ✓ Entorno Natural y Social

Materiales:

- Hojas
- Lápiz

Preparación:

Relacionamos cada adivinanza con un vehículo ¡Atención! hay vehículos que no están representados por ninguna adivinanza.

Desarrollo.

1. Ave de hierro y acero, que canta con fuerte zumbido ¡Alas inmensas sin plumas! cuando descansa, no hace ruido.
2. Tengo ruedas y pedales. Además soy ecológica. Jamás cantamos. Pero, caramba, te hago sudar.
3. Terminó como Manolo. Empieza con una A. Mi objetivo fue la Luna. ¡Sin duda me reconocerán!
4. Un bulto veo venir. Sus pasos no hay quien los cuente. Y cuando se acerca a mí, meto mi cuerpo en su vientre.



21.- La bruja desordenda

Objetivo:

- ❖ Participar activamente en narraciones diarias, para conocer e intercambiar experiencias ideas propias de comunicación.

Áreas:

- ✓ Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural
- ✓ Entorno Natural y Social.
- ✓ Matemáticas
- ✓ Relaciones Lógico Matemáticas

Material:

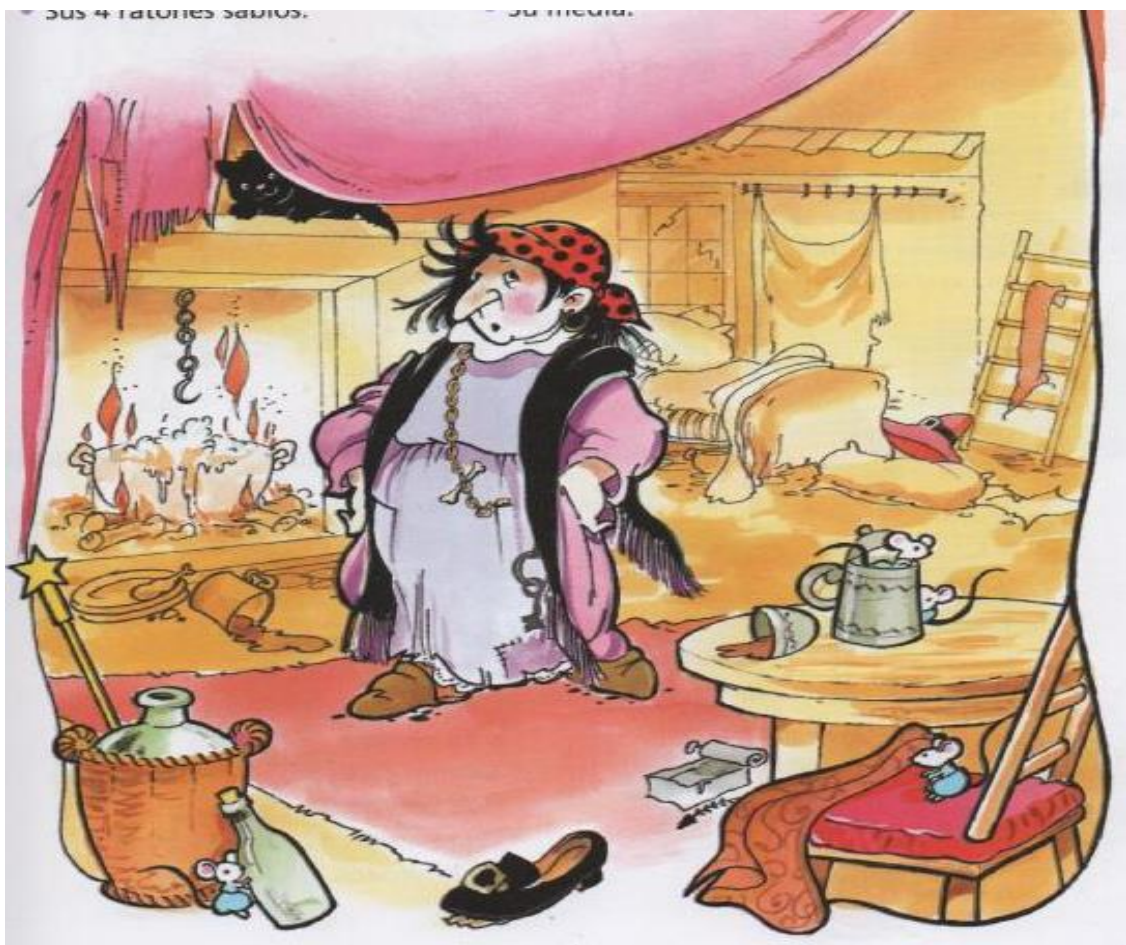
- ✓ Hojas
- ✓ Lápiz

Preparación:

Ayudamos a esta desordenada a encontrar:

Desarrollo:

1. Su varita mágica preferida.
2. Su gato negro.
3. Sus 4 ratones sabios.
4. Su araña favorita.
5. Su sombrero.
6. Su media



22.-¿Que soy?

