



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

Y A DISTANCIA

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA**

TITULO DEL PROYECTO

**HABILIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
CRÍTICO**

Autores

Flores Noriega Yessenia Del Rocío

Villa Padilla Edison Rogelio

Milagro, abril de 2012

Ecuador

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la Sra. Egresada Yessenia Flores Noriega y el Sr. Egresado Edison Villa Padilla , para optar al título de Licenciados en Educación Básica, y que acepto guiar las tutorías de los egresados, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, abril de 2012

Lic. Alexandra Astudillo MSc.

TUTORA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los autores de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, abril de 2012

Yessenia Del Rocío Flores Noriega
C.I: 0923787717

Edison Rogelio Villa Padilla
C.I: 0602908212

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTIFICA	()
DEFENSA ORAL	()
TOTAL	()
EQUIVALENTE	()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTIFICA	()
DEFENSA ORAL	()
TOTAL	()
EQUIVALENTE	()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

A JEHOVÁ Dios por haberme guiado en el camino del conocimiento, a mi amado Esposo y Compañero Edison Villa, quien ha sido mi mayor fortaleza para seguir adelante a mis queridos hijos Mauricio, Jazmany y Kenec que son el motor de mi perseverancia, esfuerzo y superación, gracias a su apoyo incondicional hoy estoy logrando cumplir unas de mis metas, en especial a mi Madre Isabel Noriega, quien puso con mucho esfuerzo y esmero en mí las primeras bases de mi educación.

Yessenia Flores.

Dedico este proyecto de investigación a mi amada Esposa quien con mucho ahínco y esfuerzo siempre ha estado conmigo en las buenas y las malas junto a mis tres grandes amores que son el significado de mí existir, es por ellos que sigo adelante sin dar un paso atrás los amo con mi vida.

También a mi Hermano Geovanny Villa y a mi Padre Rafael Villa quien siempre me dan palabras de aliento en los momentos más difíciles gracias por todo el apoyo brindado en esta gran meta.

Edison Villa

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Milagro formadores de muchos profesionales que ven en ella formas de superación a través de sus ofertas educativas.

A los Docentes que con sus conocimientos y experiencias sembraron en mí los deseos de superarme.

A la Escuela Fiscal Mixta N° 14 "Dr. Teodoro Wolf" centro de Educación Básica que se educa a la niñez milagreña en tal prestigiosa institución, y a sus maestros que me dieron todo el apoyo.

A mi asesora Lic. Alexandra Astudillo MSc que fue guía en la realización del trabajo de investigación, que sin su ayuda no podría haberlo culminado.

A mi compañero de proyecto porque en armonía de equipo he logrado culminar este trabajo investigativo.

Yessenia Flores.

En primer lugar quiero agradecer a Dios, porque ha estado conmigo en cada paso que doy, por bendecirme para llegar hasta donde he llegado.

Quiero también agradecer a mis padres y en especial a mi madre, que vivirá en alguna parte cerca de Dios, por todos los consejos y valores que supo inculcarme.

A mi esposa e hijos que me han motivado a culminar mi carrera,

Agradezco a mi tutora del proyecto Lic. Alexandra Astudillo MSc, Por su valiosa asesoría.

A mi compañera de proyecto por todos los conocimientos que compartimos en este trabajo investigativo.

Finalmente quiero agradecer a todas aquellas personas que de alguna manera hicieron posible la culminación de este proyecto de investigación y que no los mencioné, gracias a todos.

Edison Villa

SESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Licenciado

MSc. Jaime Orozco Hernández

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer la entrega de la Cesión de Derechos del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema es **HABILIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO**, y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, abril de 2012

YESSENIA DEL ROCÍO FLORES NORIEGA
C.I: 0923787717

EDISON ROGELIO VILLA PADILLA
C.I: 0602908212

INDICE GENERAL

RESUMEN	XII
INTRODUCCIÓN	XIII
CAPITULO I	14
EL PROBLEMA	14
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1.1 Problematización	14
1.1.2 Delimitación del problema	15
1.1.3 Formulación del problema.....	16
1.1.4 Sistematización del problema	17
1.1.5 Determinación del tema	18
1.2 OBJETIVOS	18
JUSTIFICACIÓN.....	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO REFERENCIAL	20
MARCO TEÓRICO	20
2.1.1 Antecedentes Históricos	20
2.1.3.3 Fundamentación Sociológica	32
MARCO LEGAL	41
CAPÍTULO III	423
DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO	423
Art. 37.- Derecho a la educación	423
MARCO CONCEPTUAL.....	434
HIPÓTESIS Y VARIABLES	456
Declaración de Variables	456
CAPÍTULO III	478
MARCO METODOLÓGICO	478
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL	478
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	489
3.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS	501
3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.....	523
CAPÍTULO IV.....	534
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	534

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	53
4.1.2 Datos numéricos y estadísticos de la encuesta realizada a los Padres de familia.	55
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS	61
4.3 RESULTADOS	62
4.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	63
 CAPÍTULO V	65
PROPUESTA	65
5.1 TEMA.....	65
5.2 FUNDAMENTACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
5.3 JUSTIFICACIÓN	65
5.4 OBJETIVOS	69
○ UBICACIÓN	70
○ ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	71
○ DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	71
 CONCLUSIONES	87
 RECOMENDACIONES	89
 BIBLIOGRAFÍA	90
 LINKOGRAFÍA	90
 ANEXOS	92

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Población a investigarse.....	51
Cuadro 2. Diferentes habilidades lúdicas en el proceso administrativo.....	57
Cuadro 3. Comunican actividades realizadas en el plantel educativo.....	58
Cuadro 4. Busca en un juguete que su niño aprenda algo nuevo.....	59
Cuadro 5. El niño desmotivado utiliza habilidades lúdicas.....	60
Cuadro 6. Ayuda a desarrollar el pensamiento crítico de su niño.....	61
Cuadro 7. Se comunica con su hijo.....	62

Cuadro 8. Habilidades de pensamiento crítico.....	78
Cuadro 9. Sinónimos y antónimos.....	84
Cuadro 10. Recursos financieros.....	84
Cuadro 11. Cronograma de la propuesta.....	85

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Demostración en porcentajes de la encuesta realizada.....	57
Figura 2. Cuadro estadístico de actividades lúdicas realizadas en el aula.....	58
Figura 3. Selecciona juguetes con que el niño aprenda algo nuevo.....	59
Figura 4. El niño desmotivado utiliza actividades lúdicas.....	62
Figura 5. Ayuda a desarrollar el pensamiento crítico de su niño.....	63
Figura 6. Se comunica con su hijo para resolver problemas de la vida diaria.....	64
Figura 7. Ubicación del Centro Educativo.....	74
Figura 8. Predecir un resultado.....	78
Figura 9. Expedición ingenio.....	79
Figura 10. Venus tallada en piedra.	80
Figura 11. Lecturas para el corazón.....	81
Figura 12. Alumnos(as) del quinto año de básica y la directora de la escuela.....	102
Figura 13. .Sala de clase muy reducida para la capacidad de alumnos(as).....	103
Figura 14. Niños del quinto año de básica jugando al rompecabezas analógico.....	103
Figura 15. . Aplicación de las habilidades lúdicas a través de una lectura pictográfica....	104
Figura 16. Dando instrucciones sobre el taller de habilidad lúdica.....	104

RESUMEN

En la investigación que se ha realizado hemos podido hacer un seguimiento minucioso en los Alumnos/as de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” donde se van a aplicar las habilidades lúdicas, desde hace mucho tiempo atrás los alumnos(as) han sido educados para ser memoristas esto ha ocasionado que los alumnos/as no tengan un criterio propio sobre el tema que se aborda en cada hora de clase.

Al punto que se quiere llegar es que los alumnos/as tomen como suyas las nuevas formas de educar, aprender e interioricen los conocimientos nuevos con los ya experimentados de tal manera que los Alumnos(as) hablen sobre sus propias experiencias vividas y que son reales al tiempo que aprenden también comparten realidades dentro de su diario vivir la labor del maestro está en saber identificar para que es bueno un Alumno(a) y ayudarlo a desarrollar su potencial para que este a su vez comparta con los demás, desarrollando así su pensamiento crítico, elevando su autoestima, formándose al mismo tiempo como líder, un líder democrático y que se preocupe por los demás.

Esto hace que los Alumnos(as) desde muy pequeños opinen, den su propio criterio, su punto de vista de ver las cosas, analizar si son acciones buenas o no convenientes para ellos o para los demás, estas Habilidades Lúdicas son una técnica para aprender a ver las cosas desde otro punto de vista. En esta época donde la era de la informática nos persigue y se va renovando cada día, es importante desarrollar en nuestros niños el sentido de la lógica, el pensamiento crítico, dando gran importancia a estas actividades se puede rescatar la lectura y se puede lograr que el conocimiento no solo quede en eso sino que sea aplicado en la vida real.

Definitivamente tenemos que educar a jóvenes para que se puedan desenvolver en el entorno en el que viven tomando decisiones acertadas y rápidas a los problemas que se presenten en un momento determinado de sus vidas en cualquier ámbito sea este personal o laboral, solo el conocimiento y el razonamiento adecuado nos enrumbará hacia el futuro de nuestra Patria, de nuestras familias y de nuestras vidas.

PALABRAS CLAVES: Habilidades Lúdicas, criterio propio, interiorizar, pensamiento crítico, líder democrático, educar, potencial, experiencias, laboral.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación está encaminado a despertar el interés de aprendizaje en los niños(as) del Quinto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” mediante las Habilidades Lúdicas, este tema es de gran importancia, ya que en la actualidad los Alumnos(as) demuestran un gran desinterés en desarrollar el Pensamiento Crítico en clases, debido que no se utiliza Habilidades Lúdicas que llame la atención de los Alumnos(as) y los motive a fortalecer su criterio personal.

Todos los niños(as) tienen un rango diverso de habilidades y capacidades, así mismo poseen muchas formas de aprender ya que la inteligencia humana tiene muchas herramientas para procesar y acomodar la información. Es importante trabajar con Talleres de Habilidades Lúdicas los cuales estimularán los talentos y habilidades de los, las Alumnos/as, para esto los maestros deben identificar las capacidades y aptitudes excepcionales que estos poseen y así utilizar una gama de estrategias educativas que permitan a los educandos poner en práctica sus fortalezas cognitivas, afectivas y psicomotoras.

El interés es una condición primordial para que el aprendizaje sea exitoso. Por lo tanto, sin la existencia de un interés primordial en los, las Alumnos/as no se podrá adquirir nuevos conocimientos. Las Habilidades Lúdicas son técnicas que desarrollan el pensamiento en los, las Alumnos/as, disponiéndolos favorablemente para iniciar y mantener atención en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para lo cual las características del Taller de Habilidades Lúdicas, debe ser variable en su presentación con factores que se deben tener en cuenta, para lograr concentrar el desarrollo de los estudiantes y estimularlos para que aprendan de manera significativa.

Los, las Alumnos(as) a través de la utilización de las Habilidades Lúdicas desarrollan notablemente sus procesos cognitivos como la observación, la organización, etc., estos procesos se activan mediante diferentes actividades significativas, que generan un conjunto de procesos afectivos y sociales, ya que favorece el trabajo en equipo, la cooperación, la responsabilidad.

El empleo de las Habilidades Lúdicas en la educación Básica le permitirá a los, las Alumnos(as) lograr sus aprendizajes con más rapidez y menor esfuerzo, obteniendo así un excelente desarrollo del conocimiento.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

Origen y descripción del problema, causas, consecuencia, pronóstico y control del pronóstico.

En la Escuela Fiscal N° 14“Dr. Teodoro Wolf” se ha detectado que el Pensamiento Crítico de los estudiantes no ha sido totalmente desarrollado en la gran mayoría del Alumnado del Quinto Año de Educación Básica, es muy baja la aplicación de técnicas y métodos antipedagógicos por parte de los docentes que permitan el desarrollo de las mismas.

De manera lógica podemos decir que un Alumno(a) tiene bajo nivel en el desarrollo del Pensamiento Crítico cuando no le gusta exponer sus ideas, opinar, argumentar e integrarse a cualquier grupo y más bien el estudiante busca la manera de memorizar el contenido sin tener la necesidad de comprenderlo.

Conocemos como Pensamiento Crítico al desarrollo intelectual de todo ser humano y se logra cuando el estudiante es capaz de: Identificar, Diferenciar, Evaluar y Crear su propio criterio Desde esta perspectiva no se puede entender cómo la memoria del estudiante no desarrolle su criterio personal con coherencia y eficacia.

Este problema radica en gran parte por el desconocimiento de las técnicas y habilidades lúdicas por parte de los educadores, ya que si hubiera una actualización de los mismos, los educandos desarrollarían sus habilidades ampliamente.

¹ Habilidades motoras y psicomotrices para activar el conocimiento.

Cabe indicar que la falta de motivación para desarrollar las Habilidades del Pensamiento Crítico, en los estudiantes, también radica en la insuficiencia de Habilidades Lúdicas, necesarias para el correcto desempeño en el aula y lograr estudiantes proactivos².

Si no se desarrolla en los niños las capacidades de razonar y pensar analógicamente será imposible alcanzar el nivel de aptitudes necesario que exige el sistema educativo actual.

- Sin embargo, existen muchas habilidades de fomentar el desarrollo del Pensamiento Crítico de todos los niños(as) tienen un rango diverso de habilidades y capacidades, para poder crear, así mismo poseen muchas formas de aprender ya que la inteligencia humana tiene muchas herramientas para procesar y acomodar la información.

- La falta de Habilidades Lúdicas, acompañadas del poco interés y desmotivación en clase provoca que tengan un deficiente Pensamiento Crítico. Esta limitada aplicación de destrezas provoca que los, las Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” tengan dificultad para analizar, argumentar, razonar y resolver situaciones problemáticas.

La aplicación de Habilidades Lúdicas facilitará el desarrollo del Pensamiento Crítico en los Alumnos(as), el cual se verá reflejado en el rendimiento académico escolar y el medio social donde se desenvuelve.

1.1.2 Delimitación del problema

Área de investigación: Educación y Cultura

Línea de investigación: Modelos Innovadores de aprendizaje.

Cobertura del anteproyecto: Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” ubicado en el Cantón Milagro provincia del Guayas del periodo 2011.

²Bereiter y Scardamalia (1985) señalaron que ser proactivos es la elaboración del razonamiento

Campo de interés: Personal Docente, Padres de Familia y Estudiantes.

Entidad responsable: Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” ubicado en el Cantón Milagro provincia del Guayas del periodo 2011.

1.1.3 Formulación del problema

¿Serán las Habilidades Lúdicas una vía que fortalecerá el desarrollo del Pensamiento Crítico en los, las Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” ubicado en el Cantón Milagro provincia del Guayas del año lectivo 2010 – 2011?

Delimitado: Porque queremos desarrollar el Pensamiento Crítico mediante las Habilidades

Evaluación del Problema Lúdicas en los Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” ubicado en el Cantón Milagro provincia del Guayas del año lectivo 2010 – 2011.

Evidente: Porque se ha verificado la necesidad de desarrollar el Pensamiento Crítico y de aplicar nuevas Habilidades de enseñanza-aprendizaje en el campo educativo de los, las Alumnos(as).

Concreto: Porque fortalecerá el Pensamiento Crítico de los estudiantes y se aplicarán nuevas destrezas de competencias que permitirán despertar el interés de resolver una situación problemática que suceda dentro y fuera del campo educativo.

