

LIC. CHOEZ SALAZAR MELANIE KAREN
MGS. SOLÍS SIERRA MARLENE
PS. HARO PACHA ABEL ESTEBAN

Guía didáctica lùdi edùcate potenciador del proceso cognitivo



**Guía didáctica lùdi edùcate
potenciador del proceso cognitivo**

Autores:

*LIC. CHOEZ SALAZAR MELANIE KAREN
MGS. SOLÍS SIERRA MARLENE
PS. HARO PACHA ABEL ESTEBAN*

Guía didáctica lùdi edùcate
potenciador del proceso cognitivo

Autores.

LIC. CHOEZ SALAZAR MELANIE KAREN

MGS. SOLÍS SIERRA MARLENE

PS. HARO PACHA ABEL ESTEBAN

Primera edición: abril 2019

© Ediciones Grupo Compás 2019

ISBN: 978-9942-33-118-2

Diseño de portada y diagramación: Grupo Compás

Este texto ha sido sometido a un proceso de evaluación por pares externos con base en la normativa del editorial.

Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

Guayaquil-Ecuador 2019



Cita.

M, CHOEZ, S, SOLÍS, A, HARO, (2019) Guía didáctica lùdi edùcate potenciador del proceso cognitivo, Editorial Grupo Compás, Guayaquil Ecuador, 71 pag

ÍNDICE

Introducción	4
Técnicas lúdicas.....	15
Importancia de las técnicas lúdicas	17
Objetivo de las técnicas lúdicas.....	19
Característica de las técnicas lúdicas	19
Beneficio de las técnicas lúdicas	22
Tipos de técnicas lúdicas.....	24
Esta técnica desarrolla 4 Niveles:	25
Elementos de las técnicas lúdicas.....	28
Aportes A La Educación	30
Procesos Cognitivos.....	31
Importancia de los procesos cognitivos	32
Procesos cognitivos simple	33
Procesos cognitivos complejos	35
Aprendizajes Significativos.....	36
Tipos de aprendizajes significativos	37
Rendimiento Cognitivo	37
Proceso Afectivo.....	39
Proceso Cognoscitivo	40
Proceso Psicomotriz	41
Juegos Educativos	41
Tipos de juegos educativos	42
Guía Didáctica Lúdica.....	43
CAPÍTULO III.....	45
CAPÍTULO 4	53
Referencia Bibliográfica.....	58

PROLOGO

La lúdica permitirá elevar los dominios básicos que debe tener el educando potenciando su desarrollo y sus capacidades afectiva, emocional, receptora y psicomotora durante el proceso educativo logrando ser un sujeto activo mediante técnicas que permitirán un aprendizaje motivador.

Los autores docentes con la experticia en los niveles medios y superiores han realizado esta investigación en el contexto de la Unidad Educativa Dr. Francisco Huerta Rendón y de los resultados de la misma han elaborado una Guía Didáctica **Lúdi Edúcate** para su aplicación en las asignaturas Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

Marlene Solís Sierra

Introducción

La lúdica es una estrategia metodológica que puede ser utilizada como metodología para la enseñanza y genera beneficios en los procesos de aprendizaje de estudiante. Mediante el juego o lúdica, el estudiante mejora su rendimiento educativo y sus capacidades intelectuales lo que científicamente está comprobado, por eso es fundamental que todo proceso de enseñanza y aprendizaje se realice utilizando una dinámica o gamificación antes de empezar o durante la clase que motive al aprendizaje; procesos activos, participativo y motivadores potenciadores de desarrollo de habilidades y destrezas (Choez, 2018)

Según documentos de las UNESCO señala que los juegos son estrategia importante para mejorar proceso básico como la lógica, el pensamiento, la cognición entre otras habilidades que desarrollan su capacidad mental y comunicativa, estas estrategias lúdicas deben estar establecidas como una actividad metodológica que conforme parte del currículo educativo.

La investigación del presente proyecto se basa en la importancia y beneficio que generan las técnicas lúdicas en los procesos cognitivos de los estudiantes. En la Unidad Educativa Universitaria Dr. Francisco Huerta Rendón ubicado en Guayaquil, parroquia Tarqui provincia de las Guayas, que se convierte en el contexto de investigación; son muy pocos los docentes que inician su clase ya sea con una dinámica o juego para motivar a sus estudiantes, o no utilizan ningún dispositivo como forma de enseñanza esto se debe una serie de problema, como el poco

tiempo o la falta de organización del docente. Otra de las situaciones que se presenta en esta institución es que las faltas de recursos tecnológicos didácticos los limitan a realizar actividad, como proyecciones o películas como parte de su clase, también se pudo constatar que docente conocen las técnicas lúdicas como un juego, pero se limitan a utilizarlas porque no conocen el beneficio y las gamas de juegos lúdicos que pueden utilizar dentro de su asignatura.

La unidad educativa Universitaria Dr. Francisco Huerta Rendón cuenta con 9 docentes y 3 cursos que conforman el 8vo año de básico con una cantidad 140 estudiantes por los 3 paralelos, a quienes se le aplicaron los instrumentos de evaluación, donde los resultados arrojados fueron el desconocimiento de técnicas lúdicas y procesos cognitivos en los estudiantes términos que deberían ser manejado en el aula para impartir enseñanza a los dirigidos.

Es por eso que se contribuye con un estudio sobre técnicas lúdicas en el proceso cognitivo y la propuesta de aplicación de una guía didáctica en las asignaturas de Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales que es el resultado de la misma; para potenciar el aprendizaje del estudiante. El esmero del docente y la inserción de ésta beneficiaran la adquisición de los conocimientos gracias a las gamas lúdicas que pueden utilizarse como alternativa de aprendizaje en sus estudiantes y así lograr un proceso activo durante la enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO I

La educación afronta muchos cambios con el avance de la tecnología y de nuevas metodologías para su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje; técnicas que se presentan para el mejor desempeño del estudiante en los entornos áulicos. Antiguamente la metodología que impartían los docentes era que no permitían al estudiante ser activo, construya su conocimiento y con su participación se convierta en el centro del proceso educativo para un mayor significado personal.

Las técnicas lúdicas son formas visibles, dinámica, divertidas y juegos que permiten que las personas puedan expresarse y de diferentes formas, según sus habilidades; mostrando que las actividades que realiza las disfruta, las vive. Fuentes generadoras de emociones y sentimientos por lo tanto, una parte fundamental en la ejecución del proceso de enseñanza (Choez, 2018).

Según el director ejecutivo en el centro UNESCO de San Sebastián en su obra la educación internacional en la gestión del ocio, el juego es una mediación educativa imprescindible, no se puede vivir sin alguna actividad lúdica, el juego adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. Da satisfacción a ideales de expresión y convivencia. (Juan Ignacio Martínez de Morentin de Goñi, 2017)

La UNESCO en los estudios y documentos de educación No.34; ha señalado que el juego es una capacidad donde el ser humano desarrolla tanto el pensamiento lógico, cognitivo de su

cerebro como el psicomotriz. El juego constituye una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, el juego ofrece al pedagogo el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos (UNESCO).

Por lo tanto, la lúdica es fundamental en el proceso de enseñanza, le da sentido a las cosas que la persona desea, lo motiva y ayuda a ejercitar grandes metas logros, permite la comunicación activamente con otras personas, creando espacios de entretenimiento previo a la materia ayudando al coeficiente intelectual y la parte cognitiva del estudiante, facilita los procesos de enseñanza del docente.

Es esencial que esta técnica de enseñanza motive al estudiante a aprender e interesarse por la materia impartida, la lúdica permitiendo el desarrollo intelectual y activo durante el proceso de enseñanza y lograr fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Según la UNESCO, en el texto 1 de la innovación educativa Serie Herramientas de apoyo para el trabajo docente nos indica "la innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos" (UNESCO, 2014).

Es fundamental que se innoven en las técnicas de enseñanza y aprendizaje que incentiven, motiven y reflejen una mejor calidad de aprendizaje, logrando la participación activa y constante de estudiante, la lúdica es esencial en la educación ya que ejercita el cerebro previamente y desarrolla los dominios del conocimiento que posee el educando, permitiendo el desenvolvimiento e interacción de la capacidad cognitiva y cognoscitiva.

La Universidad de Alcalá en España en la revista MarcoELE, Revista Didáctica Español Como Lengua Extranjera con el tema las estrategias de aprendizaje a través de un componente lúdico indica: puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos por cuanto ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas mnemotécnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos. Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse (Universidad de Alcalá, 2010).

Los juegos que ayuden a la educación beneficiaran mucho al docente en diversas materias ayudando a su proceso lógico, psicomotriz, memorístico, participativo y activo en clases

impartidas por el docente, se quiere genera un alumno pragmático que tenga la capacidad de pensar fácilmente el aprendizaje no es solo acumular la información si no también saber asimilar el contenido, la capacidad de procesarla, sistematizar lo establecido y tener la facultad de resolver problemas.

En Ecuador con los nuevas estrategias y técnicas educativas se ha visto reflejada en diversas instituciones que no sólo elevan el proceso cognitivo-cognoscitivo del estudiante, incrementa el aprendizaje, comunicación y ser más sociable; entonces la lúdica con la habilidad que poseen los docentes, permiten potenciar la cognición del estudiante la atención, la percepción, la memoria, las habilidades psicomotrices, y el intelecto desarrollado por las técnicas lúdica (Choez, 2018).

El Ministerio De Educación nos aporta que las estudiantes deben sentirse a gusto con el proceso educativo. "hay ambientes escolares que permiten al estudiante sentirse acompañado, seguro, querido, tranquilo y que posibilitan un desarrollo socio-afectivo positivo y por lo tanto son generadores de autoestima lo que predispone favorablemente al aprendizaje; es lo que llamaríamos un ambiente escolar positivo." (Ministerio de Educación del Ecuador, 2011).

En problema detectado en La "Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón" el 8vo año de educación básica, ubicado en Av. Las Aguas y Av. Juan Tanca Marengo de la ciudad de Guayaquil, Provincia del Guayas, parroquia Tarqui es la necesidad de aplicar técnica lúdica para que el niño y el adolescente que empieza sus estudios de secundaria (educación media) que ya está en las

aulas desde años anteriores tengan motivación y logren desarrollar la cognición de su aprendizaje.

Es necesario la utilización de las técnicas lúdicas según las asignaturas desde inicio del proceso de educación para que el estudiante alcance niveles de inteligencia tanto mentales, comunicacionales y emocionales.

Esto permitirá un mejor desempeño académico en diversas materias impartidas por docente y la capacidad receptora, activa y participativa de sus dirigidos. El problema se detectó por medio de la observación directa debido a que los estudiantes de 8vo año presentan estos problemas como la poca capacidad de retentiva, de participación, que afecta a sistema cognitivo y psicomotriz del niño previo a la adolescencia.

Esta investigación va dirigida a los educadores de la Unidad Educativa "Francisco Huerta Rendón" que imparten su catedra siendo ellos un guía, facilitador y conector directo de la información, generadores de conocimientos y los estudiantes el núcleo de enseñanza en diversas áreas y materias establecidas en el colegio y logrando fortalecer la parte cognitiva con técnicas lúdicas, incrementando el desempeño educativo.

Este proyecto tiene la finalidad de contribuir al mejoramiento cognitivo de los estudiantes a través de las técnicas lúdicas como metodología que ayuda e incrementa el coeficiente intelectual del estudiante.

El problema surge debido al poco uso de las técnicas lúdicas que mejoren la capacidad cognitiva del alumno o alumna; la educación ha limitado el uso de estas técnicas por falta de conocimiento o por poca información. Es necesario que el docente se capacite sobre juegos educativos que beneficien el proceso educativo durante el ejercicio de la cátedra.