Esta actividad es adivinar cuales son los personajes que intervienen el juego

Material:

- ✓ Hojas
- ✓ Lapiz

Objetivo:

- ❖ Conocer más acerca de las demás personas de la clase y de personas famosos para ejercitar la memoria.

Áreas:

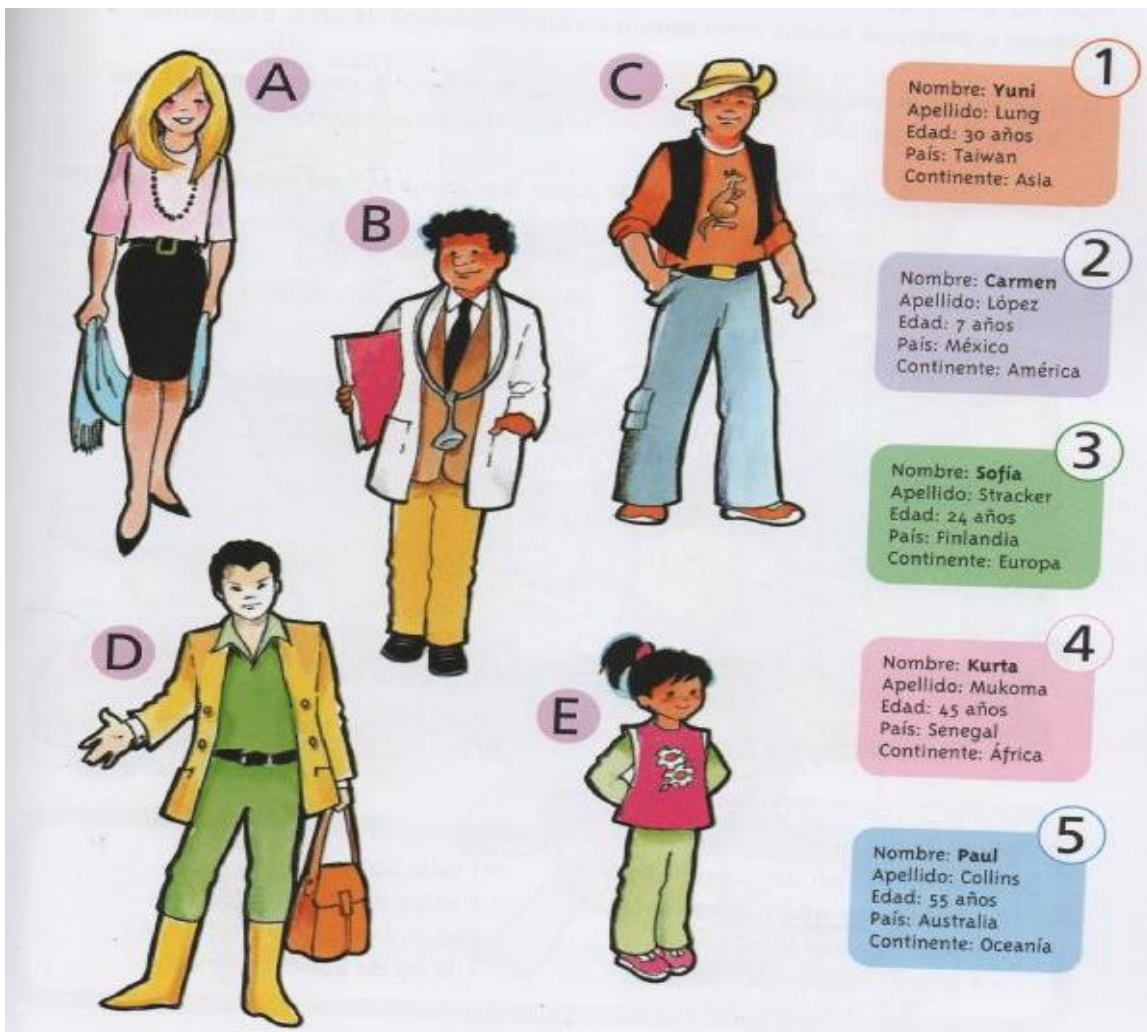
- ✓ Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural
- ✓ Entorno Natural y Social

Materiales:

- ✓ Carteles
- ✓ Papelografos

Desarrollo:

Relacionamos cada personaje con sus datos.