Relevante: Porque es de gran importancia para la colectividad de la Institución Educativa, pues contarán con un beneficio de calidad y calidez que los orientará a desarrollar mejor las habilidades de sus estudiantes.

Original: Porque se apreciará la eficacia de este trabajo investigativo el mismo que servirá como patrón para otras Instituciones Educativas, debido a su importancia innovadora que tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Factible: Porque se encuentra dentro de las posibilidades económicas y además se cuenta con los recursos y la colaboración del Director y los Docentes del Quinto Año de Educación General Básica.

1.1.4 Sistematización del problema

La investigación sirve de gran utilidad debido a que aportamos con posibles soluciones que ayudan a enfrentar a la problemática de pensar sobre lo pensado y para saber tomar decisiones por medio de una visión crítica por parte de los, las Alumnos(as), mediante la aplicación de Habilidades Lúdicas.

Una vez que los conocimientos sobre la problemática a investigar se harán las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Influirá el poco conocimiento de los maestros sobre lo que es Pensamiento Crítico para que sus alumnos tomen decisiones apropiadas?

- ✓ ¿Los programas con los que cuenta la Institución son siempre innovadores para desarrollar el Pensamiento Crítico en los, las Alumnos/as?

- ✓ ¿Servirán las Habilidades Lúdicas para ayudar desarrollar el Pensamiento Crítico de los Alumnos(as)?

- ✓ ¿Influirá las escasas Habilidades Lúdicas de los profesores al momento de impartir conocimientos para emitir juicios a través del Pensamiento Crítico?

- ✓ ¿Contribuirá utilización de Habilidades Lúdicas para activar el desarrollo del Pensamiento Crítico en los, las Alumnos(as)?

1.1.5 Determinación del tema

Habilidades Lúdicas en el desarrollo del Pensamiento Crítico.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo general

Desarrollar el Pensamiento Crítico a los, las Alumnos(as) del Quinto Año de Educación Básica en Habilidades Lúdicas para aplicarlos a situaciones reales.

1.2.2 Objetivos específicos

- Analizar las Habilidades Lúdicas de los Alumnos(as) para desarrollar el Pensamiento Crítico.
- Diferenciar las Habilidades Lúdicas en los Alumnos(as) para el correcto desempeño del Pensamiento Crítico.
- Aplicar actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento Crítico.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Con la implementación de Habilidades Lúdicas adecuadas y con la aplicación de nuevas destrezas de enseñanza – aprendizaje que faciliten la labor del profesor al momento de impartir los contenidos vamos a lograr despertar el interés de los Alumnos(as), para que capten y aprendan a Desarrollar el Pensamiento Crítico.

Puesto que; si no desarrollamos en los niños las capacidades de razonar y pensar analógicamente será imposible alcanzar el nivel de aptitudes necesarias que exige el sistema educativo actual, el cual es terminar con el tradicionalismo y permitir que el alumno piense y debata sus propias ideas.

El pensamiento crítico es una necesidad Universal en la Educación, pues esencial en todos los años de educación básica y en todas las asignaturas

El aprendizaje es la base donde se sustenta el desarrollo de una persona, exigiendo que el sistema nervioso sea modificado por los estímulos ambientales que recibe la vida de un ser

humano se desarrolla por medio de su capacidad innata para incorporar habilidades aprendidas en el medio donde se desarrolla.

Las áreas de desarrollo cognitivo debido a que es un proceso evolutivo de transformación le permite al niño(a) ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, el éxito y la eficacia del programa que vamos a realizar es más factible si existe la cooperación de los maestros, padres y alumnos.

Las dificultades que interfieren con la capacidad para lograr el aprendizaje, que puede deberse a factores contextuales como la situación familiar, el ámbito escolar, afectivo y social, así como alteraciones del desarrollo neurológico....

De Robert Marzano (2008)

“Es necesario que los Alumnos(as) sean conscientes de los procesos empleados en la elaboración de conocimientos, para favorecer así a la reflexión meta cognitiva”

Con la metodología y destreza adecuada, la aplicación de nuevas Habilidades Lúdicas facilitará la labor del profesor, quien va a lograr despertar el interés de los niños(as) para que desarrollen su criterio personal ayudándoles de esta manera a desenvolverse mejor en el campo educativo.

Esta investigación es factible ya que tenemos los recursos y materiales necesarios para llevarlo a cabo y además contamos con el apoyo y autorización de la directora del Centro y de los docentes que laboran en esta Institución Educativa.

Cuando entendemos que el Pensamiento Crítico es un nivel profundo nos damos cuenta de que tenemos que enseñar contenidos a través del pensamiento, y es todo lo contrario porque nosotros no debemos modelar el pensamiento que pensamos los estudiantes lo necesitan, sino más bien permitir que ellos escudriñen lo que necesitan los estudiantes necesitan dominar. Cabe indicar que solo a través de las habilidades son capaces de demostrar aptitudes que reforzaran sus destrezas, las cuales los convertirán en seres más competentes para interactuar con el mundo y con todo lo que le rodea en su vida diaria.

La nueva reforma curricular exige a todas las instituciones educativas que en su perfil de salida de los estudiantes, cree seres humanos, capaces de resolver problemas a través de la creatividad y el razonamiento mediante el desarrollo del Pensamiento Crítico. Los beneficiarios directos de este trabajo investigativo serán los Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf”, los docentes, los padres de familia y la comunidad del Cantón Milagro.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes Históricos

Las Habilidades Lúdicas como método de enseñanza es muy antiguo ya que con la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de las habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana, que mas adelante se convertirían en grandes destrezas que les ayudarían a asimilar sus grandes objetivos.

El juego ha causado una gran satisfacción, la cual se caracteriza como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias que el niño lo necesita en su futuro, El hombre necesita una gran base es decir los conocimientos previos, que más tarde se convertirán en abstractos.

Históricamente el Pensamiento Crítico puede considerarse en forma muy amplia, resumida y didáctica a través de cuatro periodos que dan cuenta de cómo han sido consideradas estas ideas centrales por sus representantes y sus teorías acerca de cómo ayudan al proceso de aprendizaje.

<http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

I. Período

La educación es la facultad crítica ya que es la única educación que realmente dice que nos hace buenos ciudadanos.

K. Groos (2007)

“La mente no solo piensa, también siente y ama, por lo mismo necesita controlarse con ayuda de la reflexión”.

Para que las sociedades críticas se mantengan con éxito se debe de cumplir una serie de premisas:

1. El Pensamiento Crítico es esencial para una vida razonable
2. El hábito de pensar debe ser constantemente fomentado.
3. Resolver a través del pensamiento problemas de la vida diaria.
4. El espíritu alienta sistemáticamente el cerebro.
5. La integridad intelectual, la humildad, la empatía, la confianza, son valores sociales.
6. El pensamiento egocéntrico y socio céntrico son reconocidos como la ruina en la vida social.
7. Los derechos y las necesidades de los demás son iguales a los nuestros.
8. Se fomenta una visión mundial multicultural.
9. La gente habitualmente estudia para disminuir el pensamiento tradicional.
10. Si queremos sociedades críticas nosotros debemos crearlos.³

II. Periodo

Las capacidades cognitivas son necesarias para pensar de modo crítico, como centrarse, analizar y juzgar. Ningún tipo de Pensamiento Crítico es posible sin el conocimiento, la inferencia, la evaluación y la meta cognición.

³(Edward de Bono) 1991

El conocimiento es una estrategia que moldea de manera activa la dirección que tomamos al tratar de resolver un dilema. La evaluación se refiere a las habilidades relacionadas, como analizar, juzgar y emitir juicios de valor.

La inferencia consiste en establecer una conexión entre ideas de conocimiento, a través de la deducción, proceso por el que se llega a conclusiones específicas a partir de la información dada.

La meta cognición es “pensar sobre el propio pensamiento” (De Bono). Es evidente que una base importante del pensamiento crítico es la capacidad de determinar lo adecuado en nuestras decisiones además permite supervisar si la información en la que se basen las opiniones es adecuada y si son razonables las inferencias.

Existen investigaciones que indican la capacidad intelectual elevada, socialmente elevada, no es condición necesaria ni suficiente para pensar bien.

III. 1991(Edward de Bono)

Fundó el Foro Creativo Internacional con el objetivo de dar a conocer la importancia de las herramientas que contribuyeran a la liberación de la energía creativa.

Bono es considerado como la autoridad líder a nivel mundial en la enseñanza directa del Pensamiento Crítico como una habilidad.

IV LA fundación para el Pensamiento Crítico (Dr. Richard Paul y Dra. Linda Elder)

Pertenecen al Centro de Pensamiento Crítico y Moral Crítica y a la Fundación para el Pensamiento Crítico, dos organizaciones sin fines de lucro que trabajan, en estrecha colaboración, para promover la reforma educativa. Estas organizaciones promueven el cambio esencial en la educación y la sociedad a través del cultivo del pensamiento crítico imparcial. La labor de la fundación es integrar el Centro de investigación desarrollo teórico, y crear eventos y recursos diseñados para ayudar a los educadores a mejorar su instrucción.

Graham Sumer (1906)

“Es esencial ir más allá del estrecho socio céntrico y del pensamiento centrado en el grupo. Esto, lamentablemente, es la perspectiva más común en el mundo actual. El hábito de Pensamiento Crítico si es usual en la sociedad, difundirá todas sus costumbres porque es una manera de asumir los problemas de la vida”.

Los hombres educados no pueden ser impresionados por oradores callejeros, sin certeza, sin énfasis y poca influencia de confianza.

Ennis (1987)

“El Pensamiento Crítico es el pensamiento reflexivo
que se centra en decidir en qué creer o que hacer”.

El Pensamiento Crítico es una actividad reflexiva, su meta no es resolver un problema, sino comprender mejor su naturaleza.

El Pensamiento Crítico también sirve para analizar, en el sentido de que no es simplemente pensar sino pensar sobre algo que queremos comprender mejor.

El propósito de pensar de modo crítico es para evaluar la información de manera que nos permita tomar decisiones bien fundadas.

PERKINS (1986)

“El Pensamiento Crítico es la concepción que
Indica la forma de pensar mejor”,

A través de interpretar, evaluar y seleccionar la información con el propósito de realizar elecciones bien fundadas.

NICKERSONEI (1987)

Pensamiento Crítico es “distinguir entre el pensamiento dirigido
a adoptar una meta y el pensamiento dirigido a clasificarla”.

“Adoptar” se aproxima más a la solución de problemas ya que hace hincapié en una concepción de “producto” de la toma de decisiones, mientras que “clasificar” hace hincapié en el “proceso” que se emplea para llegar a una solución. Creemos que el Pensamiento Crítico es algo más que tomar decisiones y que el proceso es más importante que la decisión en si misma.

Basado en el entendimiento del cerebro como un sistema organizado, también diseño herramientas del pensamiento específicas que se usan ampliamente en la actualidad.

Al mismo tiempo ha enseñado a pensar a niños de seis años con síndrome de Down. Además la Universidad de Petroria lo ha nombrado el primer “Profesor de Pensamiento Crítico” en el mundo. Al Dr. de Bono se le ha llamado “el padre del pensamiento lateral”

Esta expresión es especial debido a la relevancia a partir de la filosofía de Descartes al situar el conocimiento a partir del sujeto que conoce como conciencia y no a partir del objeto como hasta entonces lo consideraba la filosofía tradicional. Esto subvierte el hecho del conocimiento formado que inaugura un período en la filosofía, la filosofía moderna, en el que la teoría del conocimiento, ocupa un papel central.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Revisando la nómina de los proyectos realizados en la Biblioteca de la Universidad se ha encontrado la existencia de dos proyectos similares a este trabajo investigativo cuyos temas son:

1. Nuevas técnicas de aprendizajes para desarrollar el conocimiento del pensamiento en las niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal de niñas Manuela Cañizares del Cantón Milagro.

Autora: Lorena Peralta M. **Año:** 2005

2. Estrategias motivadoras en el Desarrollo del aprendizaje significativo en los niños/as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta # 8 “Manuel Sotomayor Luna”.

Autoras: Idania Alcívar y Viviana Duarte Negrete **Año:** 2009

El presente trabajo investigativo se diferencia de los anteriores puesto que con las Habilidades Lúdicas en el desarrollo del Pensamiento crítico de los Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf”, se logrará fortalecer valores intelectuales que tratan de ir más allá de las impresiones y opiniones particulares, por lo que requiere claridad, exactitud, precisión, evidencia y equidad. Tiene por tanto una vertiente analítica y otra evaluativa. Aunque emplea la lógica, intenta superar el

aspecto formal de esta para poder entender y evaluar los argumentos en su contexto y dotar de herramientas intelectuales para distinguir lo razonable de lo no razonable, lo verdadero de lo falso.

Las Habilidades Lúdicas son el grado de competencia afianzado a un sujeto concreto y hábil para lograr desarrollar su Pensamiento Crítico frente a un objeto determinado, es decir, en el momento en el que alcanza el objetivo propuesto en la habilidad, se detiene un momento y reflexiona sobre lo antes pensado para tomar la decisión acertada. Se considera al Pensamiento Crítico como el hábito de conducta que procede a una crítica constructiva siempre con evidencias lo cual se llevará a un juicio justo y eficaz

Todos los Alumnos(as) tienen diferentes rangos de habilidades y destrezas, así mismo poseen muchas formas de aprender ya que la inteligencia humana tiene las herramientas necesarias para procesar y acomodar la información. Es importante considerar la implementación de una educación basada en el desarrollo del Pensamiento Crítico de los, las Alumno/as para lo cual los maestros deben identificar las capacidades y aptitudes excepcionales que sus Alumnos/as poseen y así utilizar una gama de Habilidades Lúdicas que permitan poner en práctica sus fortalezas cognitivas, afectivas y psicomotoras.

Por lo tanto, sin el desarrollo del Pensamiento Crítico adecuado en los, las Alumnos(as) no podremos lograr un aprendizaje significativo que guíen su desenvolvimiento educativo al aprender nuevos conocimientos. Las Habilidades Lúdicas son estrategias que despiertan el interés en los, las Alumnos(as), disponiéndolos favorablemente para iniciar y mantener la atención en el proceso de aprendizaje, para lo cual la fortaleza de las Habilidades Lúdicas en su aplicación determinará los conocimientos necesarios para el desarrollo humano.

Los, las Alumnos(as) a través de la utilización de la Habilidades Lúdicas desarrollan notablemente su Pensamiento Crítico mediante diferentes actividades significativas, que generan un conjunto de procesos afectivos y sociales, lo cual favorece el trabajo en equipo, la cooperación y la responsabilidad personal.

El desarrollo del Pensamiento Crítico en la Educación General Básica, les permitirá a los Alumnos(as) lograr sus aprendizajes con mayor eficacia y menor esfuerzo, obteniendo así un excelente rendimiento escolar. Las Habilidades Lúdicas y el Pensamiento Crítico son el conjunto de directrices que permiten hacer efectiva una estrategia que moldea de manera activa la dirección que tomamos al tratar de resolver un dilema, es decir coadyuvan a que los

Alumnos(as) desarrollen los procesos de pensamiento para generar nuevas ideas y resolver problemas de la vida cotidiana.