Hoy en día se observan estudiantes con muchas falencia y dificultades durante participación o tareas enviadas por el educador, debido que no desarrolla previamente su capacidad cognitiva y cognoscitiva, por tanto, es importante que exista actividades motivacionales previas para que el educando ejercite su intelecto, la lúdica es un proceso que permite la motivación y el desarrollo de las inteligencias múltiples que posee los alumnos y se visualice el beneficio que generan, por lo tanto el objetivo es motivar a los docentes de las materias básicas que se involucren en el uso de los diversos juegos que se pueden utilizar durante las clases beneficiando el desarrollo de aprendizaje y permitiendo una clase más activa y participativa.

La presente investigación se enfoca en la técnica lúdica que el docente debe aplicar en el ejercicio académico para que el estudiante tenga la capacidad de desarrollar la parte cognitiva durante el proceso de enseñanza. La lúdica es de suma importancia ya que enriquece las capacidades que tiene el educando para un mejor desenvolvimiento y autosuficiencia intelectual práctica y psicomotriz (Choez, 2018).

En la aplicación de la lúdica no sólo se fomenta las diversas facetas que el ser humano posee al momento desenvolverse evidenciándose la capacidad de interacción y motivación, sino

también, el desarrollo de destrezas generando la satisfacción y la creación de valores.

Es conveniente desarrollar técnica activas e innovadoras que permitan el desarrollo físico e intelectual de la persona y beneficiar al rendimiento académico, siendo capaz desenvolverse como ser social, participativo, activo durante la clase generando ideas, motivación entusiasmo (Choez, 2018).

Es relevante que las técnicas lúdicas sean impartidas en las instituciones educativas ya que permite la aplicación y enriquecimiento del desarrollo cognitivo y así tenga mayores conocimientos y desarrolle técnica o habilidades a futuro o en una carrera profesional, estimulando diversos ambientes de armonías en el proceso de enseñanza-aprendizaje logrando la creatividad, aptitudes, actitudes, conocimientos, desarrollo participativo y dialogado en su desempeño académico.

Para Mariana Spravkin en su investigación afirma: “Las actividades lúdicas son técnicas estimuladoras del desarrollo motriz o en calidad de acciones útiles para la enseñanza de la lectura escritura y el cálculo (Spravkin, Mariana, 2009).

Por lo tanto, la lúdica es la generadora de espacios donde la persona desarrolla procesos de interactividad recreativa y estimuladora de calidad de enseñanza, útiles para el desarrollo de su intelecto. Son procesos en el cual intervienen diversos factores que ayudan al niño, adolescente o estudiante a estimular diversas áreas de conocimiento y habilidades psicológicas, psicomotrices, estimuladora, interactivas que permite un aprendizaje motivador. Entonces podemos decir, que la técnica lúdica ayuda en el

aprendizaje del estudiante y en el desarrollo de capacidades intelectuales para que afiancen habilidades construyendo destrezas significativas activas y participativas para su formación académica.

El propósito de esta investigación va dirigida para estudiantes y docentes ya que estas técnicas ayudaran tanto al educador ya que él sea el conector e impartidor de la información de cada juego educativo que se presente y a su vez el vocero de la estrategia de cada técnica lúdica y su aplicación según el caso, a los educandos ya que ellos se beneficiaran de esos métodos logrando más participación, motivación y desarrollando su nivel cognitivo en diversas materias. La lúdica es la forma que tiene las personas de expresarse, comunicarse, sentir, divertirse, entretenerse, que genera espacio de participación e interacción por medio del juego.

El docente presenta un juego que ayude en el proceso de la enseñanza de la materia, cuyo objetivo es el desarrollo cognitivo y cognoscitivo del estudiante estimulando así su memoria, recepción, y el desarrollo motriz permitiendo una mejor comunicación, participación durante el proceso de la enseñanza, subiendo niveles de conocimiento en la práctica. Por lo indicado, la lúdica no solo ayuda en la enseñanza si no en la sociedad de tener forma de recrearse, entretenerse permitiendo generar sensaciones, emociones y el desarrollo cognitivo de los agentes que intervienen en este proceso.

El diseño de esta investigación está basado en una investigación tipo cuali-cuantitativa, la cual permite obtener datos verídicos y claro al momento ya que la cualitativa es la parte teórica o contenido en este caso las técnicas lúdicas y cuantitativa la parte numérica que eso nos arrojaran las encuesta que plantearemos y a

su vez no ayudar a la factibilidad de nuestra propuesta y la incidencia de los procesos cognitivos de los estudiantes. Es fundamental una guía didáctica que oriente al docente de los diversos juegos que puede aplicar dependiendo de la materia que se imparte permitirá la motivación el desarrollo del intelecto del estudiante, con una guía práctica y fácil de entender.

CAPÍTULO II

En el desarrollo de este trabajo se ha indagado y explorado las investigaciones anteriores y similares acerca de las técnicas lúdica en el proceso en el proceso cognitivo, existentes hasta la actualidad, encontrándose algunas tesis de investigación de la Universidad de Guayaquil, la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera de Mercadotecnia y Publicidad así tenemos: Rita Salguero Quintero, con el tema "influencia del juego didáctico en el aprendizaje de las matemáticas en el año básico", con su propuesta técnicas lúdicas para el aprendizaje de la asignatura de matemáticas en la escuela –Luis Pauta Rodríguez de la ciudad de Guayaquil en el año 2013 .

En este estudio se encontró que la actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes de las personas y de sí mismo. Por medio del juego aprendemos las normas y pautas del comportamiento social hacemos nuestros valores y aptitudes despertamos la curiosidad .de esta forma todo lo hemos aprendido y vivido se hace mediante el juego tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para niños y medio para realización de objetivo programados en diferentes materias que se imparten en las salas de clases. (Salguero, 2013).

También resalta que los educadores, psicólogos e investigadores sociales señalan que los juegos lúdicos matemáticos, pueden convertirse en una poderosa herramienta formativa para estimular y motivar el aprendizaje-enseñanza, si son incluidos en el proceso de formación del estudiante; pues no se trata de hacer

“jugar” a niños y niñas de modo improvisado, sino de manera deliberada y planificada para lograr resultados.

El diseño de la investigación de Luis Pauta está basado en una investigación de campo y documental, está enmarcada para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema, en un contexto determinado, es decir no se limita a diagnosticar un problema, sino a solucionar el problema planteado.

Como podemos evidenciar las técnicas lúdicas permite desarrollar capacidades, habilidades que fortalecen los procesos de educativos, sociales beneficiando a la persona; logrando la evolución de su proceso cognitivo, afectivo y emocional del educando forjando la motivación, el incremento intelectual mediante el juego. Es decir que mediante las técnicas lúdicas se fortalecen los conocimientos y aprendizajes del estudiante formándolos como base para sus desarrollos educativos.

En la biblioteca de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, reposa la tesis (Roca Bernal Doris Elizabeth & Alvarado Rodríguez Patricia Alexandra, 2017) con el tema: “Técnicas lúdicas en el nivel cognitivo en los estudiantes de básica elemental de la unidad educativa “Lucila Páez Aspiazú de Murillo” 2017-2018 propuesta: Diseño de una guía de técnicas lúdicas para mejorar el nivel cognitivo de los estudiantes, nos dicen:

Las técnicas lúdicas se determinan con el uso de juego con enfoque del tipo educativo o fines de aprendizaje programados por los docentes con una serie de pasos que conllevan a un fin o logro de determinadas áreas de currículo en los ejes programados para saber qué hacer. Las técnicas lúdicas son el conjunto de actividades

que el docente aplica y presenta a los estudiantes como alternativa de aprendizajes y ayuda al docente al desarrollo de la clase (Roca Bernald & Alvarado Rodriguez , 2017).

La investigación de Roca Bernald es de tipo cuantitativa y cualitativa, el objetivo es aplicar las técnicas lúdicas la que ayudará a mejorar el nivel cognitivo de los estudiantes.

Para estos los autores indican, la lúdica es una forma metodológica de afianzar y realzar los dominios de conocimiento, cognitivo, afectivo y psicomotriz que posee el educando, incrementando la motivación y estimulación de su aprendizaje, y que permiten el desarrollo de la catedra del educador conllevando a una educación activa, eficaz e innovadora durante el proceso enseñanza –aprendizaje.

Según Inés Naranjo Mantuano de la Universidad Pontifica del Ecuador en Esmeraldas en su tesis de grado acerca técnica lúdica para potenciar el razonamiento lógico nos dice:

Las actividades lúdicas se fomenta la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, también se pueden inculcar normas, valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; logrando así el desarrollo integral del educando, a la par se consigue establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno (Naranjo Mantuano, 2016).

La metodología utilizada por Inés Naranjo fue descriptiva y de campo, Bajo estos fundamentos, esta investigación servirá como aporte para la consulta de estudiantes y profesionales que se

encuentren interesados en la aplicación de estrategias lúdicas digital para potencializar el razonamiento lógico.

A través del juego educativos se fomenta la motivación enriqueciendo la capacidad cognitiva y cognoscitiva del estudiante realizando actividades con el objetivo de potenciar, la atención, la memoria, imaginación, percepción, pensamiento mediante la utilización de la lúdica. El juego debe ser complejo, con algún grado de dificultad, que ofrezca solución de un problema, que permitan la motivación constante, logrando que el estudiante sea el protagonista de esta acción con el propósito de desarrollar su proceso cognitivos y afectivos el docente debe tener herramientas didácticas lúdicas para estimular el desarrollo integral, en las Matemáticas incrementa el razonamiento lógico, en Lenguaje o Literatura ayuda la capacidad receptiva, en estudios sociales permite el desarrollo memorístico e intelectual del estudiante, en educación física permite el incremento de capacidades motrices y físicas del estudiante logrando ser una técnica que permite el desarrollo integrador en toda clase (Choez, 2018).

Gabriela Alvarado Cáceres en su investigación para la consecución de su título de grado en el 2016 con el tema: la importancia de la lectura infantil mediante actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo, Universidad Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Facultad de Educación carrera Ciencias de la Educación nos aporta:

“Todos los seres humanos tenemos los procesos cognitivos que nos dan las pautas para lograr explorar el mundo que nos rodea y

poder investigar muchas cosas, es decir con estos procesos se puede realizar experimentos, con los que se puede ayudar a muchas personas o bien estar seguros de un tema en específico" (Alvarado Cáceres, 2016).

El trabajo de Alvarado se realizó con el enfoque mixto, porque se recopiló la información obteniendo datos cuantitativos y cualitativos de diferentes fuentes, a la vez que se realizaron análisis y comparaciones.

Por lo que respecta los procesos cognitivos son las habilidades que se desarrolla en la mente del ser humano y con esta se forman los conocimientos, donde a través de la misma permite a las personas comunicarse e interactuar con el mundo que los rodea.

Yeris Correa Correa y Janece García Tachack Investigaciones realizadas en la universidad de Tolima, tema: Diseño e implementación de estrategias lúdicas para estimular el aprendizaje en los estudiantes "La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, a las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte". (Correa Correa & García Tachack, 2015).

La investigación de Correa y García se enfoca al diseño de Investigación acción participativa que es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas

Con lo evidenciado en la tesis de investigaciones expuestas es fundamental presentar tipos de estrategias lúdicas que

beneficien el proceso educativo en la etapa general básica del estudiante ya que esta investigación se enmarca en niños de escuela y no realzan el beneficio que pueden tener esta estrategia durante la etapa del colegio, generando la motivación y desarrollo cognitivo previo a la etapa de adolescencia es por eso que la lúdica beneficiara a los estudiante a desarrollar sus capacidades receptiva, afectiva , cognitiva durante la realización del juego educativo (Choez, 2018).

Además de conocer los problemas del docente por no conocer o no estar capacitado en el uso del juego didáctico dentro del aula de clases, los estudiantes presentan un bajo rendimiento en el área cognitiva, es fundamental que se motive y se anime al estudiante previo a la materia ya sea por medio de dinámicas educativas o juegos didácticos que afiancen su conocimiento.

Técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas son actividades que se realizan para elevar el coeficiente intelectual ya sea por medio de estrategia con el uso de juego de tipo educativo que conlleva a aprendizajes de determinadas áreas de currículo del docente. son actividades que el docente aplica y presenta a los estudiantes previo a la clase impartida como alternativa de enseñanza.

Para Aguilar (2012), define:

Las técnicas lúdicas como la consideración clásica de la educación se contraponen claramente con el uso del juego en el entorno escolar, así como la presencia de metodologías lúdicas, ya que al juego se le atribuye un valor banal en cuanto

a la formación y el desarrollo. Todavía podemos escuchar expresiones como "se pasa el día jugando" en las que se atribuye al juego el valor de "pérdida de tiempo" desde el punto de vista de la formación o el aprendizaje (Aguilar, 2012).

Mientras que Borja 2014 indica:

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo una parte constitutiva del ser humano, el concepto es tan amplio como complejo ya que se basa en la necesidad que tiene el ser humano de comunicar, sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento (Borja Ulloa, 2014).

Sin embargo, Gálvez Cevallos y Pilco Pomagualli explican:

Las técnicas lúdicas son un proceso complejo que permite a los niños ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites, a ser independientes y prosperar en la ámbito del pensamiento y ser autónomos, es decir es trascendental para dar valor a la enseñanza que tiene la lúdica ya que es principalmente el hecho en que combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza, la participación, entretenimiento, creatividad para la obtención de resultados en los niños ya sea que están en situaciones difíciles en su socialización o para desarrollar su aprendizaje. (Gálvez Cevallos & Pilco Pomagualli, 2016)

Según estos autores coinciden que las técnicas lúdicas son fundamentales en el ámbito escolar ya que a través de la metodología del juego se destacan y desarrollan los diversos

procesos que se debe tener para una educación eficaz del estudiante, además de afianzar la afectividad y motivación. Es esencial que el niño o adolescente desarrolle los procesos cognitivo y cognoscitivo que tenga la capacidad de responder a lo que se le pregunta de una manera correcta.

Importancia de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas son un factor clave en el proceso de enseñanza aprendizaje, es una estrategia metodológica que utiliza el docente para fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes, ya que por medio de la dinámica o diversión genera la atención de los estudiantes, la recepción de la información incrementando habilidades para su desarrollo educativo.

Según Lara en la revista Aurocacia en las reflexiones de sumak kawsay:

“Los juegos como estrategia lúdica inclusiva pueden orientar siempre y cuando se atenga a la finalidad en su desarrollo a la participación activa de los educandos en la sociedad, pues se ocupa desde diversos ámbitos: social, personal, interpersonal, psicológico y pedagógico; supone un saber dialogar desde el marco de la interculturalidad, entendiendo la inclusión educativa del buen vivir con una perspectiva que coadyuva a la relación dialógica con la persona como realidad abierta e inabarcable”. (Lara. F, 2016).

Es decir que la lúdica genera una participación activa, en distintos aspectos y ámbitos del educando, ayudando también al

adolescente desenvolverse y relacionarse con las personas que los rodea.

Sin embargo, Fonseca (2013) afirma que:

Existen cuatro aspectos que las aplicaciones de las técnicas lúdicas pueden desarrollar en los niños y niñas, entre ellos están:

- En el área cognitiva, el juego permite que los niños y niñas puedan resolver sus propios problemas que se le presentan en la vida cotidiana.
- En el área motriz, a través del juego los infantes desarrollan habilidades motrices como movimientos finos y gruesos del cuerpo.
- En el área social, mediante el juego colectivo los niños y niñas interactúan entre sí, intercambian acciones fomentando la cooperación.
- En el área afectiva, con el juego permite establecer una relación personal entre los estudiantes. (Foncesa, 2013).

Las técnicas lúdicas juegan un papel importante en durante el proceso educativo debido a los nuevos modelos de pedagogía y nuevas metodologías que han implementado algunas instituciones educativas se visualiza un cambio distinto a la hora de impartir clases, se necesita potenciar nuevos proceso de enseñanza-aprendizaje, la lúdica es una metodología que ayuda en todos las materias educativas ya que potencia el aprendizaje cognitivo afectivo y motriz del estudiante incrementando los dominios de conocimiento que posee a través de la motivación.

Objetivo de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas fomentan la comunicación e interacción por medio de la lúdica o juego debido a que la personas esta activa constantemente e interactuando con otras personas desarrolla capacidades y habilidades que posee el niño o adolescente permitiéndole ser capaz de responder y resolver a los problemas desarrollando no solo su coeficiente intelectual y afectivo.

Según Arteaga, (2014) dice:

“Los procesos de aplicación de una técnica lúdica deben siempre tener el carácter de comunicativos, dado a que solo de esta manera se puede lograr que ese canal de comunicación sea la precisa”. (Arteaga F.A., 2014)

Por lo tanto, la lúdica debe garantizar la comunicación ya que por medio de esta se llega a la interacción del educador con el educando logrando fortalecer lazos de afinidad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje ejercitando la capacidad que tiene el niño o adolescente.

Característica de las técnicas lúdicas

El juego determina una serie de características en diferentes niveles de la persona que lo realiza que fortalecen e incrementa habilidades y destrezas a la persona que lo ejecuta, también es un proceso de interacción y motivación que permite la

comunicación con las personas que intervienen en el juego es decir permite adaptarse al medio que los rodea y comunicarse con las personas que intervienen en el juego o dinámica.

Según Terradellas, 2013 aporta:

“Los juegos se los considera como parte de una experiencia humana que se encuentran en todos los lugares y culturas, que permiten ser una de las primeras actividades donde se prepara para el desarrollo de las habilidades y destrezas (pág. 75).

El juego lúdico presenta características relevantes y motivadoras para utilización en la educación y beneficio constante de la persona que lo realiza elevando su intelecto y habilidades fundamentales en el proceso intelectual, entre las cuales podemos mencionar:

- permite la motivación
- permite la comunicación
- Propicia los valores humanos
- incrementa las habilidades físicas e intelectuales del ser humano
- Permite un espacio liberador

La motivación es el motor fundamental en la educación, a través del juego el niño o adolescente se motiva e incentiva por aprender más, conocer, descubrir cosas nuevas. Hoy en día vemos que docentes no motivan a sus estudiantes, que no realizan dinámicas previas a la clase, es por eso que al adolescente les cuesta ponerse a estudiar, aprenderse una lección por la falta de motivación.

También es una forma de comunicación, que permite la interacción de una persona con otra a través del juego, que ambas personas sociabilicen a través del lenguaje permitiendo descubrir nuevas formas de aprendizaje. Cuando el docente se involucra en el juego, está impulsando al niño o adolescente entablar relaciones afectivas y de comunicación con otras personas (Choez, 2018).

Permite fomentar valores y reglas entre las personas que rodean a través de la interacción o dinámica, ya que cada juego se compone de reglas o normas para su realización, de esta manera el estudiante aprende a ser participativo, colaborativo, amable, respetuoso, comprensivo, responsable, fortaleciendo valores morales y éticos que lo lleven a destacarse de las demás personas.

Incrementa habilidades físicas ya que desarrolla su lado motriz permitiéndole desenvolverse en actividades que involucre movimiento como dinámicas grupales, juegos físicos. Desarrolla habilidades intelectuales debido a que el juego involucra estrategias, que te ayuden a pensar desarrollar el lado cognitivo, cognoscitivo del cerebro.

Decimos que es un espacio liberador, porque permite a los participantes del juego o lúdica conectarse consigo mismo, es decir salir de la rutina diaria, entretenerse un poco para liberar tensiones, o problemas que los aquejan, descubrir nuevas formas de

aprendizaje a través de dinámicas que forjen lazos afectivos que permitan sacar sentimientos y emociones.

García 2010 en su blog educativo nos aporta:

Para el niño y la niña el juego o actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmandose en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y docentes consideren su participación en el juego infantil. (García H. , 2010).

En este contexto el juego es un espacio que propicia la interacción y recreación de las personas que se involucran y pueden ayudar comprender la realidad que les rodea. En la educación esta permite el desarrollo del docente y estudiante y permite la comunicación y motivación eficaz que benefician a ambos, al docente le permite una mejor comunicación con su dirigidos mientras que al estudiante le forja valores, ética, habilidades, emociones, aptitudes. Es una actividad espontánea y libre, ya que se puede dar de manera creativa permitiendo al estudiante estar activamente durante los procesos educativos.

Beneficio de las técnicas lúdicas

La lúdica beneficia y ayuda a muchas capacidades que poseen las personas entre las cuales mencionamos

- ✓ Ayuda al sistema motriz, en juegos de estrategias o físicos ayuda a la motricidad fina a la forma de mover los dedos, dirigir la mirada, es decir que a través del juego ayudamos a

nuestro cuerpo con movimientos que permiten el desarrollo de la actividad física y la interacción mental que posee el estudiante.

- ✓ Facilitan la comunicación y sociabilización a través de la interacción con otras personas.
- ✓ Incrementa el desarrollo afectivo del estudiante ya que el juego le genera sentimientos, alegrías y la motivación.
- ✓ Ayudan al conocimiento de las capacidades que poseen, responder sobre problemas que se le presente, tener limitaciones, mejorar destrezas y habilidades
- ✓ Mejoran la capacidad del niño o adolescente a la resolución de problemas
- ✓ Mejoran las capacidades mentales, las inteligencias múltiples

Según Biscay 2010 autor de ese estudio sobre técnica lúdicas, "Los estudios ponen en evidencia de que a pesar que los docentes valoran las actividades lúdicas, no las ponen en práctica, lo cual imposibilita el interés del estudiante en las horas clase" (pág. 22)

Por lo tanto, es necesario que se implemente esta técnica lúdica en instituciones educativa y conlleve el beneficio mutuo de los docentes y estudiantes, ya que la lúdica es una herramienta poderosa en las distintas materias establecidas en los contenidos curriculares.

Según Solórzano, Bohórquez y Solanda 2013 no dice:

“Es necesario que las técnicas lúdicas provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional de los estudiantes.” (pág. 23).

Es evidente que el juego cumple un rol fundamental en la educación beneficiando al proceso enseñanza y aprendizaje, permitiendo al estudiante desarrollar capacidades mentales físicas y comunicativas.

Sin embargo, existen instituciones que usan poco estas técnicas para incluirlas en la planificación y posterior aplicación de sus clases, sólo utilizan metodología tradicional y monótona, no se interesan por motivar e innovar estrategia y metodologías para ejecutar en su práctica docente.

Tipos de técnicas lúdicas

Existen muchas técnicas que el docente puede utilizar a favor de sus asignaturas y beneficio de los procesos de aprendizaje del estudiante promoviendo los procesos educativos activo y participativo.

Según Patiño, 2013 determina que:

“La gama de técnicas lúdicas determina las necesidades primordiales y sobre todo esenciales para la implementación de conocimientos y por ende fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas” (Patiño, 2013).

Por lo tanto, las técnicas lúdicas permitirán una clasificación jerárquica de las necesidades y su prioridad para ser resueltas, fortalecer la capacidad que se quiere satisfacer.

Entre las técnicas lúdicas que se ajustan a la a la necesidad en la etapa escolar del estudiante tenemos:

1. Técnicas simbólicas: Se desarrolla a partir de la mente del estudiante por medio de despojar sus sentimientos, emociones esta técnica da la capacidad de imaginación que tiene la persona que lo realiza permitiendo ver más allá de sí mismo, ayuda al desarrollo afectivo, emocional y social.

Se da a través de representaciones mentales a través de uso gráficos, signos, señas, imágenes para representar la realidad. Estas técnicas pueden ser adivinanza, mímicas, dibujos, imitaciones este tipo de técnicas básicamente se pueden utilizar en diversas asignaturas como lenguaje, sociales, matemáticas entre otras.