A **C**

B

D **E**

1
Nombre: Yuni
Apellido: Lung
Edad: 30 años
País: Taiwan
Continente: Asia

2
Nombre: Carmen
Apellido: López
Edad: 7 años
País: México
Continente: América

3
Nombre: Sofía
Apellido: Stracker
Edad: 24 años
País: Finlandia
Continente: Europa

4
Nombre: Kurta
Apellido: Mukoma
Edad: 45 años
País: Senegal
Continente: África

5
Nombre: Paul
Apellido: Collins
Edad: 55 años
País: Australia
Continente: Oceanía

23.- Carrera de rompecabezas.



El juego de armar rompecabeza es una actividad lúdica que ayuda a los estudiantes a su concentración y potencia su curiosidad.

Al mismo tiempo trabajan en la tolerancia, esto promueven en su aprendizaje cognitivo, es decir desarrollar la capacidad lógica de ellos al tener que idear distintas estrategias.

Objetivo:

- ❖ Estimar la concentración de los estudiantes, a través de los rompecabezas para lograr la formación de la figura en su conjunto.

**Material:**

- ✓ Rompecabezas

Áreas:

- ✓ Matemáticas
- ✓ Relaciones Lógico Matemáticas

Preparación:

Formamos equipos y se adjudica un rompecabezas a cada equipo. Trazamos un círculo con tiza y en su interior ubicamos mezcladas las piezas de todos los rompecabezas. Alrededor, trazamos un círculo para cada equipo. También podemos disponer viejos manteles sobre el piso para que no se manchen las piezas

Desarrollo:

1. A la señal de inicio, todos los jugadores se acercan al círculo de piezas para buscar una que corresponda al rompecabezas de su equipo.



2. Una vez hallada una pieza, el jugador la lleve hasta el círculo de su equipo, y puede volver para ayudar a sus compañeros a buscar más piezas. Cada jugador puede llevar una sola pieza cada vez.

3. Gana el equipo que consigue reunir las piezas y armar el rompecabezas en menos tiempos

24.- Cerrarar cuadrados .



Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Lógico Matemáticas

Material:

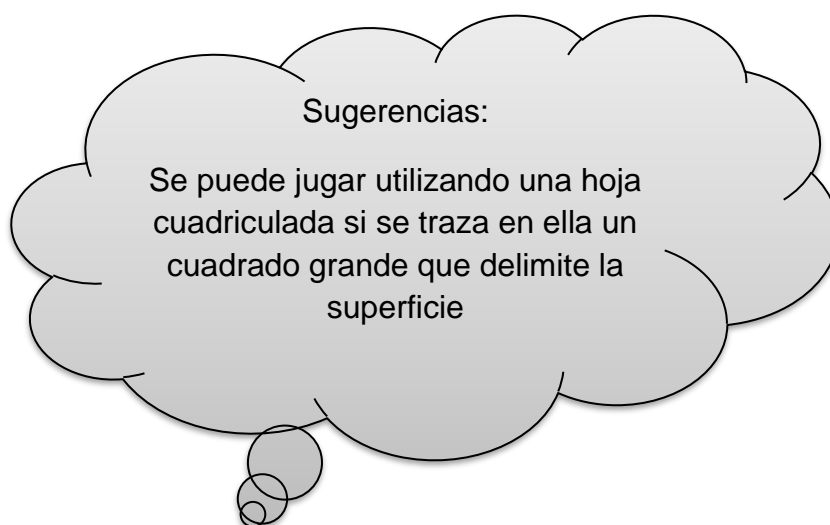
- ✓ Hojas
- ✓ Lapices de colores

Preparación:

En una hoja de papel en blanco, se dibujan cinco hileras verticales de cinco puntos cada una (en total 25 puntos). Se sortea quién de los dos jugadores empieza la partida.