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN

Fundamentación Filosófica

El hombre solo se inclina a la búsqueda del conocimiento de aquello que le va a servir ya sea desde el punto de vista material, intelectual o espiritual, caso contrario el aprendizaje, si es obligatorio, será algo superficial y no duradero en relación a estas posturas podemos referirnos a Rousseau⁴, su teoría educativa, fue señalar que el niño es "un ser sustancialmente distinto al adulto y sujeto a sus propias leyes y evolución; el niño no es un animal ni un hombre, es un niño". A partir de esta idea Rousseau señala la necesidad de replantear los métodos de enseñanza imperantes que consideran al niño como si fuera un adulto más, asumiendo con ello que comparten intereses, habilidades, necesidades y capacidades.

Asumiendo que por medio de las sensaciones el niño conoce el mundo, se define a la observación y la experimentación como el camino por el cual el niño inicia la aprehensión del contexto en que vive. La interacción con el mundo físico por medio de los juegos es una de las maneras en las que el niño comienza a conocer y aprender.

A través de estas prácticas el niño sería capaz de desarrollar el sentido del discernimiento, cualidad que le permite diferenciar entre él yo y el mundo que le rodea y encontrar las regularidades existentes. Para Rousseau desarrollar en esta etapa este sentido de discernimiento es lo más importante, más importante que la acumulación de conocimientos.

Para Rousseau la educación debe de adecuarse a cada una de las etapas de desarrollo del niño; los objetivos, contenidos, procedimientos y recursos de la educación deben trazarse a partir de los intereses y motivaciones del Alumno acorde a su etapa de desarrollo. Esta postura conducirá a que el alumno sienta realmente aprecio e interés por el proceso educativo al no ser este ajeno a su situación.

⁴ Teórico educativo más relevante del siglo XVIII, nacido en Ginebra en el siglo XVII y muere en 1778

Con “Emilio” Rousseau establece tres postulados que deben guiar a la acción educativa:

- * Considerar los intereses y capacidades del niño
- * Estimular en el niño el deseo de aprender
- * Analizar qué y cuándo debe enseñarse al niño en función de su etapa de desarrollo.

El pensamiento de Rousseau contenido en su obra “Emilio” intenta socavar la educación tradicional que en esos tiempos predominaba, una educación en la que al niño: "le acostumbráis a que siempre se deje guiar; a que no sea otra cosa más que una máquina en manos ajenas. Queréis que sea dócil cuando es pequeño y eso es querer que sea crédulo y embaucado cuando sea mayor"⁵, este tipo de educación no tenía cabida en el nuevo mundo que se estaba forjando, con ciudadanos libres en ascenso.

La cognición se relaciona con muchos otros procesos prácticamente con todos aquellos que involucren percepción, memoria, aprendizaje; esto implica que todas las actividades derivadas del pensamiento tienen componentes cognitivos en relación a estas posturas podemos referirnos al Dr. Edward de Bono, el cual ha enseñado las técnicas del pensamiento en un amplio rango señalando que “Las escuelas desperdician dos terceras partes del talento de la sociedad y las universidades esterilizan a la otra tercera parte”.

De bono señala que desconocer las diferencias fundamentales entre el niño que memoriza el cual supuestamente es el más inteligente y el niño que lee y saca sus propias conclusiones conlleva a que los educadores cometan dos errores:

- * “Atribuirle al niño conocimientos que no posee, a través de la repetición constante, convirtiéndose esto en un hábito de su vida diaria, acumulando su mente de pensamientos inútiles que no le servirán para desarrollar sus proyectos personales en el futuro”.
- *“Inducir a que el niño aprenda de una manera tradicional, es decir sin las motivaciones de la práctica constructiva que es el estímulo del desarrollo de las habilidades y valoración de las tareas relevantes que favorecen la interacción del alumno en la sociedad donde vive y necesita aprender a convivir”.

⁵Rousseau J.J. *Emilio Ed. Mercurio Lima. 1971*

Aunque pensar es una actividad normal que ocurre sin necesidad de entrenamiento, es importante incrementar la habilidad para aplicar las diferentes operaciones cognitivas como observar , opinar, inferir, evaluar, entre otras, a través de su práctica consiente; conocido como el hábito de pensar sobre lo pensado llamado también Pensamiento Crítico.

El Pensamiento Crítico implica habilidades en la comunicación efectiva y en la resolución del problema, como compromiso de superación en tendencias egocéntricas (personas individualistas) y socio céntricas (personas colectivas) naturales del ser humano.

Para De Bono ayudar a que los estudiantes aprendan estos estándares, los docentes deben plantear preguntas que exploren su pensamiento, que responsabilicen su proceso, que sean interiorizadas, como preguntas que deben plantearse ellos mismos, reflexionarlas, analizarlas, criticarlas y practicarlas.

Fundamentación Psicológica

El aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner⁶

Según Bruner, el desarrollo intelectual posee una secuencia que tiene características generales; al principio, el niño tiene capacidades para asimilar estímulos y datos e información en general que le da el ambiente que le rodea, luego cuando hay un mayor desarrollo se produce una mayor independencia en sus acciones con respecto al medio, tal independencia es gracias a la aparición del pensamiento. El pensamiento es característico de los individuos (especie humana).

El desarrollo de los procesos cognitivos poseen tres etapas generales que se desarrollan en sistemas complementarios para asimilar la información y representarla, estos serían los siguientes:

- Modo abstracto, es la primera inteligencia práctica, surge y se desarrolla como consecuencia del contacto del niño con los objetos y con los problemas de acción que el medio le da.

⁶Psicólogo y pedagogo estadounidense. Su principal preocupación es inducir al aprendiz a una participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual se evidencia en el énfasis que pone en el aprendizaje por descubrimiento.

- Modo icónico, es la representación de cosas a través de imágenes que es libre de acción. Esto también quiere decir el usar imágenes mentales que representen objetos. Esta sirve para que reconozcamos objetos cuando estos cambian en una manera de menor importancia.
- Modo simbólico, es cuando la acción y las imágenes se dan a conocer, o más bien dicho se traducen a un lenguaje.

Bruner señala que las primeras experiencias son importantes en el desarrollo humano, ya que por ejemplo, el aislamiento y la marginación del cuidado y del amor durante los primeros años suele causar daños irreversibles. “Aprender por descubrimiento no implica descubrir algo nuevo, sino descubrir algo por sí mismo”, solo así, el niño, incorporando lo nuevo a una estructura mental que también es obra suya, adquirirá conocimientos que tienen sentido para él y aun cuando los olvidara, bastaría un ligero ejercicio mental para recuperarlos con facilidad.

El papel de profesor es vital para el ordenamiento del aprendizaje, debe en primer lugar activar el proceso es decir poner en marcha los intereses del alumno, en segundo lugar debe realizar actividades para que este proceso no se extinga y por último debe dirigir siempre el proceso, conservar el ritmo, y evitar que la búsqueda del conocimiento sea dejado al azar.

Aprendizaje por descubrimiento⁷

En este tipo de aprendizaje el niño tiene una gran participación. El docente no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los, las Alumnos/as sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos.

En otras palabras, el aprendizaje por descubrimiento se produce cuando el docente le presenta todas las herramientas y materiales didácticos necesarios, al niño para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender. Constituye un aprendizaje muy útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor desde muy tiernos.

⁷ es un tipo de aprendizaje en el que el sujeto en vez de recibir los contenidos de forma pasiva, descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Estrategias de aprendizaje

El Profesor debe trabajar con las Habilidades Lúdicas para desarrollar el Pensamiento Crítico en los Alumnos(as), de esta manera desaparecerá la clase tradicionalista, en la cual el docente no expone los contenidos de un modo práctico; de manera que su actividad se dirige a darles a conocer una meta que debe ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los, las Alumnos(as) sean quienes manifiesten sus inferencias logrando así llegar a sus objetivos propuestos.

En otras palabras, el Pensamiento Crítico se produce cuando el Docente le presenta al Alumno una lista de cotejo para razonar y que este descubra por sí mismo lo que se debe aprender. Constituye un aprendizaje muy útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor desde edades muy tempranas.

Desarrollo del pensamiento lógico- crítico

Jean Piaget es una de las figuras más prestigiosas y relevantes de la psicología del siglo XX. Es uno de los autores, cuyos aportes han tenido más trascendencia dentro de la psicología. Piaget denomina psicología genética al estudio del desarrollo de las funciones mentales. Sostiene que consiste en “utilizar la psicología del niño para encontrar las soluciones a los problemas psicológicos general del adulto”. Su obra científica giró en torno a las investigaciones psicológicas para poder explicar la construcción del conocimiento en el hombre. Es necesario aclarar que Piaget nunca dirigió una investigación con fines puramente pedagógicos. Sin embargo su teoría genética aplicada en el salón de clases a sido un aporte cada vez mayor.

La obra de Jean Piaget es importante para poder conocer el desarrollo cognoscitivo ya que su teoría proporciona enunciados que permiten al docente considerar el proceso de evolución mental del ser humano cuando en este se ha desarrollado acertadamente el pensamiento lógico.

El pensamiento lógico es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos.

Es importante tener en cuenta que las diferencias y semejanzas entre los objetos sólo existen en la mente de aquel que puede crearlas. Por eso el conocimiento lógico no puede enseñarse de forma directa. En cambio, se desarrolla mientras el sujeto interactúa con el medio ambiente.

La pedagogía señala que los maestros deben propiciar experiencias, actividades, juegos y proyectos que permitan a los niños desarrollar su pensamiento lógico mediante la observación, la exploración, la comparación y la clasificación de los objetos.

Cabe destacar que la lógica es la ciencia que expone las leyes, los modos y las formas del conocimiento científico. Según su etimología, el concepto de lógica deriva del latín LÓGICA, que a su vez proviene del término griego LOGIKÓS (de logos “razón” o “estudio”).

El pensamiento crítico implica habilidades en la comunicación efectiva y en la resolución del problema, como compromiso de superación en tendencias egocéntricas (personas individualistas) y sociocéntricas (personas colectivas) naturales del ser humano.

Para De Bono ayudar a que los estudiantes aprendan estos estándares, los docentes deben plantear preguntas que exploren su pensamiento, que responsabilicen su proceso, que sean interiorizadas, como preguntas que deben plantearse ellos mismos, reflexionarlas, analizarlas, criticarlas y practicarlas

El objetivo final es que estas preguntas se profundicen en el pensamiento de los estudiantes, se conviertan en parte de su voz interior, que los conduzca al razonamiento cada vez mejor; puesto que esta técnica es mejor que la acumulación de conocimientos.

Con su método “**pensamiento paralelo**” De Bono establece los Estándares Intelectuales Universales existente los claves para el desarrollo del pensamiento crítico que deben guiar a la acción educativa.

* Claridad

* Exactitud

- * Precisión
- * Pertinencia
- * Profundidad
- * Amplitud
- * Lógica
- * Importancia
- * Imparcialidad

Fundamentación Sociológica

“Para llegar al conocimiento hay que emplear la razón”, así lo manifiesta John Locke además propuso que el conocimiento individual del mundo se conseguía mediante la experiencia cotidiana, observación científica y el sentido común.

Partiendo del principio de que la conciencia del pensamiento prueba su propia existencia, Descartes estableció: Dios, según la filosofía de Descartes, creó dos clases de sustancias que constituyen el todo de la realidad. Esta sustancia extensa, o física, comenzó sus investigaciones a partir de un único conocimiento seguro (“Pienso, luego existo”)

La naturaleza humana es el de la acción vital y participante. Los grandes avances de la humanidad fueron posibles cuando el hombre se convierte en un ser social. Los logros en el campo educativo, y la democratización de la enseñanza se alcanzan cuando los niños reciben una educación áulica donde a pesar de las intenciones de los maestros ellos interactúan libremente. El ambiente del aprendizaje debe ser lúdico así como el ambiente del trabajo de los adultos debe ser recompensante.

La interacción del individuo con el sistema educativo se determina principalmente por la naturaleza de la sociedad donde se desarrolla, pero a su vez, una educación bien concebida tiene un enorme potencial para beneficiar a esa sociedad. Dejar la educación preescolar librada a su suerte bajo el concepto de que es la educación universitaria la verdadera mente

rentable y que los niños son la parte menos importante del contexto educativo con el pretexto de que ellos recién están iniciándose es un gran error, las sociedades fuertes como Esparta y China sentaron sus fundamentos en la educación de la infancia en producir técnicas adecuadas y en mantenerlos ocupados con tareas productivas, sin olvidar la enorme importancia que implica en el niño educar su inteligencia formándole el hábito de la reflexión, es decir, “enseñarle a pensar”⁸, aplicando las siguientes sugerencias:

El docente debe crear un clima de confianza y seguridad para que el niño se pueda desarrollar en las diversas actividades lleno de un ambiente cálido, afectivo y amoroso propio de la edad.

Se debe explicar el porqué de las cosas y que estas sean verdaderas, además de ser capaces de relacionar una cosa con otra proporcionando un ambiente de sinceridad, coherencia para así facilitaren el futuro el aprender a pensar. El hecho de que sean pequeños no es motivo para engañarlos y no explicarles las cosas.

Debe ponerse a la altura del niño además de reconocer que el docente no siempre aprende del niño que también puede ser parte de su interrelación social.

El docente debe estar en vigilia siempre, conociendo el momento en que se encuentra el niño para presentarle una situación de mayor dificultad, que rompa el equilibrio del niño en ese momento, y a la vez le haga movilizarse en la búsqueda de habilidades y destrezas.

Una actitud de aliento ayudará al niño a salir del conflicto para que así el niño pueda confiar en su propio pensamiento.

El docente debe animar al niño a que relacione, haciéndole preguntas en las que pueda comparar objetos o situaciones.

⁸ Ideas pedagógicas de Pestalozzi

Debe tener paciencia y suficiente observación de cómo se construye el pensamiento este proceso es lento y laborioso por lo que los resultados pueden tardar un poco, en el nivel adquirido por el niño el cual deberá alcanzar los siguientes logros.

- Debe ser capaz de resolver problemas acerca el medio ambiente, sucesos, experiencias a través de la manipulación, exploración e investigación.
- Debe razonar sobre la base de la estimulación del razonamiento y pensar sobre las posibles soluciones.

De Bono⁹ afirma que dentro de estos fundamentos esenciales la creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad ya sea imaginándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc. y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema el cual demuestre solución.

Muchas muestras de ello lo manifiesta para no abundar en ejemplos tan elocuentes como los que tenemos dentro del campo educativo en la cual es necesario que el estudiante construya su propio conocimiento.

Las demandas sociales originan la oferta de estas necesidades novedosas estimulando la capacidad creadora de los estudiantes independientemente de las concepciones en diferentes escuelas con sus respectivas teorías que decidan poner en práctica los docentes al impartir sus conocimientos se hace necesario este fundamento en la cual se inmiscuye la creatividad desde un enfoque integral que agrupe los factores y componentes de cada intento explicativo aunque se puede asegurar que cada vez se tiende a considerar mas a este tipo de expectativa como producto de la conjugación de varios factores positivos para el desarrollo del pensamiento crítico en los niños.

⁹ (Malta, 19 de mayo de 1933) es un prolífico escritor, psicólogo famoso por haber acuñado el término "pensamiento lateral".

Fundamentación Pedagógica

Teoría Insight:(discernimiento)¹⁰

Esto ocurre rápidamente como resultado de la comprensión de todos los elementos del problema Ej.