Esta técnica desarrolla 4 Niveles:

- ✓ Nivel de indicio: reconocer un objeto, mostrando una parte del mismo y la reacción están ligada al mismo objeto
- ✓ Nivel de símbolo: representa su conocimiento a través de mímicas gestos juegos dramatizaciones
- ✓ Nivel de signo: representación de objetos con signos arbitrario y escritura no convencional
- ✓ Nivel de objeto: vivencia, experiencia con el objeto

1. **Técnicas de presentación:** Permite que las personas que intervienen se conozcan y es una forma comunicativa y de interacción activa. En este tipo del técnico el docente la ejecuta para conocer a sus estudiantes es decir se utiliza al empezar el ciclo escolar. Esta técnica en la carta de presentación de las personas para conocer sus datos personales, cosas que le gusta y es una forma donde el docente se involucra para conocer a sus estudiantes se puede dar tanto de forma abierta donde el docente le pregunta la cualidades y datos al estudiante, como por medio de un escrito donde el estudiante escribe lo que el docente desea saber.
2. **Técnicas de afirmación:** Juega un papel primordial para las personas o grupo que intervienen en este juego o dinámica, el factor principal de esta técnica es tener segura de lo que hace y el papel que vas a jugar. Es decir que se establece una pregunta por parte del docente y el estudiante responde si es correcto o si es incorrecto esta técnica se utiliza para el docente conozca cualidades que posee el estudiante y como se relaciona con las demás personas.
3. **Técnica de confianza:** El grupo o persona debe sentir confianza apoyo y brindar la solidaridad el respeto lo que prevalecen son los valores, proponen la reacción de los estímulos sentirse confianza en lo que realiza y desarrolla habilidades lógicas e intelectuales. Aquí el docente juega el papel de psicólogo para sus estudiantes, también lo hace relacionarse con las demás personas en este tipo de dinámica el docente hace despojar de todas las cosas negativas que afectan al estudiante y lo hace sentirse en un ambiente armónico que le genera confianza.

4. **Técnicas cooperativas:** Fomenta el trabajo en equipo el trabajo activo cooperativo solidario con los grupos que se realiza la dinámica. Este tipo de técnicas el docente la ejecuta como un proceso de su clase, el educador deja una tarea a resolver a los estudiantes en grupos la cual permitirá al estudiante conocerse con personas de su salón que no habían entablado conversación, y son cooperativas porque mediante el grupo de trabajo establecidos se escucharán las diversas opiniones de las personas del grupo y permitiendo que sus aportaciones se desarrolle el contenido de la tarea.
5. **Técnicas o juegos reglamentarios:** Son situaciones en que las personas establecen participación recíprocamente. este tipo de técnica se utiliza para dos o más personas es un juego en el cual se establece normas y reglas, estas pueden ser de diversos tipos una de ellas son dinámicas para fortalecer los aprendizajes o juegos como sudoku o crucigramas que se deben seguir la reglas o actividades deportivas.
6. **Técnicas de ejercicio:** En este tipo de técnicas el docente realiza actividades prácticas en la cual el estudiante se beneficia, el docente puede establecer algún ejercicio que requiera de resolución de un problema, o de tipo físico que genere la interacción del estudiante, entre los tipos de juego tenemos juegos de estrategias, de azar o agilidad mental.
7. **Técnicas creativas** Son actividades lúdicas que permiten la imaginación, y capacidad que tiene el estudiante para crear o innovar alguna cosa este tipo de técnicas fortalecen las inteligencias múltiples del estudiante.

Elementos de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas componen una gran cantidad de elementos que permite desarrollar capacidades que la persona posee a través de la interacción y la comunicación por medio de la dinámica.

(Carrasco, 2014).

Dado el enfoque de los elementos que componen las técnicas lúdicas infiere que “es preciso conocer cada una de las partes y sus componentes de las técnicas lúdicas, precisa en hecho de conocer más afondo sobre su ámbito de aplicación, lo que determina que es preciso conocer sobre sus elementos para poder edificarlos

Por lo tanto, a la hora de realizar un juego educativo es necesario conocer el objetivo y de que se trata y poder ajustarlos al requerimiento del docente para tener una clase eficaz y motivadora permita a los estudiantes incentivarse por aprender.

Influencia de las técnicas lúdicas

Es determinante el uso de nuevas técnicas en la educación, de establecer nuevos métodos, metodologías para innovar el proceso educativo, es necesario aplicar técnicas motivadoras juegos educativos, el uso de lúdica en las aulas de clase, se debe motivar al estudiante antes y luego de materias o clases impartidas.

Para, Azcoaga, K (2011) afirma que:

“La educación de hoy en día a sufrido cambios en la forma de recibir los aprendizajes, hoy en día somos más multisensoriales por la utilización de los sentidos, al observar la televisión, al trabajar con el internet, lo que se está haciendo es aplicar los sentidos de la observación, la percepción, la audición, la inteligencia lógica, la inteligencia lingüística entre otros factores que contribuyen para consolidar los conocimientos en la estructura cognitiva del estudiantes en proceso de formación” (Azcoaga, 2011).

De tal manera que es fundamental aplicar metodología técnica innovadora en el proceso enseñanza aprendizaje, debido a que existe el docente practican la clase de forma tradicional y muestran interés por aplicar lúdicas y dinámicas previas a la clase.

Jiménez V., 2012 considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (pág. 42).

Por lo que respecta en la actualidad la educación, el desarrollo de currículo implica avances de nuevas metodologías, y

con el avance de la tecnología se han implementado nuevas técnicas de aprendizaje, la lúdica es esencial ya que desarrolla habilidades y capacidades que posee el estudiante.

Mediante las técnicas lúdicas se desarrolla la creatividad y la comunicación estableciendo lazo de afinidad y de compañerismo además de incrementar destrezas habilidades aptitudes, desarrolla el proceso intelectual afectivo y comunicativo.

Aportes A La Educación

Afrontar los nuevos desafíos en la educación el uso de nuevas metodología y técnicas que beneficien el aprendizaje activo y participativo ,asumir incluir , transformar instituciones con características e innovación pedagógica , asumir nuevos roles tanto como docente motivar , dinamizar la clase , crear un estudiante receptivo , un aprendiz de muchos factores que beneficien a su capacidad física mental e intelectual como una herramienta fundamental para generar aprendizaje y garantizar una calidad de la educación.

Torres M. (2010). Considera que:

“Los alumnos deben tener la oportunidad de ser estimulados a explicitar sus concepciones, narrar experiencias a exponer sus dudas libremente. La expresión oral, en definitiva, debe centrarse en lo que los niños saben y en lo que deberían saber” (Torres, 2010).

Por lo que el docente debe cumplir su rol a cabalidad debe motivar, estimular enseñar, al estudiante, a través de la lúdica un factor importante en la educación es beneficiar al docente de estos procesos de que ellos sean capaces desarrollar su capacidad motora ya afectiva, de contar sus experiencias, esto se da a través del juego que permite la comunicación e interacción, y relacionarse con otros permitiendo el desarrollo afectivo y cognoscitivo del estudiante

Los aportes de la lúdica son fundamentales en la educación, permitiendo una actividad escolar activa, elevando el coeficiente intelectual del estudiante, permitiendo al docente ser un conector de la información, permitiendo el compañerismo, su aporte es esencial hoy en día se requiere de escuelas, colegio que permitan ser motivadores, ser pragmáticos con sus alumnos (Choez, 2018).

Procesos Cognitivos

Los procesos cognitivos se entienden como el conjunto de operaciones mentales que se realizan en el cerebro son procesos que el estudiante puede captarla información analizarla codificarla y almacenarla y que nos permiten la adaptación del mundo social también sirve de ayuda al estudiante ya que a sin este el estudiante no podrá comprender los problemas o las bases teóricas que el docente imparte.

Según Toala, 2013: El proceso cognitivo constituyen cada una de las maneras de organizar una acción, desarrollando las capacidades intelectuales propias, en relación a la función que requiere una tarea, encaminando los procesos de pensamiento hacia la solución de problemas. (Toala, 2013)

El proceso cognitivo permite la función de desarrollar actividades mentales e intelectuales, para aprender a resolver problemas la capacidad de desarrollar la memoria, sus habilidades pragmáticas, motoras, afectivas.

Sin embargo, Párraga, (2013):

“Las habilidades que desarrolle el niño dependerán en gran parte de la calidad de las interacciones que los padres o adultos cuidadores ofrezcan a los niños que educan, ya que muchos de los involucrados delegan las responsabilidades de formación entre si lo que no permite que se respete el triángulo pedagógico” (pág. 23).

La cognición permite el desarrollo de los conocimientos, la capacidad de procesar datos, sistematizar información, y saber responder a problemas para llegar a sus soluciones, es la capacidad de saber reaccionar a los estímulos y dar respuestas. Permitiendo una comunicación mediante distintas maneras ya sean afectivas, motoras.

Importancia de los procesos cognitivos

Todos los procesos cognitivos son esenciales para adaptarse al medio social ara el estudiante son de vital importancia porque aquí se determina los niveles como el estudiante recepta la información y la forma de como aprende, ayuda a la percepción, la memoria, el pensamiento y a la atención durante los procesos educativos.

Farías, (2013) determina: “El desarrollo cognitivo es tan importante como establecer la relevancia de educar sin conocimientos, ya que

el enfoque cognitivo conlleva a establecer lineamientos en base a las capacidades y habilidades que son necesarias" (Farías, 2013).

Es decir, mediante la cognición aparecen las capacidades, habilidades del estudiante importancia en el desarrollo humano, desarrollando su capacidad cognitiva y cognoscitiva ayudando y beneficio de su memoria y comunicación, procesos receptivos en el alumno.

Mientras que Fernández P. 2013. Nos aporta:

"Las estrategias cognitivas son todas las conductas como procedimientos planeados, secuenciales y orientados por reglas, que facilitan la manera de aprender, pensar y ser creativos" (pág. 97).

La importancia de la aplicación de las estrategias cognitiva en la educación es fundamental para los estudiantes, es la que nos ayuda a desarrollar los dominios que posee el cerebro y las capacidades de pensamiento del estudiante.

Procesos cognitivos simple

Son procesos básicos que el estudiante debe tener para desarrollo de su aprendizaje y son fundamentales para su adaptación a las demás personas y al medio que lo rodea.

Entre los procesos cognitivos simples tenemos:

- **La memoria:** es la capacidad de procesar y receptar información a través de pasado, presente, experiencias vividas o experiencias a futuro. Permite el desarrollo memorístico del estudiante, debido a que la lúdica se desarrolla juego de concentración donde el estudiante tiene

que pensar para lograr el objetivo de ganar desarrollando su memoria a su vez poder ejecutar la estrategia adecuada. También el docente ayuda con este proceso explicando las instrucciones y los objetivos de cada juego, donde el estudiante capta y almacena la información en su cerebro, trabajando su parte memorística.

- **Sensación:** es la reacción que tenemos hacia los estímulos. Mediante la lúdica se fortalecen los procesos afectivos del estudiante que a su vez generan la reacción de los órganos permitiendo las sensaciones de involucrarse en el juego o de formar parte de ese proceso permitiéndole la reacción de sus estímulos.
- **Atención y concentración:** es la capacidad de selección e interpretar información y la concentración es la atención de los estímulos. Porque la lúdica ayudara a los procesos educativos del docente que al aplicarlo en su asignatura lograra la atención y concentración debido a que mediante un juego el estudiante se motiva e interesa y aprende de una manera eficaz.
- **Percepción:** es la sensación conocimientos por medio de las impresiones es la comunicación de los sentidos. También es la forma como se interpreta la información, el juego el estudiante lograra forma su sentido de percepción y asimilación de la información es decir que si un juego requiere de estrategia el estudiante hará usos de sus pensamiento y percepción para lograr su objetivo.