Desarrollo:

1. Los jugadores, por turnos, une dos puntos adyacentes, en dirección horizontal o vertical.
2. Cuando un jugador consigue cerrar un cuadrado, escribe dentro su marca y repite turnos tantas veces como cuadrados consiga cerrar. Luego pasa el turno a su compañero.
3. Una vez completados todos los cuadrados, se cuenta cuántos ha cerrado cada participante.
4. Si se desea jugar varias partidas, se va alternando el jugador que empieza en cada ocasión. Cada partida ganada vale 1 punto.



25.-Salidas pedagógicas

Objetivo:

Conocer el entorno para fomentar su cultura por medio de la observación.

Area:

- ✓ Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural

- ✓ Entorno Natural y Social.

Material:

- ❖ entorno

Desarrollo

Consiste en salir o visitar diferentes lugares, espacios de la comunidad con el fin de que puedan observar para luego socializar en el aula de clases, se desarrollan todos los organos de los sentidos, el aprendizaje significativo, la socialización y el lenguaje

26.- Delicias gastronómicas

Objetivo:

- ❖ Conocer la importancia de consumir alimentos nutritivos, a través del consumo diario, para mejorar y mantener buena salud.

Áreas:

- ❖ Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural
- ❖ Entorno Natural y Social.

Preparación

Formamos cuatro grupos de cuatro jugadores cada uno. Con cuerdas o tiza (gris o pizarrin) marcamos en el suelo cuatro círculos de 3 metros de diámetro cda uno, dejando entre ellos una separación de 3 o 4 metros aproximadamente. Numeramos los círculos del 1 al 4 y asignación uno a cada grupo, qu se sitúa en su interior.

Desarrollar

1. El conductor del juego puede dar una de estas tres órdenes, que todos los grupos deben escenificar sin salir del círculo:
 - “ Canelones a la Rossini”
 - “Amasar la tarta”
 - “Ensalada de frutas”
2. Cada vez que el conductor da una nueva orden los equipos cambian de círculo, siguiendo la dirección de las agujas de reloj.

3. Cuando el conductor gritar “Platos a la cocina”, cada grupo corre al interior del círculo que se le asignó al principio. El grupo que llega último a su círculo es eliminado.



- “canelones a la rossini” los jugadores se disponer ordenadamente como asi fueran cuatro canelones en un plato.

- “Amasar la tarea”: los jugadores se apiñan y, bien juntitos, se mueven a cámara lenta simulando que son los masa de una tarta que alguien ésta amasando.



- “Ensalada de frutas”: cada jugador se acurruca sobre sí mismo y simula ser un pedacito de fruta. Los jugadores se “ revuelven, rodando por el suelo, para que la ensalada de frutas quede bien mezclada.

Sugerencia:

Es importante vestir ropa adecuada cuando jugando sobre el piso o en lugares donde podemos ensuciarnos.

27.- El semáforo



Objetivo:

❖ 3

Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Lógico Matemáticas

Material

- ✓ Circulo de colores elaborados de cartulina o fomix

Preparación:

Dibujamos en el piso un circuito formado por una hilera de circunferencia (unas 25), que alternen los tres colores del semáforo: rojo, amarillo y verde.

Desarrollo.

1. Por turnos, cada jugador lanza el dado y avanza el número de circunferencias que señala el dado.
 - Si se llega a una circunferencia roja, retrocedemos una posición y nos quedamos allí hasta el siguiente turno, sea cual sea el color de la circunferencia donde hayamos ido a parar.
 - Si se llega a una circunferencia amarilla, no pasa nada.
 - Si se llega a una verde, se vuelve a avanzar el número que marcó el dado y permanecemos en la casilla que nos toque hasta el siguiente turno.
2. Gana el primer jugador que consigue realizar el circuito de ida y vuelta.

28.- Ordenamos Números



Objetivo:

- ❖ Conocer la secuencia de los números, a través de ejercicios manuales, para identificarlos en el entorno.

Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Lógico Matemáticas

Material:

- ✓ Tarjetas

Preparación:

Se marcan una línea de salida y una de llegada, separadas unos 10 metros. Los jugadores se distribuyen en equipos de diez jugadores cada uno. Cada jugador recibe una tarjeta con un número diferente.