Según Kohler (científico alemán), este se da después de examinar un problema o un acertijo(habilidad lúdica) repentinamente se ve la solución final, debido a que pone en práctica su pensamiento para resolver dicho problema, utilizando siempre solo lo que necesita. Un ejemplo más claro lo realizó con chimpancés a los cuales los colocó en una habitación con varias cajas y un racimo de bananas colgadas en el techo, ellos buscan a forma de apilar las cajas y llegar a su alimento, esto los llevó a darse cuenta que los chimpancés han “aprendido a aprender”.

Las cognitivas del aprendizaje explican la conducta en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes, ideas y percepciones de una persona y de la forma en que estas las integran, organizan y reorganizan. El aprendizaje según ellas es cambio más o menos permanente de los conocimientos o de la comprensión debido a la reorganización tanto de experiencias pasadas como de la información. Supone que el aprendizaje se centra también en las formas que utilizamos la información, los estímulos-respuesta y el reforzamiento.

Todos son importantes únicamente debido a la información que le proporciona el aprendiz, pues también disponen de los procesos de pensamiento y razonamiento.

La Teoría del constructivismo pedagógico atribuye entre educar e instruir precisamente aclaró que lo importante no era informar al individuo ni instruirlo sino desarrollarlo, humanizarlo, lo que plantea el constructivismo que es el verdadero aprendizaje es una construcción de cada alumno que logra modificar su estructura mental, y alcanzar un mayor nivel de diversidad, de complejidad y de integración. Es decir, el verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona. Por esto el desarrollo no se puede confundir con la acumulación de conocimientos, de datos y experiencias aisladas. Al contrario, el desarrollo del ser en formación es el proceso esencial y global en función del cual se puede explicar y valorar cada aprendizaje particular, como lo han planteado los pedagogos clásicos.

.

¹⁰ Búsqueda inmediata de su propia comprensión

En este sentido de pensamiento propio se expresaba María Montessori¹¹ a comienzos del siglo XX, cuando proclamaba que “un niño no es un adulto pequeño” al que le faltara información, ni aprendizaje, sino una persona en desarrollo cualitativamente diferente en afecto y pensamiento, y como tal debería tratarse. Y los demás Psicólogos de la escuela nueva, incluyendo a Dewey, Decroly y Claparede, enfatizaron el “principio de la actividad”, en el sentido de que es haciendo y experimentando como el niño aprende, es desde la propia actividad vital del niño como éste se desarrolla; partiendo de sus intereses y necesidades es como el niño se autoconstruye y se convierte en protagonista y eje de todo el proceso educativo. Precisamente por su carácter constructivo el primer gran movimiento pedagógico mundial se llamó también “Escuela Activa”.

La construcción del conocimiento se inicia a partir de la década del 70 en donde se desarrollan teorías basadas en el procesamiento de la información.

Como tarea personal e interna inicia su génesis con Piaget y es difundido a través de sus seguidores.

Lo que plantea el constructivismo pedagógico es que el verdadero aprendizaje humano es una construcción de cada alumno que logra modificar su estructura mental, y alcanzar un mayor nivel de diversidad, de complejidad y de integración. Es decir, el verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona. Por esto el desarrollo del pensamiento crítico no se puede confundir con la mera acumulación de conocimientos, de datos y experiencias aisladas. Al contrario, el desarrollo del ser en formación es el proceso esencial y global en función del cual se puede explicar y valorar cada aprendizaje particular, como lo han planteado los pedagogos clásicos. La discusión pedagógica entre educar e instruir precisamente aclaró que lo importante no era informar al individuo ni instruirlo sino desarrollarlo, humanizarlo.

Varios años más tarde Piaget¹², con sus investigaciones psicogenéticas, define con mayor precisión las etapas sucesivas a través de las cuales el niño va construyendo sus nociones, sus conceptos y sus operaciones lógico- formales. Según él, el desarrollo se produce no simplemente por la dialéctica maduración- aprendizaje, sino por un proceso más complejo

¹¹ Educadora italiana, científica, médica y psiquiatra. Nació en 1870 y murió en 1952.

¹² Psicólogo y biólogo suizo. Determino que la inteligencia pasaba por estadios sucesivos. nació en 1896 y falleció en 1980.

que abarca y articula cuatro factores principales: maduración, experiencia, transmisión, equilibrio.

En la etapa de formación de los individuos en la cual se desarrolla el Pensamiento Crítico y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, presupone el conocimiento de las estructuras y los estándares intelectuales básicos, por esta razón la clave para desencadenar el lado creativo del Pensamiento Crítico es mediante las Habilidades Lúdicas ya que tendrán como resultado de analizarlo y evaluarlo de manera efectiva así como las disposiciones y actitudes que regirán su vida. Lograr que todos los niños/as y adolescentes del país tengan las mismas oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica y que logren los aprendizajes que le servirán para desenvolverse con competencia en su vida diaria que se establecen para cada grado y nivel son factores fundamentales para sostener el desarrollo de la nación.

Según el Dr. De Bono Kurlay (1995) el Pensamiento Crítico debe de tener su apertura desde los primeros años en la educación ya que todo mundo piensa, no solamente el pensamiento es parte de nuestra naturaleza sino que debemos reconocer que el acto de pensar esta siempre relacionado con contenidos, es decir no se produce en el vacío, pero también es factible confirmar que no hay malos estudiante sino que cada estudiante no sabe utilizar su pensamiento es decir sacar sus propias conclusiones de un tema determinado; cuando uno piensa está siempre pensando en algo o acerca de algo.

La mayoría de nuestro pensar en sí mismo, es distorsionado, desinformado, parcializado o prejuiciado.

Por lo tanto, la excelencia en el pensamiento es muy deseable y esta debe ejercitarse de manera sistemática.

Según manifiesta:

El niño(a) que comienza a recibir educación tiene la facilidad y la destreza de tener un conocimiento a temprana edad y puede realizar sus destrezas y emociones, además estar mejor preparado, ya que tiene mejor conocimiento y entiende con facilidad.

Al estimular la expresión natural y espontaneidad de sus ideas y sentimientos, favorece el dominio de su cuerpo de sus destrezas y habilidades que el niño/a necesita para adquirir pleno

dominio de las operaciones matemáticas y la lecto-escritura, el lenguaje y su comprensión favorece la estructura de las nociones de objeto y bus espacio tiempo, etc. Su identidad y hábitos de orden e higiene.

El proporcionar un espacio y tiempo para vivificar experiencias de aprendizaje en diversos ámbitos, ayudará a los niños/as adquirir la habilidad de planear y llevar adelante proyectos individuales y del grupo utilizando su capacidad creativa, les ayuda a terminar una tarea hasta el final le presenta al niño(a) varios actividades y materiales para su experiencia.

PIAGET (1919)

“Las características y el desarrollo de los talentos se dan a partir de un buen incentivo que llame la atención (juegos lúdicos), interés ciertamente y mantenga motivado al niño/a para que el mismo se sienta interactivo en la actividad”.¹³

Hay que motivar los niños/as para que infieran sus propios conceptos de forma positivas ante sí mismo ante la vida, el aprendizaje y la labor productiva contribuyendo al desarrollo del pensamiento crítico en una sociedad más prospera y solidaria. Esta motivación favorece el desarrollo óptimo de las habilidades de competencias en los grados de nivel básico disminuyendo la repetición, la deserción escolar y sobre edad en las aulas del nivel básico le ofrece un mejor intercambio con la familia, desarrollando la capacidad de análisis y pensamiento, la memoria, las percepciones activas y la coordinación óculo manual desarrollando la responsabilidad, puntualidad, honestidad, autonomía y la aceptación del yo.

Los trastornos específicos del aprendizaje: Son alteraciones del desarrollo del niño/a de probable origen neuropsicológico: desnivel entre capacidad y rendimiento, alteraciones delimitadas a ciertas áreas, dificultades reiteradas y crónicas, requieren métodos especiales e individualizados, pronóstico incierto, pueden darse en diferentes niveles educacionales, aparecen en todos los niveles socioculturales y se descarta retardo mental y deficiencias sensoriales, emocionales y/o motoras primarias.

¹³Piaget, Jean. El Estímulo Motivacional en el proceso de Enseñanza-aprendizaje.
<http://www.monografias.com/trabajo61/estimulomotivacional-enseñanza-niños/estimulo-motivacionalenseñanza-niños2.shtml>

“El Currículum Básico es el conjunto de capacidades y saberes teóricos, prácticos y vitales que toda persona debe ir consiguiendo a medida que convive, interviene crítica y solidariamente en el entorno, en condiciones de igualdad, y a lo largo del tiempo de su educación obligatoria”¹⁴

La educación básica es un proceso que concierne a cada persona, pero tiene una incidencia y origen social, nos dirige hacia un tipo de sociedad y fomenta el perfil de persona. Por lo tanto, debe proporcionar de forma equilibrada, una orientación personal, académica y profesional.

Cabe indicar que también existen factores que inciden en el proceso de razonamiento del Alumno(a).

El Maestro tiene que saber conectarse con la realidad de los niños(as), con su contexto familiar y social para conseguir su máximo desarrollo potencial en el pensamiento. Debe ofrecer modelos positivos para los niños(as) en acciones afectivas de comportamiento social. Utilizar una disciplina positiva: ofrecer pautas de comportamiento, tener muy buena comunicación, utilizar métodos de disciplina inductiva y autoestima en los niños(as), de darles oportunidades de formular preguntas de interés.

Hay que tener en cuenta los intereses, capacidades y motivaciones de los niños(as), para que éstos sean activos y capaces de aprender nuevos conocimientos a partir de los que ya saben, es decir, según la concepción constructivista de realizar aprendizajes significativos con una veracidad de grandes pensadores críticos.

Al crearse contextos agradables eso favorecerá a la buena dinámica de estudio y de relajación, debemos ser capaces de crear una atmósfera favorable para que puedan expresar sus ideas y oportunidades a través de actitudes de tolerancia y respeto a las opiniones de los demás de libertad de expresión, el compromiso y responsabilidad.

Es entonces, el espacio donde se desarrollan las actividades de los, las niños(as), estos deben de poseer las condiciones favorables para su desenvolvimiento de igual manera los alrededores deben de estar acondicionados de elementos positivos que colaboren ayuden para obtener una mentalidad eficaz en la enseñanza en el medio en que se desenvuelve.

¹⁴Concejo educativo de Castilla y León: Aprendizajes diferentes, ciudadanía crítica.
http://www.concejoeducativoorg/alternat/basi_cri.htm

Las instalaciones del centro son inicial en la tarea educativa, pues el umbral determinar la calidad de la prensa de los niños(as) en el proceso enseñanza aprendizaje.

La ubicación del centro siempre está en lugar donde las condiciones naturales del medio y geográfico se han elementos esenciales, para que no aparezcan los elementos perturbadores que distraían o entorpezcan el desarrollo de la práctica educativa debido a ruidos, cuya, contaminación los cuales son elementos dañinos en el proceso de aprendizaje de los niños/as. Cuando observamos lentitud, desinterés, deficiencia en la atención y concentración, que afecta al rendimiento global. Estas características se presentan en niños/as con un desarrollo normal y con inmadurez en el área cognitiva o verbal, lo que provoca una lentitud para aprender los elementos del pensamiento (propósitos, preguntas, supuestos, puntos de vistas, información, conceptos, inferencias, implicaciones).

Según expresa: **BRAVO**, La caracterización educacional de los niños(as) de Aprendizaje Lento es:

- “1. Lentitud para procesar la información escolar y para seguir el ritmo de aprendizaje del resto de sus compañeros.
2. Inadecuación entre el nivel de desarrollo de sus estructuras cognitivas y el grado de complejidad de los contenidos escolares.
3. Baja motivación para aprender, acompañada de una baja autoestima.
4. Inadecuación entre sus habilidades psicolingüísticas y lenguaje utilizado por el profesor”.¹⁵

Las dificultades para aprender interfieren con las tareas escolares.

Como las mismas habilidades que se necesitan para dominar esas tareas son necesarias en otras actividades de la vida diaria, los niños(as) también tienen dificultades para los juegos, para seguir reglas, para hacer las tareas de la casa, vestirse, hacer mandados o seguir una pequeña conversación.

De tal manera que sí un niño(a) tiene problemas pensamiento crítico en la aula, frecuentemente tendrá dificultades en otras actividades de su vida diaria que alterarán las relaciones con los maestros, la familia y los niños de su edad.

¹⁵ Bravo Luis dificultades del aprendizaje. 1994. http://ceril.clp3_DDA.htm

El constructivismo va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque el niño/a a los aprendizajes.

De acuerdo a lo que expresa: **AUSUBEL**

“Se debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que afectan y que pueden ser manipulados para tal fin: tipos de aprendizaje que se producen en el aula, características y rasgos psicológicos que el estudiante pone en juego cuando aprende, la materia objeto de enseñanza y la organización de su contenido”.¹⁶

2.2 MARCO LEGAL

Derechos del buen vivir

Sección quinta

Educación

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

¹⁶Ausubel, paúl El aprendizaje significativo y el enfoque expositivo. 1983. <http://www.aldeaeducativa.com/aldea/articulo.asp?which1=2838>

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

TÍTULO III

DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES

CAPÍTULO III

DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, motivaciones didácticas, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación básica desde los 5 hasta 14 años de edad, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Habilidades de pensamiento: Están directamente relacionadas con la cognición que se refiere a conocer, recoger, organizar, y utilizar el conocimiento

Cognición: Son los procesos que realizan los sentidos como: la percepción, memoria y aprendizaje

Conocimiento: posibilidad que tiene el hombre de aprehender mentalmente la realidad que le rodea, de adquirir representaciones internas de un objeto.

Autonomía: Capacidad de las personas para reflexionar críticamente acerca de sus preferencias, deseos, apetencias, creencias, etc., de primer orden y la capacidad de aceptar o intentar cambiarlas a la luz de preferencias y valores de orden superior.

Capacidades: Aptitudes mentales hipotéticas que permitirán a la mente humana actuar y percibir de un modo que trasciende las leyes naturales.

Sociedad: Conjunto de personas que viven juntas bajo ciertas reglas o que tienen los mismos intereses o características.

Operaciones cognitivas: Son las habilidades de análisis para hacer una inferencia que requiere previamente comparar e identificar relaciones de objetos o circunstancias.

Cognición: Facultad humana de aprender, comprender y razonar.

Creatividad: Disposición del individuo que le impulsa a inventar, descubrir y crear.

Habilidades: Capacidades del individuo para realizar actividades en un tiempo corto, se relaciona mucho con la destreza que es algo innato que tiende a ser hereditario.

Imaginación: Facultad de la mente de representar las imágenes de las cosas reales o ideales.

Información: Conjunto organizado de datos, que constituye un mensaje sobre un cierto fenómeno o ente. La información permite resolver problemas y tomar decisiones, ya que su uso racional es la base del conocimiento.

Inteligencia: Capacidad de procesar información que está íntimamente ligada a otras funciones mentales como la percepción, o capacidad de recibir dicha información, y la memoria, o capacidad de almacenarla.

Actividades Lúdicas: Medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas.

Motivación: Motivo, causa o razón que impulsa a una acción.

Percepción: Componente del conocimiento en donde el sujeto aplica el interactuar con el mundo objetivo al percibirlo.

Por lo que la percepción está ligada al lenguaje y es entonces un elemento básico en el desarrollo cognitivo.

Técnicas: Procedimientos o conjuntos de reglas que tienen como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad.