Procesos cognitivos complejos

- **Pensamiento:** Analizar y hacer reflexiones acerca de todo lo que nos rodea. El estudiante a través de la lúdica desarrolla sus pensamientos tanto complejos como abstracto, un juego de estrategia le permitirá al estudiante desarrollar la parte pensativa de su cerebro, por eso es fundamental aplicar estas técnicas por que ayudan a incremento de las habilidades de los estudiantes.
- **Lenguaje:** resolver problemas mediante conocimiento abstracto por medio de sonido, señas imágenes. Desarrolla el lenguaje porque a través del juego el niño se comunica, escucha e interactúa con más personas, permitiendo el desarrollo del lenguaje a través de la comunicación que a su vez le permitirá la resolución de problemas.
- **Inteligencia:** Es la que nos ayuda a desarrollarnos muestra capacidades a atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales. También desarrolla la inteligencia múltiple que poseen la persona, beneficiando los procesos del estudiante la inteligencia se desarrolla a través de los juegos de estrategia o agilidad permitiendo al estudiante recepta y procesar las estrategias para resolver el problema.
- **Emociones:** Nos ayudan a responder a lo que nos sucede y a tomar decisiones. Decimos que la lúdica o juego nos ayuda a la emoción debido que mediante el mismo se establecen lazos de afinada, sociales con otras personas. También a través del juego el estudiante o la persona que lo realiza busca estrategias para

conseguir el objetivo de ganar activando la parte emocional, es decir nos ayuda a tomar las decisiones.

Aprendizajes Significativos

El aprendizaje significativo el aprendizaje que ocurre una nueva información se relaciona con las anteriores es decir que se aprende cosas nuevas y cosas ya aprendidas para relacionar un solo aprendizaje en la mente del ser humano. Esto quiere decir que nuevas ideas conceptos pueden ser aprendidos de una manera significativa que perduren en la mente.

Según Rodríguez Palmero (2014):

Es el proceso que se genera en la mente humana cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva "el que aprende (Rodríguez Palmero, 2014).

El aprendizaje significativo es la forma en como la persona recepta información y nuevos conocimientos, la capacidad de interpretar, guardar, procesar receptar, la estimulación del docente facilita a que el alumno tenga un buen conocimiento, a través de la motivación el estudiante se incentiva por conocer más por incrementar nuevos conocimientos, nuevas aptitudes y así desarrollar su proceso cognitivo teniendo un aprendizaje significativo.

Tipos de aprendizajes significativos

Aprendizaje Subordinados: La relación entre el nuevo material y la estructura cognitiva ya existente. Este proceso ocurre si la idea nueva que se adquiere se relacionan con la idea ya existente es decir se subordina con las existentes. Según Ausubel la mayoría de los aprendizajes significativos tiene fin subordinado porque muchos del aprendizaje se conectan con lo que ya se poseen.

Aprendizaje Supraordinario: Se produce cuando los conceptos o ideas existentes son más específicos y concretos que aquél que se desea adquirir, y con este se produce un concepto más general y abstracto. Es decir que el material expuesto implica la síntesis de ideas, se reconocen como ejemplos más específicos de la nueva idea nueva idea.

Aprendizaje Combinatorio: La nueva idea es vista en relación con otras ideas preexistentes. ocurre cuando la idea nueva y las ya establecidas no tienen relación, es decir, cuando no existe relación jerárquica entre ambas. Por eso se le llama combinatorio a una relación de varias ideas de forma que se generen una lluvia de ideas esenciales que posee el estudiante esta nos cumple ningún orden solo se adquieren tal como llegan.

Rendimiento Cognitivo

El desarrollo cognitivo son todos los procesos mentales que poseemos como personas los utilizamos para poder adquirir diversos conocimientos, memoria, percepción imaginación y la forma de aprendizaje desarrollando el sistema intelectual.

Por lo que concierne todos estos factores mejoran el proceso educativo ayudando con tareas y actividades básicas como seleccionar, planificar, ejecutar y evaluar información, actividades, estrategias didácticas que ayuden a mejorar el nivel cognitivo en los educandos y favoreciendo el proceso enseñanza aprendizaje para el mejoramiento de su rendimiento académico.

Por consiguiente, es necesario ayudar a los estudiantes a desarrollar sus procesos cognitivos y puedan ser capaz de procesar la información, los educadores deben estar aptos para formar a su educando enriquecerlo de información, sus conocimientos a través del desarrollo de competencia que favorezcan a sus cualidades y habilidades durante el proceso educativo.

Dominios del Conocimiento

Dentro de los dominios de conocimiento básico tenemos:

- a) **Información.:** es el almacenamiento de contenidos, hechos y generalidades.
- b) **Procedimientos mentales:** como se produce los conocimientos se incluyen la etapa cognitiva la capacidad de recorrer e interpretar el contenido y procesar reconocer errores. En esto proceso mental se trabajan las habilidades, las tácticas.
- c) **Procedimientos psicomotores.** Es la acumulación de contenido en la memoria, procesamiento de información y ejecución mediante la práctica.

Los dominios de conocimiento son fundamentales en los procesos educativos del estudiante es la manera en como el estudiante almacena la información, como produce los conocimientos y la forma de cómo procesa, ejecuta la información

a través de la practicas sin estos el estudiante no es capaz de desenvolverse en lo social, educativo o laboral.

Proceso Afectivo

Son procesos o estados de ánimos que el estudiante desarrolla, es decir el son un conjunto de emociones, sensaciones que se almacenan en su mente y por medio de esta se expresa su comportamiento estos procesos pueden generar sentimientos pasiones, estados de ánimos, polaridad, frustración, tristeza, alegría, entre otras. Según López 2010 En el trabajo de "Desarrollo Afectivo y Social", se expresa que el desarrollo afectivo:

"Es la incorporación de cada niño que nace en la sociedad donde vive. La formación de vínculos afectivos, la adquisición de valores, normas y conocimientos sociales, aprendizaje de costumbres, roles y conductas que la sociedad transmite y exige cumplir a cada uno de sus miembros y la construcción de una forma personal de ser, porque finalmente cada persona es única" (López, 2010).

Durán, 2013 aporta:

Siendo la motivación un conjunto de procesos que se encuentran en activación, en dirección y persistencia de la conducta de un ser humano, teniendo como incógnita del porque se realizan las tareas, que capacidad va a desarrollar y como se siente al realizar la tarea, por lo que, se debe definir claramente la afectividad que desarrolla. (pág. 94).

Según estos autores los procesos afectivos son procesos emocionales que ocurren por algún acontecimiento o vivencias que

genera emociones, sentimiento, sensaciones, pasiones. es una actividad que produce el cerebro frente a los comportamientos del ser humano, a través de la estimulación de sus receptores como el corazón, la mente que generan tristeza, alegrías, miedo, coraje. Por lo que mediante las técnicas lúdicas el estudiante se motiva, se alegra, construye valores, reglas, se fomenta la comunicación, logrando trabajar el proceso afectivo del estudiante estimulando sus emociones sentimiento y sensaciones mediante el juego

Proceso Cognoscitivo

Estos procesos son los aprendizajes que tenemos mediante el uso de la práctica y se desarrolla mediante el aprendizaje constante y siendo analíticos, entendiendo el contexto que nos rodea.

Jean Piaget desarrolló la teoría de la psicogénesis (psicología genética), entendiendo que a partir de la herencia genética el individuo construye su propia evolución inteligible en la interacción con el medio donde va desarrollando sus capacidades básicas para la subsistencia: la adaptación y la organización. (Piaget)

Debido a esta teoría podemos decir que los procesos cognoscitivos es el aprendizaje constante a través del tiempo almacenado en nuestro cerebro, y fortaleciendo nuestra capacidad de adaptación y organización con el medio que nos rodea, el aprendizaje y conocimiento se da mediante la práctica demostrando capacidades y habilidades para realizar cosas.

Proceso Psicomotriz

El proceso psicomotriz son habilidades que posee las personas a través de la observación durante la vida y el medio que los rodea, desarrollando su movimiento corporal, la forma como se relaciona con los demás y cómo responden sus estímulos a diferentes emociones.

Según Ricardo Pérez 2014 nos dice:

“La psicomotricidad como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar, al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y ejercitación del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve. (Pérez, 2014)

Según esta cita la psicomotricidad es un factor fundamental en el proceso educativo debido que es la manera cómo interactúan nuestros musculo y como se da el movimiento corporal frente a la reacción de diferentes estímulos, y relacionarse con el medio que los rodea.

Juegos Educativos

Son una serie de técnicas que permiten desarrollar capacidades críticas en el educando formando desarrollo en niveles afectivo, mentales y motrices ayudando a la motivación constante logrando ser participativo crítico y activo durante el proceso enseñanza y aprendizaje del estudiante.

Según flores 2009 define:

El juego didáctico como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos método de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (Flores, 2009)

Por lo consiguiente un juego didáctico o educativo debe generar participación durante el proceso de aprendizaje, lograr la atención, comunicación del estudiante mejorando sus niveles de conducta, y ayudando en sus procesos de cognitivos y receptivos en cuando al procesamiento de la información.

Tipos de juegos educativos

Existe una serie de juegos que el docente puede utilizar para realzar la motivación y por consiguiente ayudar a incrementar los procesos cognitivos afectivos del estudiante.

Según José Palacios, 2010 en su libro técnicas lúdica cita a Edouard Claparede que es el propone los siguientes tipos de juegos:

1. Juegos que ponen en ejercicio Procesos Generales:

- a) Juegos sensoriales (ruidos, colores, sabores).
- b) Juegos motores (destreza, fuerza, rapidez).
- c) Juegos psíquicos:
 - ✓ Intelectuales (ajedrez, adivinanzas).
 - ✓ Imaginación (transformar objetos).
 - ✓ Afectivos (provocan emociones).
 - ✓ De voluntad (aguantar sin reír).

Permanecido a lo largo de la historia con tanta insistencia y trascendencia como el juego. El carácter universal del juego es, por lo tanto, su característica de mayor relevancia. Existen muchos tipos

de juegos, pero nada mejor que comenzar por los que han sido practicados por todas las culturas y pueblos, en todos los tiempos.

2. Juegos que ejercitan Funciones Especiales:

- a) Juegos de lucha: Corporales (peleas, riñas), Espirituales (discusiones).
- b) Juegos de caza.
- c) Juegos sociales (imitación de los mayores).
- d) Juegos familiares (papá y mamá, muñecas).
- e) Juegos de imitación (vida real, del cine o televisión). (Palacios Aguilar, 2010)

Según este autor divide en dos clases los juegos , el primero son juegos que ponen ejercicio generales los procesos sensoriales , motores y psíquicos en esta etapa de juego el estudiante desarrolla agilidad , fuerza o rapidez en este tipo de juegos son juegos como adivinanzas , emociones .y el segundo según las funciones esenciales pueden ser juegos de luchas , caza , sociales ,familiares e imitación este tipo de juegos se lo utiliza como dinámicas no solo en la educación si no en lo familiar y laboral.

Guía Didáctica Lúdica

La guía didáctica es fundamental para el proceso educativo ya que ayuda al docente a instruirse de cosas que desconoce, y a su vez imparte su contenido a sus estudiantes esta permite al acceso de información y potencia conocimiento y aprendizaje al docente.

Para García Aretio, 2013 la Guía Didáctica es:

La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material

didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma". (García A. , 2013). La guía didáctica lúdica ayudara a lo estudiante a incrementar sus conocimientos potenciando habilidades cognitiva y cognoscitiva, enriqueciéndose de información relevante para la motivación durante la clase.

CAPÍTULO III

Esta investigación se fundamenta en positivismo lógico porque se utiliza un método inductivo mediante el empirismo y análisis lógico del lenguaje, además resalta que los conceptos filosóficos deben ser comprobados.