Desarrollo:

1. Los equipos, se colocan en la línea de salida.
2. El conductor del juego dice en voz alta un número de tres cifras (no pueden repetirse).
3. Los jugadores de cada equipo que tienen esas cifras corren hasta la línea de llegada y se colocan en orden formando ese número. sus compañeros pueden ayudarles.
4. El primer equipo que lo consigue se anota 1 punto.
5. Gana el equipo que, tras un número determinado de rondas, consigue más puntos.

29.- Botones



Objetivo:

- ❖ Cumplir la normas de respeto acordada, a través de las actividades diarias para convivir adecuadamente.

Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Lógico Matemáticas

Preparación:

Los jugadores se sientan en círculo y se coloca el plato en el plato en el centro de la mesa. Cada jugador toma cinco botones. Se acuerda el número de rondas que se van a jugar.

Desarrollo.

1. Por turnos, cada jugador lanza el dado.
 - Si sale un 1, deja un botón en el plato.
 - Si sale un 2, entrega un botón al vecino de la derecha.
 - Si sale un 3, da un botón al vecino de la izquierda.
 - Si sale un 4, no pasa nada.
 - Si sale un 5, deja 2 botones en el plato.
 - Si sale un 6, recoge todos los botones que hay en el plato.

2. El jugador que se queda sin botones continúa jugando: puede recibirlos de otro jugador en cualquier momento.
3. Al finalizar las rondas acordadas, se cuentan los botones de cada jugador. Gana el que tiene más.

30.- NIM



Objetivo:

- ❖ Facilitar en los estudiantes el desarrollo de sus potencialidades positivas ,a través actividades para ser capaz de resolver los problemas cotidianos.

Áreas:

- ❖ Matemáticas
- ❖ Relaciones Lógico Matemáticas

Materiales:

- ✓ Pizarrón
- ✓ Marcadores
- ✓ O una calculadora

Preparación:

Se sortea quién empieza el juego.

Desarrollo:

1. El primer estudiante escribe un número de cada cifra.
2. Por turnos, los jugadores suman otro número de una cifra al anterior.
3. Pierde el jugador que llega a 100.

Tabla: Cronograma

ACTIVIDADES	PARTICIPANTES	TIEMPO	FECHA DE EJECUCIÓN
Convocatoria a los docentes	Directivo y Docentes	3 días	02-05/02/2015
Dialogo	Docentes	2 días	09-11/02/2015
Sencibilización	Psicologo	3dias	16-19/02/2015

Socialización de la guía	Tutoras	2 días	23-25/02/2015
Capacitación	Psicologo	4 días	02-06/03/2015
Evaluación	Docentes	Todo el periodo lectivo	Desde mayo hasta Diciembre 2015

Fuente: "Escuela Cesar Rohon Sandoval"
Elaborado por: Lino Napa Paula y Suarez Avelino Ruth

Bibliografía

Uteg. (2012). Guayaquil.

Asamblea Nacional. (2008). *Actividades Ludicas*. Quito.

Asamblea Nacional. (2008). *Constitucion de la Republica del Ecuador*. Quito.

Asamblea Nacional. (2008). *Constitucion de la Republica del Ecuador*. Montecristi, Manabi.

Asamblea Nacional. (2011). *Ley Organica de Educacion Intercultural*.

Asamblea, Nacional. (2011). *Ley organica de educacion intercultural*. Quito.

Berenice Martinez. (3 de 03 de 2012). <http://burbujitaas.blogspot.com>.

Codigo de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Niñez y Adolescencia Codigo*. Quito.

Cortázar, J. (2012). *Actividades Ludicas*. Belgica.

FILHO, L. (2012). *Test de A.B.C.* GUAYAQUIL.

Grupo Oceano. (2008). *Cajita de Sorpresas*.

Ineval. (2011). *Instituto Nacional de Evaluacion Educativa*. Obtenido de www.ineval.gob.ec

Jimenez. (2011). *Rendimiento Academico*.

Julio Cortazar. (1963). <http://quees.la/rayuela>.

Maria, M. (2010). *Educacion para la Vida*. Italia.

Mayer. (2012). *Actividades Ludicas*.

Mendez. (2002). *Aprendizaje*.

Oscar, L. (2009). *Estrategias*. España.

Rajadell. (2011). *Estrategias Didacticas*.

Schuckermith. (2011). *Schuckermith* .

Talmud, E. (2008). *no limites a tus hijos a tu propio aprendizaje*. Babilonia.

Uteg. (2012). *Tesis Uteg*. Guayaquil.