Libertad de expresión: Ser independiente y ser un libre pensador. Es decir, no depender o tener miedo a indagar sobre algo que pueda perjudicarlo en demasía.

Las presiones sociales a la estandarización y al conformismo pueden llegar a hacernos caer en la comodidad o en el propio deseo de creer o pertenencia al grupo.

Pensamiento Crítico: Se aplica al carácter de una persona cuyo hábito de conducta procede a una crítica de los datos del problema antes de formular su opinión o de actuar conforme a un fin.

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1 Hipótesis General

- Las Habilidades Lúdicas fortalecen el desarrollo del Pensamiento Crítico de los Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” del Cantón Milagro.

2.4.2 Hipótesis Particulares

- La falta de conocimiento de Pensamiento Crítico en los profesores provoca el desinterés de aprendizaje los Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” del Cantón Milagro.
- Las escasas aplicaciones de Habilidades Lúdicas de los profesores al momento de impartir conocimientos genera problemas de aprendizaje constructivo en los estudiantes.
- La poca atención y comunicación con los estudiantes incide en el desenvolvimiento de su criterio personal.
- La inadecuada utilización de Habilidades Lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye al escaso desarrollo del Pensamiento Crítico en los Alumnos(as).
- Los programas que brinda una Institución Académica deben estar actualizados para evitar el poco interés en el desarrollo de Pensamiento Crítico de los alumnos.

2.4.3 Declaración de Variables

Variable Independiente: Habilidades Lúdicas

Variable Dependiente: Pensamiento Crítico

2,4,4Operacionalización de las Variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Indicadores
<p>VI</p> <p>Habilidades Lúdicas</p>	<p>Conjunto de Técnicas o Dinámicas que utilizan los maestros para impartir conocimientos y motivar a los alumnos/as para que aprendan lo que les servirá para la vida.</p>	<p>Tipos de Habilidades Lúdicas.</p> <p>Uso de Habilidades Lúdicas.</p> <p>Manufactura de Habilidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoce la importancia que tienen las Habilidades Lúdicas para el aprendizaje de los niños/as. ● Utiliza las Habilidades Lúdicas empleando nuevas técnicas de enseñanza - aprendizaje.
<p>VD</p> <p>Desarrollo del Pensamiento Crítico</p>	<p>Proceso mediante el cual se usa el conocimiento y la inteligencia para llegar, de forma efectiva, a la posición más razonable y justificada sobre un tema, y en la cual se procura identificar y superar las numerosas barreras u obstáculos que los prejuicios introducen.</p>	<p>Interés intrínseco</p> <p>Actividad extrínseca</p> <p>Mecanismos de incentivación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiene desinterés en desarrollar el Pensamiento Crítico. ● Presenta algún problema de argumentar inferencias. ● Tiene bajo rendimiento escolar. ● Tiene bien desarrollada su pensamiento crítico. ● Presenta problemas de integrarse a un grupo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

En la realización de nuestro proyecto utilizamos los siguientes tipos de investigaciones:

Según su finalidad

Aplicada: Su principal objetivo¹⁷ está basado en resolver problemas prácticos, con un límite de generalización, de este modo genera pocos aportes al conocimiento científico desde un punto de vista teórico.

Según su objetivo gnoseológico

Exploratoria: Se aplicará todas las técnicas existentes acordes al desarrollo del criterio y personalidad del niño, con el primer acercamiento científico a un problema. Se utiliza durante el periodo en el cual este aún no ha sido abordado o no ha sido suficientemente estudiado y las condiciones existentes todavía no son determinantes.

Según el control de las variables

Experimental: Se aplican experimentos “puros” entendiendo por tales los que reúnen tres requisitos fundamentales:

- 1) manipulación de una o más variables independientes
- 2) Medir el efecto de la variable independiente sobre la variable dependiente;

¹⁷Es una meta a seguir a seguir, algo propuesto.

3) Validad interna de la situación experimental.

Los cuales ayudan a seguir los logros que se van desarrollando en el transcurso de los estudios escolares y si se están consiguiendo la utilización de las dos variables

Según la orientación temporal:

Histórica: Tratado de la experiencia pasada, que describe lo que era y representa una búsqueda crítica de la verdad que sustenta los acontecimientos pasados. Del investigador depende mucho de fuentes primarias y secundarias las cuales proveen la información necesaria.

Por estas razones se ha considerado que este diseño investigativo es factible, pues se encuentra dentro de un presupuesto económico y se conoce el procedimiento metodológico para llevar a cabo la ejecución del mismo y así dar solución al problema.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. Características de la población

La población que vamos a estudiar corresponde a los niños(as) del Quinto de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Teodoro Wolf” que en total son 30; para lo cual se ha elaborado una encuesta que será contestada por cada uno de sus representantes para poder conocer mejor a cada uno de los Alumnos, además contaremos con la entrevista a la Directora del Plantel, Profesora del Quinto año de Básica y dos expertos quienes darán una charla a los Padres de Familia para aclarar muy bien la problemática así como también la propuesta que se tiene acerca de esta investigación que los ayudará a fortalecer el desarrollo intelectual de sus representados en su núcleo familiar.

3.2.2 Delimitación de la población

La investigación que se desarrollará es de carácter cualitativo, teniendo en cuenta que las Habilidades Lúdicas desarrollarán el Pensamiento Crítico de los, las Alumnos(as) del Quinto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” con el fin de

evitar la memorización sin comprensión. Por otro lado las Habilidades Lúdicas se realizarán teniendo en cuenta las falencias expresivas en los estudiantes.

La población en total a estudiar es:

Cuadro 1. Población a investigarse

POBLACIÓN A INVESTIGARSE	
Niños y niñas	30
Padres de familia	30
Director	1
Profesor	1
Expertos	2
TOTAL	64

Para esta investigación se consideró toda la población, existente por lo que la muestra no procedía debido al escaso número que conformaba el universo.

3.2.3 Tipo de muestra

Los estudiantes son el recurso indispensable para este trabajo investigativo, por el cual se necesita realizar un considerado el nivel de aportación que nos puede generar la información que ellos posean, a través de sus representantes.

3.2.4 Tamaño de la muestra

La muestra seleccionada es NO PROBABILÍSTICA, en un total de 30 estudiantes, entre niños y niñas.

3.2.5 Proceso de selección

Muestra de sujetos voluntarios

3.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS

3.3.1 Métodos teóricos

Para el cumplimiento de las tareas se aplicarán los siguientes métodos de investigación:

Inductivo-Deductivo: El Método Inductivo de los hechos particulares a afirmaciones de carácter general esto implica pasar de los resultados obtenidos de observaciones o experimentos al planteamiento de hipótesis leyes y teorías, es decir generaliza los resultados. Mientras que el Deductivo es aquel que parte de verdades previamente establecidas como principio general para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez “va de lo general a lo particular”.

Porque partiremos de la observación tomando premisas que nos ayudarán a dar conclusiones sobre la investigación y de teorías específicas que nos ayudaran en la investigación, con el propósito de señalar las verdaderas situaciones por las cuales los niños/as de Primer Año de Básica tienen desinterés en aprender lo que se les enseña.

Analítico-Sintético: El Analítico consiste en la desmembración de un todo en sus elementos para observar su naturaleza, peculiaridades, relaciones, etc. El análisis es la observación y examen minucioso de un hecho en particular. “va de lo concreto a lo abstracto “. Mientras que el Sintético es el método de razonamiento que tiende a rehacer, reunificar o reconstruir de un todo lógico y concreto el elemento destacado a través del análisis.

Tomando las hipótesis planteadas basadas en los objetivos obtendremos nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez serán sometidas a verificación.

3.3.2 Métodos empíricos

La observación: Es el recurso más idóneo que nos proporcionará toda la información perceptual del comportamiento de los niños y niñas en el aula y la forma como se relacionan entre sí y con los objetos didácticos que les rodean. Con esta técnica podremos determinar el nivel de aprendizaje que tienen actualmente los niños(as) del Quinto Año de Educación

Básica; y determinar las actividades que utilizaremos para desarrollar el Pensamiento Crítico y mejorar su rendimiento académico.

A través de la observación sistemática y apoyada en un instrumental, registraremos de manera selectiva y codificada los indicadores del estado de las variables.

El estudio documental: se consultará lo relacionado al tema en libros, artículos, ensayos de revistas, los cuales nos ayudarán a obtener información más confiable.

También registros de asistencia, datos sobre deserción libretas de calificaciones y otros documentos que nos ayuden a fundamentar nuestro proyecto.

A través de este método se registrará minuciosamente todo aquello que se constate mediante la observación, la encuesta y la entrevista.

Los registros obtenidos de la medición serán representados estadísticamente y la información obtenida tendrá carácter cualitativo y/o cuantitativo.

3.3.3 Técnicas e Instrumentos

La técnica de la encuesta: Esta se aplicó misma que será aplicada a los padres de familia de los, las niñas(os) y de la cual se obtuvo datos relacionados con factores actitudinales del núcleo familiar con relación al aprendizaje significativo, no solo basado en la expectativa de que el niño apruebe el año, el nivel de interés cognitivo que el niño manifiesta dentro del hogar y la manera como este interés es asumido al interior de la familia.

El instrumento que se utilizó en esta técnica es las preguntas con dos o más alternativas.

La técnica entrevista: Esta técnica aplicada preferentemente a pocas personas cuando se requiere obtener de ellas una información especializada y exhaustiva, el formulario de la entrevista será aplicado a la Directora del plantel, a la profesora del año básico y a dos expertos en el tema de la educación básica y las actividades lúdicas acordes para ese nivel.

El instrumento que se utilizó fue un cuestionario con preguntas abiertas.

3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de los datos recogidos en la ejecución de este trabajo, primero se organizaron las encuestas, se procedió al conteo de las mismas, cuidando de constatar que coinciden con el número total de 30 que corresponden a los encuestados previstos. Se revisaron las fichas una por una y se consignarán los datos en una hoja especialmente diseñada para la tabulación. Aunque la población encuestada es mínima se verificará que todas las encuestas sean válidas. Este es un trabajo de conteo que se realizará manualmente.

Para esta investigación utilizaremos estadística descriptiva; nos ayudará determinar, cuales son las situaciones que provocan el desinterés de Desarrollar el Pensamiento Crítico en los, las Alumnos(as) del Quinto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” ubicado en el Cantón Milagro.

Se utilizará tablas y gráficos para la representación que permitirá mostrar los resultados obtenidos. Con estos métodos de organización y descripción podremos realizar un análisis de datos, provenientes de las observaciones realizadas en el estudio. De esta manera podremos darnos cuenta de cuanto los padres de familia ayudan en casa a sus hijos a desarrollar el Pensamiento Crítico en qué medida de proporción, para tomar las medidas correctivas al respecto entre docentes, padres de familia y Alumnos(as). Ya que la educación actual se basa fundamentalmente en el Pensamiento Crítico para que los Alumnos(as) puedan resolver los problemas que se le presenten sin ninguna dificultad debido a que ya ha sido preparado con anterioridad para resolver cosas que se presenten en el diario vivir. Con lo expuesto anteriormente podremos determinar a través de la investigación los motivos por los cuales no se utilizan las Habilidades Lúdicas, que llamen la atención en los los, las Alumnos(as) del Quinto año de Educación Básica y logren despertar su interés para aprender a solucionar problemas de la vida diaria. Mediante las causas encontradas podremos determinar la solución más propicia para ayudar a los, las niños(as) a desarrollar un Pensamiento Crítico, para esto utilizaremos Habilidades Lúdicas y capacitaremos a los maestros y de esta manera, ellos puedan hacer uso de la técnica apropiada e impartir buenos conocimientos para ayudar a que los niños(as) puedan con una “mente abierta” enfrentar cada nuevo problema que se le presente.

Entrevista: Esta técnica fue aplicada a la Directora, Profesora y los dos expertos los cuales accedieron a dicha entrevista con mucha responsabilidad y sabiduría.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

El proceso de investigación se realizó mediante la observación áulica, que fue una actividad que se efectuó durante una semana de clase en que se recabó toda la información que se solicitaba en la ficha de observación, donde se hicieron constar 12 ítems.

A los padres de familia se les aplicó una encuesta de 6 preguntas que buscaban conocer la visión del hogar y el aporte de la familia en relación al aprendizaje de los niños.

A los profesionales: Directora, Profesora y dos Expertos se les aplicó una entrevista para conocer los puntos de vista de los docentes en relación al tema, de este modo se recopiló toda la información para esta investigación y considerando los diferentes ángulos de análisis.

La observación se realizó durante la primera semana de septiembre del 2011 la intencionalidad fue anotar la información de los comportamientos naturales sin influir de ninguna manera en ellos.

Con relación al primer aspecto a observar, un grupo de 14 Alumnos(as) se mostró interesado por el desarrollo del Pensamiento Crítico, haciendo preguntas y mostraban los cuentos y libros, en tanto que 16 Alumnos(as) estaba indiferente y callado; con relación a la creatividad, solo 20 Alumnos(as) se veía muy creativo y productivo, hacían dibujos y trabajaban con objetos de armar pero 10 Alumnos(as) no estaba interesado en trabajar; Así mismo de un total de 30 Alumnos/as 17 estuvieron siempre realizando algún trabajo pero

13 Alumnos(as) permanecían sin realizar alguna tarea o lo hacían de forma esporádica; la totalidad de los niños es muy sociable, conversan, juegan entre sí, no se observa peleas ni resentimientos entre ellos; todos los niños no expresan libremente sus ideas y preguntas, se ven inhibidos en ese aspecto; cuando la profesora está explicando algún tema, solo el 9 niños(as) participa haciendo preguntas o dando respuestas, el grupo de 21 niños(as) permanecen callados algunos atentos pero otros juegan con otros compañeros o solos.

Un grupo de 15 Alumnos(as) es responsable con sus talleres o actividades encomendadas, son cuidadosos, tratan sus libros con cariño y recogen lo que sacan de la mochila, dejan los materiales en sus repisas correspondientes; el otro grupo de 15 Alumnos(as) se muestra desordenado, riega los materiales por el salón, la profesora tiene que insistirle que los guarde.

El grupo de 11 de los niños(as) es capaz de seguir una pequeña conversación, responde en forma coherente y pregunta sobre el tema del diálogo, en cambio 19 de los niños(as), rehúye la conversación, contesta con monosílabos, evita la mirada y trata de irse con sus amiguitos.

La observación fue muy extensa, ya que recogió evidencia de comportamientos muy característicos de los niños; pero esta investigación se centró en los temas relacionados con las variables de estudio.

El interés de los niños, su participación activa, su actitud con relación a las Habilidades Lúdicas y su nivel de comunicación dentro del aula, como hemos podido determinar por los datos numéricos, tenemos altos porcentajes de estudiantes que no responden a las expectativas mínimas de la clase a pesar de tratarse de un grupo numéricamente adecuado.

Por lo que se considera importante fortalecer el desarrollo del Pensamiento Crítico que fomente la motivación en los niños y despierte su interés por aprender argumentar sus propias ideas. Estas actividades despertarán en el niño(as) la necesidad de aprender cada vez más por medio de las Habilidades Lúdicas, esta estrategia innovadora hará que todos los Alumnos(as) desarrollen un pensamiento acorde a la realidad objetiva que lo rodea.