Según Arket, 2009 señala:

El positivismo lógico es el movimiento filosófico que resalta la importancia de la comprobación científica de los conceptos filosóficos y cuyo principal tema de preocupación es el análisis lógico del lenguaje. (pág. 56). Es decir que esta corriente filosófica se basa en la lógica y análisis lingüístico a través de la lúdica ayudamos a los procesos cognitivos y cognoscitivo de los estudiantes es decir la comunicación a través del lenguaje y la forma de relacionarse con el medio que nos rodea, la importancia de que los conceptos o hecho sean comprobados científicamente , es decir las técnicas lúdicas ayudan a los procesos de comunicación del estudiante y al procesamiento de la información ,también permite al estudiante la motivación durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Román Alcalá, 2013 donde en su estudio señala a Piaget mencionando que "el aprendizaje se basa en el carácter pre operacional del niño/a, quien aprende a través de experiencias lúdicas", (Román Alcalá, 2013)

Por lo consiguiente también es una fuente constructivista porque a través de las lúdicas el estudiante aprende de una diferente manera y construye su experiencia, el constructivismo permite entregar al estudiante estrategia y herramientas para incrementen su desarrollo educativo, estableciendo procesos activos, participativo y dinamizados en el aprendizaje.

La corriente constructivista pretende que los conocimiento y saberes de las personas se adquieren con el tiempo y la experiencia volviéndolos más receptivos y procesadores de la información que a su vez benefician a su sistema cognitivo. El docente con la técnica lúdicas es la fuente constructora de los aprendizajes del estudiante porque a través del juego se genera la comunicación, la interacción, la afectividad y la forma de pensar y sentir del estudiante incrementando sus procesos cognitivos básicos para el aprendizaje, también genera autoconfianza y motivación del estudiante.

Esta se basa en que la pedagogía debe cambiar su forma tradicional y poco motivadora de las clases, mediante la lúdica se establecen nuevas técnicas que benefician al desarrollo del diferente proceso que posee el adolescente para captar procesar e interpretar contenido e información, estimulando los procesos cognitivos, también ayudando a la comunicación e interacción con otras personas.

Este proyecto se basa en la pedagogía conceptual, es la que conlleva al estudiante a pensar, analizar, e interpretar y que desarrolle su capacidad a nivel cognitivo y emocional esta pedagogía valora al hombre como un ser pensante y analítico.

La Revista Virtual Perspectivas En Primera Infancia edición número 4 citada por Gonzáles Ávila en el 2015, la cual hace referencia a la cita Zubiría, quien aporta que la Pedagogía Conceptual es un modelo pedagógico de carácter formativo, que asume como propósitos formar para la vida y el trabajo a partir del desarrollo de las competencias afectivas, cognitivas y expresivas del ser humano. Su interés es que los niños y jóvenes desarrollen sus potencialidades. También se define como una pedagogía contemporánea, psicológica, cognitiva y estructural .Contemporánea porque define el acto educativo en función del estudiante y no de los contenidos; psicológica porque asume como criterio fundamental para comprender el aprendizaje humano, el funcionamiento de la mente de quien aprende; cognitiva porque comprende la mente humana como un sistema de producción de significados y respuestas; y estructural porque centra su aprendizaje en la capacidad de la mente para establecer relaciones entre los diferentes significados para dar una respuesta al medio. (Gonzales Avila , 2015)

Según este autor nos aporta que el docente debe manejar una pedagogía que aporte a desarrollo de habilidades y destrezas del estudiante tanto cognitivas como afectivas e incrementar su relación con el medio que los rodea. Mediante la pedagogía conceptual los jóvenes desarrollan sus potencialidades intelectuales, esta se centra en el estudiante y su beneficio para aprender y su capacidad mental para procesar los contenidos y estar activo durante el proceso enseñanza aprendizaje.

Medina & Salvador, (2009) En su libro didáctica general manifiesta:

La teoría de la enseñanza, desde la una perspectiva cognitiva, plantea que la principal base de comprensión y realización, no es la potencialidad de los estímulos externos a la acción de la enseñanza, sino la incidencia y la personalidad pensante e interviniente de los docentes, como co-protagonistas de la acción de enseñanza. (p. 50) (Medina & Salvador, 2009)

Aparicio, 2010 determina que:

“Las actividades lúdicas aportan al arte de enseñar, al descubrimiento, a la adquisición de conocimiento”. (p. s/n). Podemos decir que los estudiantes proponen destrezas y habilidades de manera práctico y táctico que intervengan en el aprendizaje, los docentes necesitan conocer las nociones a través de la lúdica. (Aparicio, 2010)

Es decir que estas técnicas benefician la educación del estudiante, incrementa su enseñanza y aprendizaje, el desenvolvimiento con las demás personas, fomenta la participación activa durante los procesos escolarizados, también ayuda a los procesos esenciales para el desarrollo cognitivo y afectivo.

La fundamentación psicológica se refiere al comportamiento y el desarrollo intelectual y afectivo que tiene el estudiante durante el desarrollo de la clase las habilidades y que posee para entender y prestar atención, concentración y motivación logrando retener y captar conocimientos elevando su nivel cognitivo y afectivo.

Para Huizinga:

El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero

incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". (Huizinga, 2012)

El juego sirve al niño o adolescente a establecer ciertos roles de conducta y de valores ayudando a la inteligencia y al desarrollo de capacidades sensoriales y motoras a través del conocimiento.

Por eso Piaget, citado por (Restrepo, 2013) señala que:

"Que a través de las experiencias los niños y niñas desarrollan su mentalidad que les permite aprender, siendo capaces de pensar antes de actuar". (Restrepo, 2013)

La psicología juega un rol importante en la lúdica benéfica a la estimulación de los sentidos, sentimientos, emociones que poseen las personas teniendo un papel activo en el proceso de aprendizaje.

Los problemas que presenta la sociedad con el avance de la nueva tecnología condicionan la actitud del docente frente a metodologías y técnicas poco aplicadas en su clase que beneficien y motive al estudiante a aprender a educarse continuamente.

Un artículo realizado por profesoras de la Universidad Agraria de Habana (UNAH) toma como referencia al autor Martínez, quien indica: "Como componente de la práctica social, la educación puede abordarse desde dos planos diferentes e interrelacionados, en su sentido más amplio como proceso de formación y desarrollo del sujeto para insertarse a vivir en una sociedad determinada, no seleccionada por él. Y en su sentido más limitado como proceso de enseñanza aprendizaje, sujeto a normas de determinadas instituciones docentes. De todo ello surgen diferentes variantes de análisis en las que predomina la educación como proceso de

socialización, de formación y desarrollo de la personalidad, como resultado o fin, como actividad en tanto agente educativo, aquí se involucran disímiles actores sociales (padres maestros, líderes comunitarios, entre otros (Gonzalez & Lopez, 2011; Gonzalez & Lopez, 2011)).

Por lo que respecta según este autor el sistema educativo debe fortalecer la formación de la sociedad, que el estudiante se involucre en los procesos sociales también acota que los procesos de sus desarrollos mentales parte de un aprendizaje bien construido para que sus habilidades se desarrolle correctamente y así se involucren con el medio social.

Mucho de los docentes no están capacitados por nuevos métodos de enseñanza que logren una clase activa, imparten clase tradicional y aburrida haciendo del estudiante un receptor mas no un crítico de la información, capaz de generar ideas y relacionarse con el medio que los rodea.

Las técnicas lúdicas son vitales para fomentar la motivación y desarrollo de habilidades en el adolescente, el juego es actividad que permite la conexión del profesor con el educando produciendo una comunicación que permite intercambio de ideas, también beneficiando al desarrollo cognitivo afectivo y motriz del mismo. se requiere de un cambio en muchos colegios que generen estudiante participativo y activo a cualquier tarea que se proponga.

El proyecto se realiza en la Unidad Educativa Universitaria Dr. Francisco Huerta Rendón, es una escuela de educación matutina. - vespertina anexo de la Facultad De Filosofía, Letra y Ciencias de la Educación de Universidad De Guayaquil se encuentra situada en la ciudad de Guayaquil entre la avenida las aguas y Juan Tanca marengo su parroquia es Tarqui, zona provincial es 8, distrito 09d06, sus niveles educativos EGB (educación general básica), BGU (bachillerato general unificado).

La Unidad Educativa Universitaria Dr. Francisco Huerta Rendón se fundó por los años 1971 como una necesidad de prácticas docentes para profesorado de la Facultad, pues el anterior colegio anexo, Francisco Campos Coello, fue fiscalizado por la dictadura militar. el consejo directivo de la Facultad De Filosofía, debido a la asociación de estudiantes que dirigía el Dr. Segundo Vargas en el mes de marzo de 1971, creó el huerta Rendón, con la finalidad de que se constituya en el laboratorio docente en el cual se realizaran o practicara los futuros maestros, en ese tiempo el colegio se ubicaba en la antiguas instalaciones del anterior colegio anexo que se encontraba ubicado en el edificio Situado en Víctor Manuel Rendón entre Boyacá y Escobedo y que por 25 años cobijo a la nueva unidad educativa , debido a la falta de comodidad y realización de la cátedra, El día 18 de Mayo de 1971.El Consejo Universitario aprobó creación del Colegio Experimental Francisco Huerta Rendón anexo a la Facultad de Filosofía y Letras. Dándole una nuevas forma y comodidad a los docentes arreglando y mejorando infraestructuras. (Revista del Colegio)

Actualmente el colegio Francisco Huerta Rendón es una institución mixta, con una gran trayectoria al servicio de la comunidad educativa, dispone de dos jornadas matutina una estimación 1142

estudiantes y 34 docentes en todo el plantel educativo, contando con 3 cursos de cada año de básica, dentro de la investigación la población escogida fue la de octavo general básica con una cantidad 140 estudiantes con un aproximado 45 estudiantes por paralelo estos cursos serán nuestra población a evaluar esta información fue recogida gracias a la colaboración de secretaria general de la institución.

El centro educativo trabaja con altas expectativas educativas haciendo y mejorando la capacidad de cada estudiante para aprender, educarse instruirse de conocimiento y aprendizajes constate, se puede decir que la situación económica de los estudiantes no es relevante para dicha institución ya que acoge a todo tipo de estudiante.

Uno de los problemas que afecta a desarrollo educativo de esta institución son la falta de atención y motivación de estudiantes por las clases impartidas , muchos de esto problema se debe a la motivación factor clave en la educación , el docente debe estar apto y capacitado para fomentar participación y generar una clase activa en los estudiantes es por eso que con nuestro proyecto queremos beneficiar a la parte cognitiva , receptiva y estimuladora de los estudiantes brindándoles un material a los docentes que ayudan a fomentar e incrementar la motivación en distintas materias.

CAPÍTULO 4

Es evidente que un porcentaje de los docentes encuestados no realiza dinámicas previas a su clase, las técnicas y dinámicas incrementan los procesos de aprendizaje de estudiante y permite la motivación por eso es fundamental su aplicación. El aprendizaje la motivación son procesos fundamentales en la educación si el docente establece un lazo de conexión con el estudiante apoyara sus procesos educativos , si se realiza un juego que fomente participación y comunicación con el estudiante se incrementarían los procesos de enseñanza aprendizaje , según el porcentaje arrojado en la tabla estadística en su mayoría los docentes consideran que es fundamental que se implemente juegos que ayuden a su asignatura y por consiguiente a se refuerce su relación comunicativa con los estudiantes.

Las técnicas lúdicas son procesos fundamentales para familiarizar al estudiante y el docente, estos procesos deben fomentar la comunicación y participación mediante la lúdica se fortalecen procesos afectivos e intelectuales del estudiante, Es de un valor practico y necesario en la educación.

El docente debe formar una cultura participativa en los procesos educativos del estudiante, las lúdicas o dinámicas son importante para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del estudiante, y logrando su participación activa durante los procesos de clases. Se considera que los juegos son los procesos básicos para incrementar habilidades en el ser humano, a través de este se fortalecen habilidades del pensamiento, de interpretación y procesamiento de contenido. El estudiante a través del juego incrementa sus procesos mentales, afectivos y comunicativos.