En esta etapa el maestro es una pieza clave en el proceso de enseñanza – aprendizaje pues de él dependerá que el estudiante aprenda a descubrir, valorar y desarrollar su Pensamiento Crítico para poder manifestarse en todas las formas en forma verbal, escrita por medio de gestos; lo importante es que el estudiante desde pequeño empiece a opinar sobre ciertos temas que a futuro le podrán servir como una guía para su aprendizaje continuo, nunca se deja de

aprender algo nuevo y siempre se espera aprender un poco más, para cada día ser un mejor ciudadano, un buen estudiante y un excelente padre de familia.

4.1.2 Datos numéricos y estadísticos de la encuesta realizada a los Padres de familia.

1ª. Pregunta

¿Los niños(as) desarrollarán mejor su Pensamiento Crítico si se utilizan diferentes Habilidades Lúdicas en el proceso educativo?

Cuadro 2. Diferentes Habilidades Lúdicas en el proceso administrativo

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Siempre	15	50
2	Casi siempre	8	28
3	A veces	5	17
4	Casi nunca	2	5
5	Nunca	0	0
	TOTAL	30	100

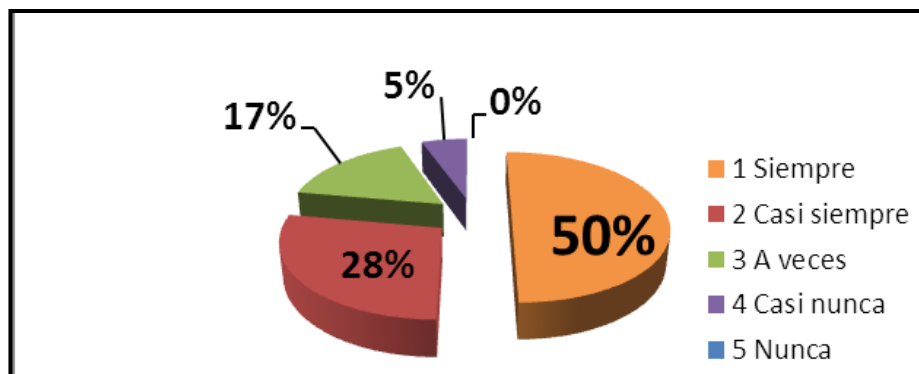


Figura 1. Demostración en porcentajes de la encuesta realizada

Análisis e interpretación

La mitad del grupo de padres encuestados aseguran que los niños aprenden más si se utilizan Habilidades Lúdicas, 8 dicen que el aprendizaje del niño es optativo; y un grupo de 7 afirma que a veces o casi nunca ayuda porque eso más bien depende de la naturaleza del niño.

2ª. Pregunta

¿Los, las niños(as) comentan en su hogar cuando la profesora ha utilizado alguna Habilidad Lúdica?

Cuadro 3. Comunican actividades realizadas en el plantel educativo

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Siempre	13	44
2	Casi siempre	8	28
3	A veces	5	17
4	Casi nunca	2	5,5
5	Nunca	2	5,5
	TOTAL	30	100

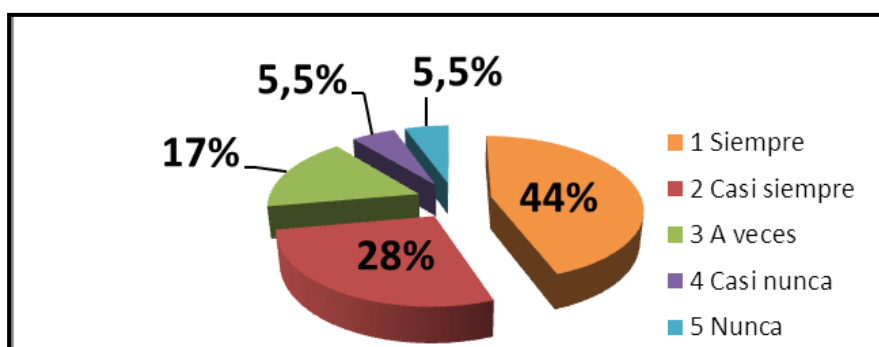


Figura 2. Cuadro estadístico de Habilidades Lúdicas realizadas en el aula.

Análisis e interpretación

De los 30 Padres de Familia encuestados ,21 aseguran que los niños comentan siempre o casi siempre sobre una nueva Habilidad realizada en clase por su profesora, y 9 representantes dicen que sus hijos a veces comentan nuevos juegos lúdicos.

3ª. Pregunta

¿Cuándo adquiere un juguete para su hijo, busca que le sirva para adquirir algún nuevo conocimiento?

Cuadro 4. Busca en un juguete que su niño aprenda algo nuevo.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Siempre	10	33
2	Casi siempre	8	28
3	A veces	7	22
4	Casi nunca	3	11
5	Nunca	2	6
	TOTAL	30	100

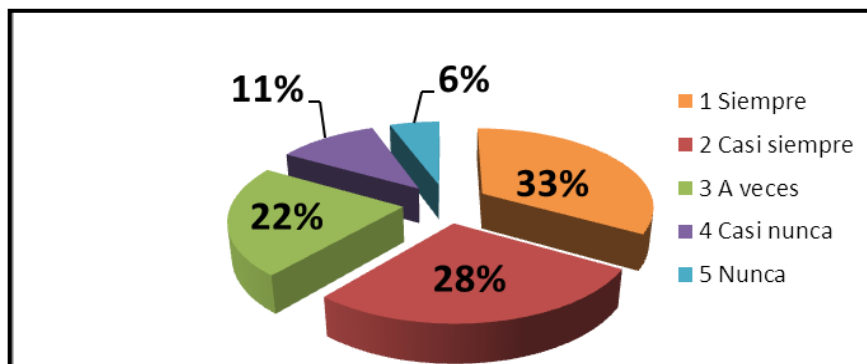


Figura 3. Selecciona juguetes con que el niño aprenda algo nuevo.

Análisis e interpretación

Un grupo de 23 de los padres encuestados aseguran comprar juguetes que ayudan a desarrollar el pensamiento de sus hijos, aunque no lo hacen frecuentemente debido a su bajo presupuesto, y 5 padres de familia dicen que compra juguetes de acuerdo al interés de su hijo y no con una visión de adquirir conocimiento.

4ª. Pregunta

¿Un niño desmotivado por los estudios podrá cambiar su aptitud cuando se utilizan Habilidades Lúdicas?

Cuadro 5. El niño desmotivado utiliza Habilidades Lúdicas.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Siempre	13	44
2	Casi siempre	7	22
3	A veces	5	17
4	Casi nunca	5	17
5	Nunca	0	0
	TOTAL	30	100

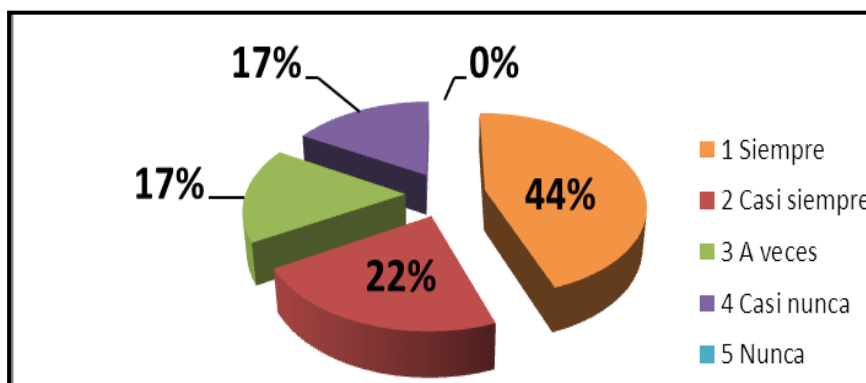


Figura 4. El niño desmotivado utiliza Habilidades Lúdicas.

Análisis e interpretación

De los padres encuestados 20 aseguran que las Habilidades Lúdicas son apropiadas para incorporar en sus hijos nuevas aptitudes necesarias para desarrollar el Pensamiento Crítico; en cambio que, otro grupo de 10 padres de familia dicen que a veces es bueno utilizar Habilidades Lúdicas pero debe ser interesante porque el niño solo presta atención poco tiempo.

5ª. Pregunta

¿Conversa con la profesora sobre cómo usted puede ayudar a desarrollar el Pensamiento Crítico de su representado?

Cuadro 6. Ayuda a desarrollar el Pensamiento Crítico de su niño.

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Siempre	8	28
2	Casi siempre	15	50
3	A veces	5	17
4	Casi nunca	2	5
5	Nunca	0	0
	TOTAL	30	100

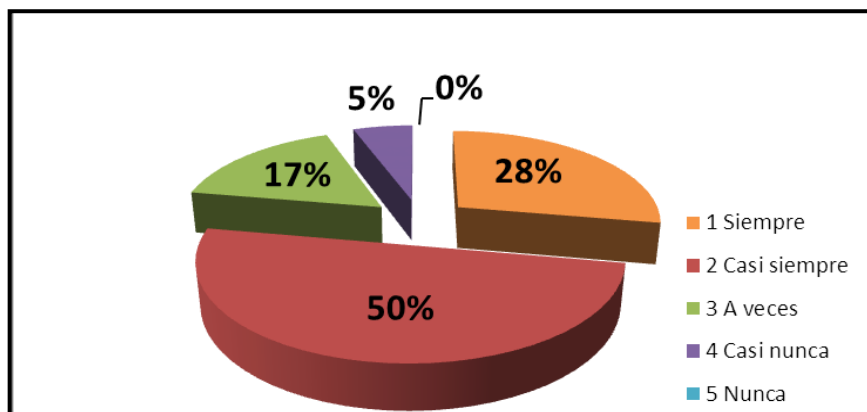


Figura 5. Ayuda a desarrollar el Pensamiento Crítico de su niño.

Análisis e interpretación

Un grupo de 23 de los padres encuestados aseguran conversar con la profesora sobre cómo ayudar a sus hijos a desarrollar el Pensamiento Crítico en el salón de clase; y 7 padres dicen que a veces se acercan a la escuela hablar con la profesora debido a que casi nunca tienen tiempo.

6ª. Pregunta

¿Conversa con su hijo sobre los problemas de la vida diaria?

Cuadro 7. Se comunica con su hijo.

ITEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1	Siempre	17	55
2	Casi siempre	8	28
3	A veces	5	17
4	Casi nunca	0	0
5	Nunca	0	0
	TOTAL	30	100

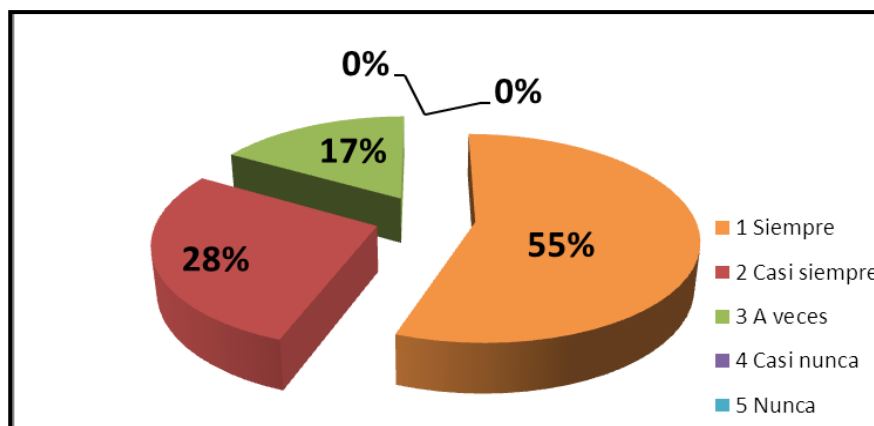


Figura 6. Se comunica con su hijo para resolver problemas de la vida diaria.

Análisis e interpretación

Aunque todos los padres aseguran conversar con sus hijos sobre problemas de la vida diaria, no lo hacen en forma conjunta, sin embargo la encuesta refleja que la conversación se la realiza en una forma de desfogue del niño y no por parte de los padres.

Análisis de las entrevistas aplicadas a los expertos, directivos y profesoras

Las entrevistas arrojaron los siguientes resultados:

El uso de Habilidades Lúdicas por parte de los docentes es fundamental para despertar el interés en los, las niños(as) de Educación General Básica. Afirman que el desarrollo del Pensamiento Crítico debe ser utilizado con creatividad y con criterio de reutilización y recreación en nuevos contextos.

Si nos preocupamos de la educación infantil se garantiza los aprendizajes posteriores y el éxito estudiantil. Cuando un niño tiene problemas de aprendizaje es cuando más se necesita implementar el uso de Habilidades Lúdicas.

Las Habilidades Lúdicas en manos inexpertas tienen efectos negativos en el aprendizaje y sobre todo no se debe olvidar que esta técnica es solo un instrumento. Sin el uso adecuado y pertinente de los docentes y de los estudiantes. La práctica sin la teoría es ciega y la teoría sin la práctica es estéril.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.

La Educación General Básica sin las Habilidades Lúdicas adecuadas resulta deficiente, de allí que los docentes responsables siempre se las han arreglado para producir estas dinámicas o para prestarlos si es el caso, las escuelas que gozan de buena planificación y apoyo de implementos, tienen un prestigio ganado a diferencia de las escuelas donde la educación de los estudiantes no se le asigna mucha importancia a la reflexión que se descifra en su Pensamiento Crítico.

Hace unas cuatro décadas la educación y el aprestamiento apenas utilizaba lápiz y papel, materiales del medio como piedras o granos pero con el avance tecnológico esto ha cambiado considerablemente, hay escuelas acondicionadas con motivaciones y técnicas adecuadas.

Utilizar la Crítica constructiva puede tener efectos positivos en un equipo de trabajo o en cualquier grupo de personas que se reúnen por un objetivo común. Sin embargo, será indispensable, plena conciencia que la crítica no es algo personal, sino algo que beneficiara al equipo de trabajo. Así mismo, para que pueda funcionar exitosamente, se requerirá de: altura intelectual, visión de la problemática actual y futura, despersonalización, unidad de dirección y humildad por parte de todos los involucrados. El Pensamiento Crítico es además una forma de apreciar el trabajo de otros con miras al perfeccionamiento.

La sociedad marcha progresivamente por dos rutas relacionadas con lo que planteamos en nuestra investigación, primero: la preocupación creciente por mejorar las habilidades de “pensar sobre lo pensado” en la formación de los, las niños(as) en sus primeros años como fundamento de la educación posterior, y segundo la elevada preocupación por el uso de Habilidades Lúdicas; hoy en día la perspectiva se centra en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación TICS y esto no excluye a los más pequeños, ya que habiendo nacido en la época de la revolución tecnológica, allí radican sus más grandes potencialidades.

4.3 RESULTADOS

Esta investigación demuestra la relación fundamental que tienen las Habilidades Lúdicas y el desarrollo del Pensamiento Crítico en los Alumnos(as), el cual es fortalecer el interés de aprender a desenvolverse con creatividad en el campo educativo.

Del análisis, que resultó de la recolección de datos, tenemos algunos aspectos que deben ser estudiados cuidadosamente, tal es el caso de la opinión de los padres sobre la importancia que tienen las Habilidades Lúdicas en el desarrollo del Pensamiento Crítico, ellos consideran que es muy importante para garantizar un aprendizaje constructivo en su hijos y para despertar el interés por asistir a la escuela y cumplir con las tarea del hogar.

Con relación a la comunicación padre e hijos, los padres reconocen que sus hijos e hijas convierten las Habilidades Lúdicas utilizado en clase en un tema para establecer diálogos al interior de la familia, aunque no es la totalidad, casi un 30% de los padres admiten no dialogar con sus hijos en ninguna hora del día lo que tiende a retrasar los procesos de formación, sin el compromiso decidido de los padres es imposible educar correctamente, la contribución de los padres en la adquisición de juguetes que puedan tener algún valor didáctico es del 60% esto quiere decir que por lo menos el 40% de los padres desaprovechan la oportunidad de comprar a sus hijos juguetes que los formen y no que contribuyan a formar su mentalidad superficial.

Los padres consideran que uno de los factores que pueden elevar el nivel del Pensamiento Crítico de los Alumnos(as) es la provisión de diferentes Habilidades Lúdicas, pero un importante 35% no da importancia a este aspecto, generalmente algunos padres confían en la simple transmisión que el profesor hace de manera oral para que sus hijos aprendan todo lo necesario para la vida.

4.4 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La falta de Habilidades Lúdicas provoca el desinterés por desarrollar el Pensamiento Crítico en los Alumnos(as), esta primera hipótesis que nos planteamos, fue uno de los ejes principales del estudio.

La entrevista a los docentes, la observación áulica y las encuestas a los padres nos dieron resultados superiores al 85% de aceptación. Su demostración permite probar que para generar motivación y lograr que los niños se involucren en el proceso educativo conviene anteponer el uso de Habilidades Lúdicas.

La escasa creatividad de los profesores al momento de impartir conocimientos genera problemas para desarrollar el Pensamiento Crítico de sus Alumnos(as) pues no es un ser creativo, profesional e innovador, de tal forma que lo más probable es que sus estudiantes no aprendan de forma adecuada a expresar sus ideas con cohesión y coherencia.

La poca atención y comunicación con los estudiantes incide a un pensamiento monótono, la comunicación es fundamental, para el desarrollar el Pensamiento Crítico de un niño, los resultados de la investigación ponen de manifiesto que existe un esfuerzo por parte de los padres y profesores para establecer nexos con sus hijos y alumnos, pero esto no parece ser

suficiente, ya que los niños siempre manifiestan comportamientos que nos demuestran que no han sido suficientemente estimulados en el aspecto lúdico e interactivo de la comunicación efectiva., ya que no basta entablar un diálogo forzado con frases hechas.

La utilización inadecuada de Habilidades Lúdicas y escasas destrezas en la enseñanza – aprendizaje contribuyen al insuficiente desarrollo del Pensamiento Crítico de los, las Alumnos/as del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” debido a que el Profesor probablemente no utiliza técnicas y habilidades apropiadas para un determinado desarrollo del Pensamiento Crítico y cuando esto ocurre, lo único que ocasiona es pérdida de tiempo y desperdicio del conocimiento.

Los, las Alumnos(as) que son parte de una enseñanza-aprendizaje con Habilidades Lúdicas son capaces de resolver y analizar situaciones problemáticas difíciles; realizando relaciones, transformaciones y estableciendo consecuencias con un elevado desarrollo del Pensamiento Crítico.

En el campo educativo requiere tener una idea clara sobre el proceso que se debe seguir para lograr su progreso y así poder precisar los desempeños que se consideran como manifestación de cierto nivel de desarrollo, y sobre todo, adquirir la conciencia de que no es lo mismo dominar los contenidos que generar experiencias que faciliten el desarrollo de esas habilidades.

Es decir, que una habilidad no se desarrolla para un momento o acción determinada, sino que se convierte en una cualidad, en una forma de respuesta aplicable a múltiples situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

De ahí que se hable de que las habilidades desarrolladas por un ser humano configuran una forma peculiar de resolver tareas o resolver problemas en áreas de actividad determinadas y por lo tanto son seres más competentes y adaptados a la sociedad actual.

Alcanzar cierto nivel de competencia en un desempeño determinado implica obligatoriamente desarrollar el Pensamiento Crítico que están sustentadas como la manifestación de las habilidades desarrolladas en un ser humano.

La habilidad en cualquiera de sus grados de desarrollo, se manifiesta a través de los desempeños a los que dicha Habilidad Lúdica está referida en otras palabras, las Habilidades Lúdicas son vectores que se asocian al pensamiento del sujeto hábil.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Guía Didáctica de Habilidades Lúdicas para desarrollar el Pensamiento Crítico.

5.2 JUSTIFICACIÓN

La preocupación que llevó a realizar esta investigación y poner en práctica esta propuesta fue la de que como maestras permanentemente observamos que la carencia de talleres con Habilidades Lúdicas es una constante en las escuelas de nuestro cantón, especialmente en aquellas que forman parte de sectores suburbanos que no tiene acceso por diferentes razones ya expuestas en este estudio.

Otro de los aspectos que se consideró en este estudio y que nos hemos visto abocados a encontrarles una solución, es el desinterés que los niños muestran desde muy temprana edad. Ya en el nivel preescolar encontramos que los y las niñas tienden a mostrarse indiferentes y con serio problemas de atención, además de ser incapaces de retener información elemental.

No se podría que establecer una correlación absoluta entre los factores a los cuales nos referimos en los párrafos anteriores, pero es cierto que una deficiencia en la provisión y uso del material didáctico hace perder el interés por aprender no solo a los niños muy pequeños sino a cualquier persona que se inicia en un conocimiento nuevo.

El estado en la actualidad se está preocupando mucho por invertir en Talleres Lúdicos en una buena parte de las instituciones, especialmente rurales, pero siempre serán una técnica

sofisticada, no suficientemente accesible, especialmente cuando se trata de niños muy pequeños; en las escuelas hay que cumplir ciertas condiciones para tener acceso a la sala de computo o al uso de tecnología de punta y como se debe que compartir lo poco que hay, los tiempos son muy limitados para cada grupo y el beneficio es insuficiente.

En cambio los talleres de Habilidades Lúdicas son manipulables, que pueda ser reutilizado, especializado para cada asignatura y si es posible para cada tema, cumple un papel democratizador dentro del aula, el juego lúdico puede ser compartido por todos los niños al mismo tiempo además de que cumple una doble función, de ser elemento de destreza y de aprendizaje.

Este trabajo investigativo, tiene un gran valor práctico ya que satisfacerla las necesidades urgentes de los, las Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” puesto que les permitirá aprender en un ambiente más dinámico y encontrar el objeto de estudio a la mano para poder conocer sus partes o elementos. No hay que olvidar que las Habilidades Lúdicas son necesarias para interrelacionarse, lo cual significa que alrededor de la motivación surgirán preguntas y respuestas que a su vez facilitaran el desarrollo del Pensamiento Crítico en los Alumnos(as).

El valor estratégico de esta propuesta reside en que la docente recibirá un entrenamiento para el uso de los Talleres de Habilidades Lúdicas, porque hay que tener en cuenta que si estos no son recreados mediante la mediación adecuada del profesor o profesora, se convierten en una técnica improductiva de allí que es necesario definir una guía-taller que oriente el uso de cada uno de las destrezas con que la escuela cuenta actualmente.

Los beneficiarios de este trabajo investigativo son todos los miembros de la comunidad educativa: en primer lugar los niños de educación básica ya que tendrán una mejor oportunidad para aprender en condiciones más adecuadas, mejorarán su interés y el rendimiento escolar.

Los profesores de básica ya que contarán con una ayuda técnica considerable para impartir sus clases y obtener de ellas las aptitudes propuestas para sus educandos; los padres de familia ya que observaran como sus hijos encontrarán en la escuela un lugar placentero y no un centro de torturas, y obligaciones reglamentarias.

Además, las tareas de la casa se podrán realizar con menos dificultad, ya que el niño(a) presenta una mejor disposición para el estudio.

Los talleres de Habilidades Lúdicas tienen variados usos, pueden ser utilizados para actividades de entrada desarrollo o de salida para todas las asignaturas para ser manipuladas u observados para ser descritos o desarmados, entre las funciones que desempeñan, tenemos las siguientes: proporcionan información al alumno. Son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información que queremos transmitir.

De esta manera ofrecemos nuevos conocimientos al alumno; nos ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas; Los Talleres Lúdicos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.

Los recursos didácticos nos permiten evaluarlos conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones sobre las que queremos que el Alumno(a) reflexione.

Nos proporcionan un entorno para que la expresión del alumno mejore considerablemente hacia la eficacia. Como por ejemplo, rellenar una ficha mediante una conversación en la que alumno y docente interactúan.

Aspectos que debemos tomar en cuenta para crear o adquirir una Guía Didáctica de Habilidad Lúdica¹⁸

- Qué queremos enseñar al alumno.
- Explicaciones claras y sencillas. Realizaremos un desarrollo previo de las mismas y los ejemplos que vamos a aportar en cada momento.
- La cercanía del recurso, es decir, que sea conocido y accesible para el alumno.
- Apariencia del recurso. Debe tener un aspecto agradable para el alumno, por ejemplo añadir al texto un dibujo que le haga ver rápidamente el tema del que trata y así crear un estímulo atractivo para el alumno.
- Interacción del alumno con la técnica. Qué el alumno conozca el recurso y cómo manejarlo.

¹⁸Que es un recurso didáctico. Pedagogía. <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>

5.3 JUSTIFICACIÓN

La preocupación que llevó a realizar esta investigación y poner en práctica esta propuesta fue la de que como maestras permanentemente observamos que la carencia de talleres con Habilidades Lúdicas es una constante en las escuelas de nuestro cantón, especialmente en aquellas que forman parte de sectores suburbanos que no tiene acceso por diferentes razones ya expuestas en este estudio.

Otro de los aspectos que se consideró en este estudio y que nos hemos visto abocados a encontrarles una solución, es el desinterés que los niños muestran desde muy temprana edad. Ya en el nivel preescolar encontramos que los y las niñas tienden a mostrarse indiferentes y con serio problemas de atención, además de ser incapaces de retener información elemental.

No se podría que establecer una correlación absoluta entre los factores a los cuales nos referimos en los párrafos anteriores, pero es cierto que una deficiencia en la provisión y uso del material didáctico hace perder el interés por aprender no solo a los niños muy pequeños sino a cualquier persona que se inicia en un conocimiento nuevo.

El estado en la actualidad se está preocupando mucho por invertir en Talleres Lúdicos en una buena parte de las instituciones, especialmente rurales, pero siempre serán una técnica sofisticada, no suficientemente accesible, especialmente cuando se trata de niños muy pequeños; en las escuelas hay que cumplir ciertas condiciones para tener acceso a la sala de computo o al uso de tecnología de punta y como se debe que compartir lo poco que hay, los tiempos son muy limitados para cada grupo y el beneficio es insuficiente.

En cambio los talleres de Habilidades Lúdicas son manipulables, que pueda ser reutilizado, especializado para cada asignatura y si es posible para cada tema, cumple un papel democratizador dentro del aula, el juego lúdico puede ser compartido por todos los niños al mismo tiempo además de que cumple una doble función, de ser elemento de destreza y de aprendizaje.

Este trabajo investigativo, tiene un gran valor práctico ya que satisface las necesidades urgentes de los, las Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” puesto que les permitirá aprender en un ambiente más dinámico y encontrar el objeto de estudio a la mano para poder conocer sus partes o elementos. No hay que olvidar que las Habilidades Lúdicas son necesarias para

interrelacionarse, lo cual significa que alrededor de la motivación surgirán preguntas y respuestas que a su vez facilitarían el desarrollo del Pensamiento Crítico en los Alumnos(as).

El valor estratégico de esta propuesta reside en que la docente recibirá un entrenamiento para el uso de los Talleres de Habilidades Lúdicas, porque hay que tener en cuenta que si estos no son recreados mediante la mediación adecuada del profesor o profesora, se convierten en una técnica improductiva de allí que es necesario definir una guía-taller que oriente el uso de cada uno de las destrezas con que la escuela cuenta actualmente.

Los beneficiarios de este trabajo investigativo son todos los miembros de la comunidad educativa: en primer lugar los niños de educación básica ya que tendrán una mejor oportunidad para aprender en condiciones más adecuadas, mejorarán su interés y el rendimiento escolar.

Los profesores de básica ya que contarán con una ayuda técnica considerable para impartir sus clases y obtener de ellas las aptitudes propuestas para sus educandos; los padres de familia ya que observaran como sus hijos encontrarán en la escuela un lugar placentero y no un centro de torturas, y obligaciones reglamentarias.

Además, las tareas de la casa se podrán realizar con menos dificultad, ya que el niño(a) presenta una mejor disposición para el estudio.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General

Proponer el uso de la Guía Didáctica de habilidades Lúdicas que desarrollen el Pensamiento Crítico a los, las Alumnos(as) del Quinto Año de básica para aplicarlos a situaciones reales dentro del aprendizaje.

5.4.2 Objetivos Específicos

Seleccionar Habilidades Lúdicas con las que los, las alumnos(as) y maestros (as) desarrollen el Pensamiento Crítico.

Diseñar la Guía Didáctica para emplear correctamente las actividades en cada asignatura.

Aplicar la guía didáctica con los talleres de Habilidades Lúdicas para desarrollar el Pensamiento crítico de los Alumnos(as).

5.5 UBICACIÓN

Esta propuesta se ejecutará en la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” Mixta ubicada en:

País: Ecuador

Provincia: Guayas

Cantón: Milagro

Institución: “Escuela Fiscal Mixta “Dr. Teodoro Wolf”

Sostenimiento: Fiscal

Infraestructura: Propio y funcional

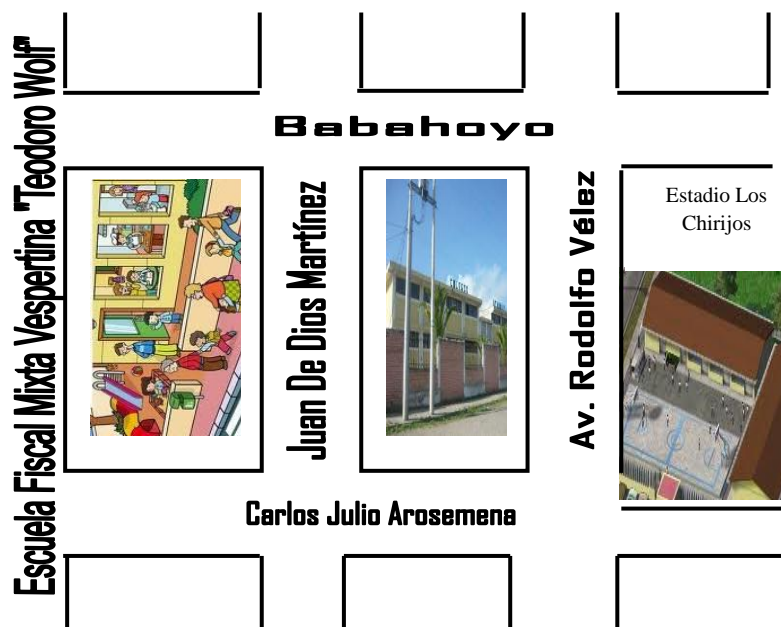


Figura 7. Ubicación del Centro Educativo.

5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

5.6.1 Factibilidad Administrativa

La institución donde se va a ejecutar esta propuesta es fiscal y sus directivos, una vez que se les planteó la dimensión y alcances del proyecto nos han dado todos los privilegios para cumplir con esta propuesta de trabajo.