Es evidente que los docentes requieren mejorar su técnica de enseñanza, es fundamental que previo a la clase se estimule al estudiante mediante una dinámica, las actividades lúdicas generan muchos beneficios para los estudiantes y para los docentes, al jugar no sólo fomenta lo cognitivo y lo emocional, sino también la comunicación e integración con otras personas. Las dinámicas, juegos estrategias que el docente utiliza para su clase benefician los procesos cognitivos y cognoscitivos del estudiante, además de fortalecer su inteligencia lógica y analítica y promueven un aprendizaje activo en los procesos de enseñanza. El nivel cognitivo es fundamental en los procesos de enseñanza del estudiante son los que permiten el conocimiento y la interacción con el medio social que los rodea. Son procesos que comprenden la memoria como el estudiante recepta y almacena información, el lenguaje esto se da a través de la comunicación, la percepción es como transmite sus ideas mediante un análisis crítico, el pensamiento y la atención. Es evidente que un porcentaje de los docentes considera que es fundamental que se genere un material de apoyo que le permita informarse e involucrarse sobre los diversos juegos lúdicos que pueden utilizar en su asignatura y que el contenido sea claro y explicativo y el beneficio que genera cada dinámica lúdica.

A través de una guía didáctica beneficiaremos los procesos educativos, el docente se instruirá acerca de las dinámicas que puede utilizar para incrementar la atención y aprendizaje de sus estudiantes. Esta guía está estructurada con información básica para su desarrollo y aplicación.

Los docentes deben aplicar dinámicas para estructurar su propósito de clase, estas permiten la comunicación en los estudiantes y el docente. Con esto se pretende estimular los procesos receptivos de la información que almacena el estudiante, también permite la

relación del estudiante con sus demás compañeros. es Una herramienta que permite mantener el ritmo de la clase, obteniendo la atención de estudiante durante la clase que se imparte por parte del educador.

Para lograr que los alumnos encuentren las clases interesantes es necesario que el docente potencie la motivación, es decir que incremente el interés del alumno. Es importante también ayudar al adolescente que encuentre su valor del aprendizaje y pueda fortalecer sus conocimientos y competencias que faciliten en sus procesos de aprendizaje y procesos de relación sociales.

Es evidente que los educadores incrementen una herramienta o técnica antes de empezar su clase, El aprendizaje del estudiante depende de la habilidad o técnica que usa el profesor para mantener y mejorar la motivación. la labor del docente es conocer y educar a sus estudiantes por eso su educación debe partir de la motivación del estudiante para que construyan su conocimiento y sea un agente activo y participativo durante el proceso educativo.

El método lúdico son estrategias diseñadas para crear motivación, enriquecimiento, comunicación y afectividad es decir crear un ambiente de armonía en los estudiantes durante su proceso de aprendizaje. Es fundamental que el docente relacione estas técnicas con sus procesos de enseñanza y que los alumnos se beneficien de estos procesos, por eso el docente debe explicarle al adolescente que significa y su beneficio y objetivo para el enriquecimiento de sus habilidades y destreza durante su aprendizaje.

El beneficio de las técnicas lúdicas es trascendental durante los procesos de enseñanza, permiten crear habilidades de pensamiento, destrezas en su aprendizaje, capacidades para

relacionarse con las demás personas, además permite la comunicación e interacción, permitiendo un proceso activo, significativo y participativo durante la clase.

Los juegos son una técnica de la cual el alumno se beneficia, estas permiten que se creen o incrementen habilidades afectivas, psicomotrices, cognitivas, ayudando a los procesos de adaptación al ser humano. También mejoran sus procesos memorísticos y de autoestima esta modalidad es de tipo participativa es decir permite la relación del estudiante con sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

El juego permite la interacción de la comunicación del estudiante, es decir que se involucra con las demás personas interactuando e intercambiando información a través del lenguaje. El juego involucra los procesos afectivos del estudiante permiten cambiar sus estados de ánimos, es decir es un proceso clave para incrementar la autoestima del estudiante y el interés por ajustarse en el ámbito educativo.

Los juegos de agilidad permiten el desenvolviendo corporal del estudiante y además se desarrolla su habilidad mental durante los procesos de enseñanza, beneficiando sus procesos de recepción de información, es fundamental que el docente aplique juegos que permitan la comunicación, y el desarrollo de destrezas y habilidades en el estudiante.

La guía didáctica facilita la labor del docente, esta permite la clarificación del conocimiento al docente quienes a su vez imparte esos conocimientos a sus estudiantes, por eso es fundamental que se le brinde a una guía de apoyo para el docente y así se beneficien sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Los resultados presentados ayudan a llegar a las siguientes conclusiones, en

relación a las técnicas e instrumentos de evaluación utilizados se consideran las siguientes conclusiones: Los maestros no utilizan dinámicas antes de empezar su clase como una estrategia motivadora que permita el incremento de habilidades de los estudiantes. La limitación de recursos didácticos que permitan un conocimiento más arduo sobre las técnicas lúdicas y el objetivo de su aplicación. En cuanto a la preparación de los juegos educativos para fortalecer el desarrollo cognitivo, afectivo, los docentes deben conocer la importancia de estas técnicas y el beneficio que genera para la asignatura. El docente no explica términos que son de suma importancia para él estudiante, por ello la lúdicas y los procesos es un tema que el estudiante debe conocer ya que son parte de su proceso de enseñanza y aprendizaje. El Profesor debe considerar que juegos permiten un mejor desenvolvimiento y comunicación con las demás personas, además su aplicación debe ser con el fin común tanto del educando como del educador y generar un beneficio mutuo en sus procesos educativos.

Referencia Bibliográfica

- Universidad de Alcalá. (2010). Las Estrategias de Aprendizaje através de un componente Lúdico. (G. S. Benítez, Ed.) *MarcoELE ,REVISTA DIDÁCTICA ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA*(11), 3. Recuperado el 11 de 05 de 2018, de <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Abreu, J. (2014). *Método de Investigación*. Daena: International Journal of Good Conscience. , México . Recuperado el 11 de 06 de 2018, de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Aguilar. (2012). *Técnicas Lúdicas*. Mexico: Ediciones Trillas.
- Alvarado Cáceres, G. (2016). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO*. tesis a la optencion de licenciatura en educacion parvularia , universidad laica Vicente Rocafuerte, facultad ciencia de la Educación, Guayaquil. Recuperado el 18 de mayo de 2018, de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1245/1/T-ULVR-1316.pdf>
- Aparicio. (2010). *Actividades Lúdicas* .
- Arket, R. (2009). *El Positivismo Lógico*. Berlín: Ardonoki. Recuperado el 23 de mayo de 2018
- Arteaga F.A. (24 de Octubre de 2014). *Animación socio Cultural*. Recuperado el 21 de MAYO de 2018, de JUEGOS DE COMUNICACIÓN: <https://animacionsociocultural.wordpress.com/category/juegos/juegos-comunicacion/>
- Azcoaga, K. (2011). Tesis de Educación multisensorial. En u. d. Harward, & J. J. Lema (Ed.). ambato, ecuador. Recuperado el 21 de MAYO de 2018, de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26061/1/TESIS%20EDUCACION%20MULTISEN.%20JAVIER%20JACOME%209-04-17-.pdf>
- Baena Paz, G. (2014). *Metodología de la Investigación, serie integral por competencias* (1ERA EDICIÓN ed.). México: EDITORIAL PATRIA.
- Biscay, M. (Noviembre de 2010). Un análisis de la formación lúdica de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares. Buenos Aires, Argentina: Universidad de San Andrés.
- Bolaños Rodríguez, E. (2012). *Muestra y Muestreo*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo., México. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de <http://www.uaeh.edu.mx/docencia/>

P_Presentaciones/tizayuca/gestion_tecnologica/muestraMuestreo.pdf

Borja Ulloa, C. H. (2014). Las actividades lúdicas y su incidencia en la expresión oral de los estudiantes de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Huachi Grande. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Boscan, A. (2013). *Epistemologia e investigacion dela creatividad e innovacion*. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de <http://epistemologia20.blogspot.com/2013/01/caracteristicas-del-metodo-cientifico.html>

Calduch Cervera, R. (2012). *Métodos y Técnicas de Investigación en Relaciones Internacionales- Curso de Doctorado. Universidad Complutense de Madrid*. informame extraído de de informes del metodo de investigacion de José Abreu , Madrid - España. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)

Carlos Fernández, C., & María Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la Investigación Robertho Hernández Sampieri* (6ta edición ed., Vol. Sexta Edición). MEXICO, MEXICO: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES S.A. DE C.V. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmxb250YWR1cmhchVibGljYTk5MDUxMHxneDo0NmMxMTY0NzIxNzliZmYw>

Carrasco, A. .. (2014). *Técnicas Lúdicas en la etapa inicial*. Recuperado el 21 de mayo de 2018, de enfoque pedagógico.

Cascal, M. (06 de 10 de 2016). cosas interesantes sobre ciencia y tecnologia . *revista ciencia y tecnologia, cosa de todos los dias* , 11. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de https://issuu.com/mariacasal9/docs/revista_ciencia_y_tecnologia.pptx

Choez, M. (2018). *Técnicas lúdicas en el proceso cognitivo*. Guayaquil, Guayas, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35241>

Correa Correa, Y., & García Tachack, J. (2015). *diseño e implementación de estrategias lúdicas para estimular el aprendizaje en los estudiantes*. TESIS DE GRADO, UNIVERSIDAD DE TOLIMA EN CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DE CARTAGENA , Cartagena-Colombia. Recuperado el 18 de mayo de 2018, de [http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2108/1/PROYECTO%20YERIS%20Y%20JANECE%20\(1\).pdf](http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2108/1/PROYECTO%20YERIS%20Y%20JANECE%20(1).pdf)

- Creswell. (2013). Metodología de la Investigación de Robertho Sampieri. En C. F. Lucio, *Metodología de la Investigación de Robertho Sampieri* (pág. 5). México: McGRAW-HILL. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbXJb250YWR1cmIhcHVibGljYTk5MDUxMHxneDo0NmMxMTY0NzkxNzliZmYw>
- Díaz de Rada. (2014). Pedagogía de la Interactividad. *Dialnet*, 55-66. Recuperado el 11 de 06 de 2018
- Durán, P. (2013). *propuesta de estrategias metodologica , afectivas*. MEXICO: Laneta.
- Farías, G. (14 de Septiembre de 2013). *Desarrollo Cognitivo*. Obtenido de Capacidades Cognitivas en las Habilidades.
- Fernández, P. (2013). *Estrategias metodologica*. Universidad de Monterrey, Monterrey Mexico.
- Fideas G. Arias. (2012). *El proyecto de Investigación, Introducción a la Metodología Científica* (6TA edición ed.). CARACAS - VENEZUELA: EPISTEME. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de <http://merut.ec/files/documents/FIDIAS-G.-ARIAS-EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACI%C3%93N-6ta-Ed.pdf>
- Flores, H. (2009). *el juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educacion primaria*. Tangamanga MEXICO: TESIS DE LICENCIATURA. Recuperado el 25 de 06 de 2018
- Foncesa. (2013). *importancia de las Técnicas Lúdicas*. repositorio de la universidad de guayaquil.
- Franco. (2014). *Tesis de Investigación. Población y Muestra*. Tamayo y Tamayo. Venezuela. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>
- Gálvez Cevallos, V., & Pilco Pomagualli, M. (2016). *tecnicas ludicas en el desarrollo social de los niños*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, facultad de ciencia de la educacion humanas y tecnologia , RIOBAMBA -ECUADOR. Recuperado el 18 de mayo de 2018, de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2903/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2016-000069.pdf>
- García Hernández, I., & Cruz Blanco, M. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Edumecentro , Scielo*, 6(3), 1. Obtenido de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012

- García, A. (2013). La educacion a distancia de la teoría ala práctica. *AIESAD*, 181. Recuperado el 23 de mayo de 2018, de <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/viewFile/1082/998>
- García, H. (20 de JUNIO de 2010). *El juego como herramienta Educativa*. (H. García, Editor) Recuperado el 21 de MAYO de 2018, de Características del juego: <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>
- Gonzales Avila , K. (2015). Programa de Clasemat , Basada en la Pedagogía Conceptual para mejorar nociones de clasificacion y seriación del niño. *Revista Virtual Perspectivas en Primera Infancia*, 4(4), 1-35. Recuperado el 01 de 06 de 2018, de http://biblioteca.ucv.cl/site/coleccion/manuales_u/Dossier_Perspectivas2015_100dpi.pdf.
- Gonzalez & Lopez. (2011). *La ludica como componecte de practica social*.
- Guirao Goris, S. (2015). Utilidad y tipos de revisiÓN de literatura. ene *REVISTA DE ENFERMERÍA*, VOL.9(2). Recuperado el 11 de 06 de 2018, de <http://ene.enfermeria.org/ojs>
- Hernández , I., Alvarado , J., & Luna, M. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. *Revista Virtual de la Universidad Catolica del Norte*, 136-151. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/download/620/1155
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Invetigación*. México: McGrawHill.
- Herrera Castellanos, M. (2013). *Formulas para el cálculo de muestra finitas*. Docente Postgrado de Pediatría Hospital Roosevelt. Obtenido de <https://investigacionpediahr.files.wordpress.com/2011/01/formula-para-cc3a1lculo-de-la-muestra-poblaciones-finitas-var-categorica.pdf>
- Huizinga. (2012). *El juego en la Educación*. Obtenido de TEORIAS JUEGOS/blog Alex Vera , psicologia integral: <http://ludoterapiapsicologiaintegral.blogspot.com/2013/02/teorias-del-juego.html>
- Jiménez, V. (2012). *TÉCNICAS LÚDICAS*.

- Juan Ignacio Martinez de Morentin de Goñi. (2017). La educación internacional de la unesco en la gestión del ocio, Materiales para la docencia. 102. Florida Eskola: centro unesco de san sebastian. Recuperado el 15 de 05 de 2018, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0025/002527/252741S.pdf>
- Lara. F. (2016). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR. *Reflexiones sobre la educación del sumak kawsay en Ecuador*. SANTO DOMINGO, SANTO DOMINGO, ECUADOR: REVISTA AUROCARIA , REVISTA DE LA FACULTAD DE ALBACETE.
- López, F. (2010). *Desarrollo Afectivo y Social*. Pirámide.
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Redie Revista Electrónica de Investigación Científica*, 20(1), 10. Recuperado el 12 de 06 de 2018, de <https://redie.uabc.mx/redie/article/viewFile/1347/1613>
- Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica General*. España: Pearson Educacion. Recuperado el 23 de mayo de 2018
- Melanie Choez Salazar . (2018). CUADRO DE OPERALIZACION DE LAS VARIABLES. Guayaquil.
- Ministerio de Educación. (2016). Quito. Obtenido de <http://www.copol.edu.ec/images/cas/pdf/instructivoppecosta17-18.pdf>
- Ministerio de educación. (2016). *curriculo de los niveles de educacion obligatoria*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2011). libro del docente(inclusion Educativa). En M. S. B., *Curso de Inclusión Educativa ,Programa de Formación de Magisterio Fiscal*. QUITO-ECUADOR: DINSE.
- Monje Álvarez, A. (2011). *Metodología de la investigación Cuantitativa y Cualitativa*. NEIVA. Recuperado el 12 de 06 de 2018, de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Naranjo Mantuano, I. H. (2016). ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES PARA POTENCIALIZAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO. tesis de grado , PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR, ESMERALDAS. Recuperado el 18 de mayo de 2018, de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/915/1/NARANJO%20MANTUANO%20INES%20HIPATIA.pdf>
- Niño Rojas, V. M. (2011). Metodología de la Investigación. En V. M. Rojas, *metodología de la Investigación Diseño y Ejecución* (1ERA edición ed., pág. 29). BÓGOTA -COLOMBIA: Ediciones de la U. Recuperado

- el 11 de 06 de 2018, de
<http://roa.ult.edu.cu/bitstream/123456789/3243/1/METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION%20DISENO%20Y%20EJECUCION.pdf>
- Palacios Aguilar, J. (2010). Técnicas Lúdicas. En J. Palacios. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de
http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word__Tema_.pdf
- Palella Stracuzzi, S., & Martins Pestaña, F. (2012). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA. En P. y. MARTINS, METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA (pág. 87). Caracas - Venezuela: FEDUPEL. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de
<https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2015/09/metodologc3ada-de-la-investigacic3b3n-cuantitativa-3ra-ed-2012-santa-palella-stracuzzi-feliberto-martins-pestana.pdf>
- Párraga. (2013). *Proceso Cognitivo*. Recuperado el 21 de mayo de 2018
- Patiño. (2013). *Técnicas Lúdicas*. Recuperado el 21 de mayo de 2018
- Pérez, R. (2014). *Psicomotricidad y Sistema Psicomotor en la Infancia*. (R. Pérez, Ed.) VIGO, 1ra edición, 11. Recuperado el 23 de MAYO de 2018, de <http://media.axon.es/pdf/90072.pdf>
- Piaget, J. (s.f.). *Desarrollo Cognoscitivo y Cognitivo* . Recuperado el 23. de mayo de 2018, de ecured:
https://www.ecured.cu/Desarrollo_cognitivo_o_cognoscitivo
- Plan Nacional Del Buen Vivir. (2017-2021). Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo - Senplades, 2017. Quito-Ecuador. Obtenido de <http://merut.ec/files/documents/286914-Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Portilla Chaves, M., Rojas Zapata, A. F., & Hernández Arteaga, I. (2014). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: UNA REFLEXIÓN DESDE LA EDUCACIÓN Artículo de revisión teórica y la reflexión epistemológica del diseño metodológico del proyecto titulado: *ARTÍCULO – LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: TEORIAS Y PROCESOS CURRICULARES, VOL.3(2)*, 80-100. Recuperado el 11 de 06 de 2018, de
[evistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192](http://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192)
- Restrepo, C. (2013). *El juego como herramienta Educativa*.
- Revista del Colegio . (s.f.). colegio univeristario Francisco Huerta Rendon. *revista de reseña bibliografica*.
- Roca Bernald , D. E., & Alvarado Rodriguez , P. A. (2017). *TÉNICAS LÚDICAS EN EL NIVEL COGNITIVO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD*

EDUCACTIVA LUCIDA PAEZ. tesis de grado , facultad de filosofía
letra y ciencia de la educación, EDUCACION BASICA, guayaquil.
Recuperado el 18 de mayo de 2018

- Rodríguez Jiménez, A. (2017). Metodos científicos de indagación y de
cosntrucción del conocimiento. *resvista EAN puvblica por revista
Scielo*, 179-200. doi:
<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodriguez Palmero. (2014). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. (N. ,.
Cañas A. J., Ed.) Recuperado el 22 de mayo de 2018, de
<http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Rojas Soriano, R. (2014). Guía para realizar investigaciones sociales. En
Guía para realizar investigaciones sociales (Novena a trigésima
octava edición ed., pág. 440). México: PyV Plaza y Valdez.
Recuperado el 11 de 06 de 2018, de
[https://raulrojassoriano.com/cuallitlanezi/wp-
content/themes/raulrojassoriano/assets/libros/guia-realizar-
investigaciones-sociales-rojas-soriano.pdf](https://raulrojassoriano.com/cuallitlanezi/wp-content/themes/raulrojassoriano/assets/libros/guia-realizar-investigaciones-sociales-rojas-soriano.pdf)
- Román Alcalá, R. (2013). Filosofía. *Revista de información y Filosofía*.
- Salguero, R. (2013). *influencia del juego didactico en el aprendizaje de las
matematicas de 3er año básica*. Universidad de Guayaquil ,
Facultad de filosofía ,letras y ciencias de la educación,
mercadotecnia y publicidad . Guayaquil: biblioteca de la facultad
de filosofía. Recuperado el 18 de mayo de 2018
- Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de
[https://sites.google.com/site/javieraandraseguragarcia/clases/las-
variables](https://sites.google.com/site/javieraandraseguragarcia/clases/las-variables)
- Solórzano Calle, J. d., Bohórquez, T., & Solanda, Y. (2013). Actividades
lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. Milagro,
Guayas, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Spravkin, Mariana. (2009). *tecnicas ludicas*.
- Tamayo, M. (2011). *Tipos de Investigación*. Recuperado el 11 de 06 de
2018, de
[https://trabajodegradoucm.weebly.com/uploads/1/9/0/9/1909858
9/tipos_de_investigacion.pdf](https://trabajodegradoucm.weebly.com/uploads/1/9/0/9/19098589/tipos_de_investigacion.pdf)
- Terradellas. (2013). *El juego en el aprendizaje*. Universidad de Juaréz,
Juaréz. Recuperado el 26 de 05 de 2018
- Toala. (2013). *estrategias cognitivas*. Madrid -España: LA ROJA.
- Torres, M. (2010). *contenidos Curriculares*. Obtenido de
[https://es.scribd.com/document/352746589/Contenidos-
Curriculares-Rosa-Maria-Torres](https://es.scribd.com/document/352746589/Contenidos-Curriculares-Rosa-Maria-Torres)

UNESCO. (MARZO de 2014). "Herramientas de apoyo para el trabajo docente" texto 1 innovacion educativa. (L. A. Campos, & M. Robalino Campos, Edits.) CARTOLAN E.I.R.L. doi:Web: www.unesco.org/lima

Unesco. (2017). *Evaluación del aprendizaje en la Unesco*. Educacion 2030. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0026/002603/260325s.pdf>

UNESCO. (s.f.). El niño y el juego planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. En UNESCO, *ESTUDIOS Y DOCUMENTOS DE EDUCACION N°34* (pág. 5). Paris - Francia: talleres de la unesco.

Villardón, J. (2014). *Introducción a la inferencia estadística: muestreo y estimación puntual y por intervalos*. . Universidad de Salamanca, España. Recuperado el 13 de 06 de 2018, de <http://biplot.usal.es/problemas/confianza/estimacion.htm>

CHOEZ SALAZAR MELANIE KAREN

Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización de Mercadotecnia y Publicidad, dinámica, líder, trabajadora y maestra por convicción y vocación combinando la docencia con la creatividad. Este se convierte en su primer libro que nació del aula, después en parte de su tesis y ahora se lo fortaleció con profesionales expertos en educación para crear este nuevo proyecto.

MGS. SOLÍS SIERRA MARLENE

Doctorante (C) de la Universidad Nacional de Rosario-Argentina, Facultad de Humanidades y Arte, Especialización Educación. Magister en Gerencia Educativa, Especialista en Procesos Educativos, Diplomado en Educación Superior e Ingeniera Comercial. Docente y Tutora de la Carrera de Mercadotecnia y Publicidad de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil, José Peralta de La Troncal, Metropolitana pregrado y Postgrado. Fundadora, Coordinadora Académica y Ex Rectora del Inst.Tecnológico Superior Vicente Rocafuerte, Inst. Pedagógico Leónidas García y Ana Paredes de Alfaro y Vicerrectora del Inst. Tecnológico Juan Bautista Aguirre, Capacitadora de Santillana, Corcen. Contadora General de Consulfran S.A., Molpartes S.A.,

PS. HARO PACHA ABEL ESTEBAN

Psicólogo Educativo y Orientador Vocacional, Magister en Orientación Educativa Vocacional y Profesional, Docente Universitario: Universidad Laica Vicente Rocafuerte desde el 2013, Profesor de la Unidad Educativa Particular Jean Piaget. Pedagogo por Convicción y Vocación. Línea de Investigación: Inclusión Educativa y Estrategias de Investigación Pedagógica.

ISBN: 978-9942-33-118-2



compAs
Grupo de capacitación e investigación pedagógica

**UNIVERSIDAD
DE ORIENTE**