5.6.2 factibilidad presupuestaria

Los costos de la investigación y de la ejecución de la propuesta han sido asumidos íntegramente por los egresados.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta es una propuesta práctica que consta de varias acciones muchas de ellas simultáneas; ordenándola cronológicamente mencionamos en primer lugar: la selección de la escuela, se tuvo referencia de ella por compañeros que saben que a pesar de ser una institución que se encuentra con poca atención ministerial, ofrece una educación de calidad.

Se dictarán Talleres de Habilidades Lúdicas relacionados con las asignaturas: para lengua se trabajará con las lecturas de análisis y de carácter científico; para matemática se elaborarán los juegos de inteligencia abstracta y solución de problemas; para ciencias se diseñará recursos didácticos, el cuerpo humano desarmable, las frutas y otros elementos propios del currículo de estándar de Quinto de Básica.

En cuanto al diseño ambiental, se van a disponer dentro del aula los diferentes rincones de: lectura, música, matemática, entorno y aseo; cada uno de estos lugares tiene un taller de habilidades que le permitirá al niño realizar tareas de una manera más práctica y creativa.

Para que los talleres de Habilidad Lúdica cumplan la función estratégica para lo cual fueron diseñados, es importante que los docentes reciban la capacitación que les permita utilizar los talleres de manera dinámica y contextual. Es importante que los maestros tengan una

postura “Crítica constructiva” del Pensamiento, es decir que sepan inducirlo en diferentes asignaturas y con otras interpretaciones.

La ejecución de esta propuesta se inició a partir del mes de noviembre del año 2011 y terminó en abril de 2012.

En diversas investigaciones se ha demostrado que las estrategias de enseñanza son un apoyo efectivo para facilitar el aprendizaje según los diferentes momentos de la actividad educativa, las principales estrategias de enseñanza son denominadas de la siguiente manera:

- **Pre-instruccionales:** Preparan y alertan al estudiante en relación con qué y cómo se va a aprender. Algunas estrategias más típicas son los objetivos, ordenadores previos, agendas de trabajo.
- **Co-instruccionales:** Apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza, cubren funciones como las siguientes: detección de la información principal; conceptualización de contenidos y mantenimiento de la atención y motivación. Aquí pueden incluirse estrategias como: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales y analogías, entre otras.
- **Post-instruccionales:** Se presentan después del contenido que se ha de aprender, permiten al estudiante formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permiten valorar su propio aprendizaje. Algunas de este tipo de estrategias son: resúmenes finales, redes semánticas, cuadros sinópticos y cuadros comparativos, mesa redonda, foro, debate.

Consideraciones al seleccionar una estrategia de enseñanza.

- Seleccionar aquella que promueva de forma efectiva el aprendizaje de los estudiantes.
- Considerar la filosofía educativa prevaleciente.
- Conocer a los estudiantes, en términos de sus experiencias, habilidades y estilos de aprendizaje.
- Identificar su estilo de enseñanza.
- Conocer y dominar as diversas estrategias.

- Arriesgarse a experimentar actividades innovadoras y restantes.
- Evaluar los recursos con lo que cuenta para apoyar sus iniciativas (materiales, equipos, recursos humanos, etc.).
- Seleccionar cuáles estrategias son más apropiadas para cumplir con el objetivo de la clase.

Los juegos didácticos junto con el método participativo permitirán a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento y que favorece al cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal; el juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuente en la niñez. Esta estrategia es muy útil para incentivar al estudiante a una profundización en la historia de las ciencias, y en el descubrimiento biográfico de las vivencias del científico que desarrollo una determinada teoría científica.

Los Juegos son una actividad lúdica en la que los jugadores interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen. En un Juego de Rol, los perdigones asumen el papel (de ahí la palabra rol) de unos personajes que se ven enfrentados a una serie de aventuras, ideadas por otro jugador (a quien se denomina comúnmente Director de Juego). El Dirigente del juego crea la base de una historia y los jugadores la van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama. Los Juegos y los métodos son fundamentales en la educación. El juego permite que el alumno acceder al conocimiento de forma constructiva, pues convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. ¿Cuántas veces no hemos visto los profesores a alumnos tachados de "vagos" rendir cuatro veces más porque lo que hacían les interesaba por fin? Pues a partir de ahí consideramos los juegos como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A favor de las actitudes encontramos los resultados que O' Connor y Seymour acerca de la estimulación de la memoria, pues recordamos un 90% de aquello que hacemos, un 10% de lo que leemos, un 20% de lo que oímos y un 30% de lo que vemos.

Los profesores que en el sistema educativo, deben concentrar este nuevo y revolucionario recurso a su currículum y por medio del docente trasladarlo a sus alumnos como herramienta al servicio de una enseñanza transformadora y beneficiosa para aprender con mayor rapidez y facilidad.

El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos. El trabajo con bandas numéricas, con el calendario, con la numeración de las casas, con juegos de compra-venta, las canciones de conteo, los álbumes de figuritas, las cartas, los tableros de juegos de pista (por ejemplo, La Oca), son excelentes oportunidades para poner en juego los números, provistos de sentido.

Cabe destacar que el método que emplee el docente juega un papel importantísimo, queremos recalcar que el método apropiado sería el participativo que va de la mano con los juegos.

Características de los métodos participativos

Una de las características de los métodos andragógicos es que permiten la participación.

- a) Más allá de los conocimientos, el aprendizaje se traduce en desarrollo de habilidades y destrezas y en cambios de actitudes y conductas.
- b) Se crea una especie de comunión de aprendizaje entre los estudiantes. Es una dinámica de dar y recibir en la cual se viven procesos como experimentar, compartir, interpretar, generalizar y aplicar. Para permitir el intercambio favorable el número de unidades será reducido.
- c) El profesor abandona la función de presentador de temas para ocupar la de facilitador, animador, o coordinador. Será un colega que asiste y ayuda en una búsqueda común. La dirección se da en base a los intereses de los participantes, en el “aquí y ahora”.
- d) La formación funciona, no como una enseñanza académica, magistral, intelectualista, sino como un aprendizaje vivencial, activo, participativo y práctico.

PAUTAS A SEGUIR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Polya (1945)

“Sólo los grandes descubrimientos permiten resolver los grandes problemas,

hay, en la solución de todo problema, un poco de descubrimiento”

“Esta clase de experiencia, a una establecida edad, puede determinar el gusto del trabajo intelectual y dejar, tanto en el espíritu como en el carácter, una huella que durará toda una vida”.

Para resolver problemas no existen recetas fantásticas; no hay un conjunto de procedimientos o métodos que aplicándolos lleven necesariamente a la resolución del problema (aún en el caso de que tenga solución).

Pero de ahí no hay que sacar en consecuencia una valoración ampliamente difundir en la sociedad: la única manera de resolver un problema sea por ideas luminosas, que se tienen o no se tienen.

Es evidente que hay personas que tienen más cabida para solucionar problemas que otras de su misma edad y formación parecida. Que suelen ser las que emplean generalmente de una modo inconsciente toda una serie de métodos y mecanismos que suelen resultar especialmente indicados para abordar los problemas. Son los, asuntos que se llaman heurísticos: operaciones mentales que se manifiestan típicamente ventajosos para resolver problemas.

El conocimiento y la práctica de los mismos es justamente el objeto de la resolución de problemas, y hace que sea una facultad ejecutable, un apartado en el que se puede mejorar con la práctica.

Pero para ello hay que conocer los procesos y aplicarlos de una forma planificada, con método. Es ya clásica, y bien conocida, la formulación que hizo Polya (1945) de las cuatro etapas o fases esenciales para la resolución de un problema, que constituyen el punto de arranque de todos los estudios posteriores:

- Comprender el problema.
- Elaborar una guía didáctica.
- Ejecutar la guía didáctica.
- Hacer la verificación de la guía didáctica.
- Aplicar la guía didáctica en cada asignatura.
- Dictar talleres de Habilidades Lúdicas a los maestros.
- Utilizar los talleres de Habilidades Lúdicas para desarrollar el Pensamiento Crítico.

Guía Didáctica de Habilidades Lúdicas para desarrollar el Pensamiento Crítico

Cuadro 8. Habilidades de pensamiento crítico

OBJETIVO	DIDÁCTICA	TEMA
<p>Desarrollar las habilidades del pensamiento abstracto a través del ingenio para fortalecer el aprendizaje.</p>	<p>Matemática</p>	<p>Juega al genio</p>
<p>Alcanzar cierto nivel de competencia a través de la expedición en las lecturas para valorar mi País.</p>	<p>Estudios Sociales Ciencias Naturales</p>	<p>Expedición Ingenio</p>
<p>Resolver problemas en áreas de actividad determinados a través de la analogía para ser más competentes y adoptarnos a la vida actual.</p>	<p>Lengua y Literatura</p>	<p>Lecturas para el corazón</p>
<p>Determinar las acciones verbales por medio del pensamiento lógico para desarrollar la habilidad.</p>	<p>Lengua y Literatura</p>	<p>Juegos verbales</p>

GUÍA DIDÁCTICA CON HABILDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO.

a) Juega al genio.

Son trucos en la mayoría matemáticos, para aprenderlos y compartirlos con los amigos y familiares.

Predecir un resultado

Antes de empezar debes ponerte de acuerdo con un amigo de confianza quien te servirá de cómplice y se ubicara entre el grupo de personas.

Pedirás a un voluntario (tu cómplice) que elija un numero cualquiera (en este caso el 18), lo escriba y lo ponga en un sobre cerrado, el deberá compartir su secreto con varias personas aparentando que tu no lo escuches. Una vez hecho este primer paso sigue las instrucciones:

1. Pide a otra persona que escriba un número cualquiera de tres cifras (por ejemplo 462).
2. Pide ahora que vuelva a escribir este mismo número pero al revés (en este caso 264).
3. Pide que reste el menor del mayor (la resta da 198).
4. Pide que se sume los dígitos del número resultante ($1+9+8=18$).
5. El número obtenido siempre será 18.



Figura 8. Predecir un resultado

NOTA: Ten cuidado cuando pidas el número de tres cifras que este no sea un número CAPICÚA, es decir que se escriba igual de izquierda a derecha y viceversa, ejemplo: 373.

b) Expedición e ingenio

Es una recopilación de lecturas interesantes que pretenden recordar nuestra historia, geografía y rescatar valores a través del análisis y la reflexión.



Figura 9. Expedición ingenio

Ciencias al descubierto

Cosquillas y risas

¿Te imaginas a dos pequeños orangutanes y chimpancés muertos de la risa? Pues así como los niños humanos, los chimpancés bonobós, orangutanes y gorilas más jóvenes chillan y vocean cuando se les hace cosquillas, claro está que el sonido que producen es diferente al “ja, ja” humano; los científicos acaban de demostrar que se le puede definir como risa.

Para poder llegar a esta conclusión, Marina Dávila Ross y sus colegas, realizaron diversas grabaciones provocadas por las cosquillas de bebés y jóvenes orangutanes, chimpancés, gorilas y bonobós, así como en humanos; más tarde realizaron un análisis filogenético de los datos acústicos de estas grabaciones y se demostró que las expresiones provocadas por las cosquillas en las cinco especies tiene su origen en un antepasado común de hace más de 10 millones de años. Los datos también demuestran que aunque el origen de la risa es compartido, cuando la evolución de los humanos separó de la de los primates la carcajada humana también evolucionó, exagerando sus rasgos acústicos.

Un viaje en el tiempo

Venus tallada en piedra, belleza exótica

La figura más antigua tallada en marfil de mamut, por los antiguos habitantes del Paleolítico, de aproximadamente 6 centímetros, fue descubierta en las cuevas de HohleFels, en la región Suabia, al sur de Alemania.

Se cree que al menos tiene una antigüedad de 35000 años. Con pechos y muslos exuberantes revela que nuestros antepasados eran unos artistas.

Con este hallazgo sugiere que el arte paleolítico era mucho más complejo de lo que se creía hasta ahora. Además, la figura que pone en evidencia que el simbolismo sexual estaba vigente hace decenas de miles de años.

Lo que más llamara la atención de la figura recientemente descubierta, es la forma explícita de la naturaleza sexual. En el mismo yacimiento de HohleFels se habían descubierto con anterioridad varias tallas de animales.



Figura 10. Venus tallada en piedra.

Orgullosamente ecuatorianos

Orquídeas de exportación



Ahora la belleza de nuestro país se hace presente en los mercados internacionales con la belleza de las orquídeas, las mismas que salieron del territorio nacional hace 16 años. Francia, Alemania, Estados Unidos y Japón son los principales consumidores de esta

exótica especie nacional, existen aproximadamente 4500 variedades de ellas.

El destino final son los mercados europeos, la producción de orquídeas alcanza 9000 plantas diarias.

De esta cantidad, el 80% se destina a exportación. Francia, Alemania, Japón y Sudáfrica son los principales compradores de estas especies.

Aunque detallan con facturados en 60 países, prefieren las orquídeas ecuatorianas por su colorido, su resistencia y diversidad.

c) **Lecturas para el corazón.**

Es una recopilación de lecturas analógicas que contienen razonamiento verbal relacionado con creatividad.

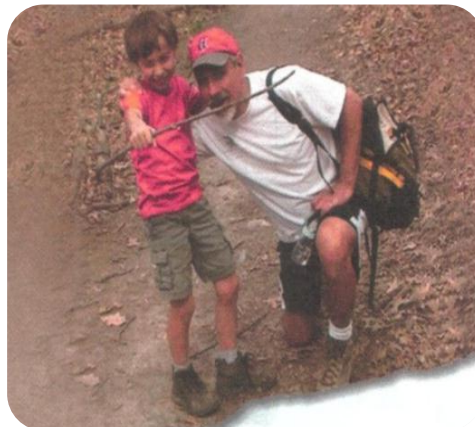


Figura 11. Lecturas para el corazón

Lee con atención la lectura y escribe el mensaje que te deja.

Cierto día un niño estaba muy emocionado porque su papá había llegado temprano del trabajo, pensó que entonces podrían jugar juntos como lo hacían hace algún tiempo; entonces preguntó: Papá ¿podemos jugar ahora?, extraño mucho la guerra de almohadas.

El padre dirigió un gesto muy severo al niño y repuso: No me molestes, estoy cansado y tengo que trabajar. El niño no insistió se retiró, y luego de unos minutos regreso y preguntó:

¿Papá cuanto ganas por hora?

La reacción del padre fue menos severa. Solo contesto: 16 dólares la hora. Papá, ¿me podrías prestar 8 dólares?, preguntó el pequeño.

El padre montó en cólera y le dijo: Vete a dormir y no me molestes. Terminado la noche el padre había meditado lo sucedido y se sentía culpable y queriendo descargar su conciencia, se dirigió a la habitación de su hijo.

En voz baja preguntó al pequeño: ¿Duermes hijo?

Dime papá: contestó entre sueños.

Aquí tienes el dinero que me pediste, respondió el padre.

El pequeño le dio las gracias y metiendo su manita bajo la almohada sacó unos billetes. Luego con su tierna mirada a su padre le dijo: ahora ya complete el dinero: tengo 16 dólares; ¿me podrías vender una hora de tu tiempo?

¡Extraño mucho nuestras guerras de almohadas!

Mensaje de la lectura:

d) **Juegos verbales**

Una vez desarrollado el pensamiento crítico podemos realizar la inferencia del vocabulario.

Los sinónimos que siendo diferentes tienen significados iguales o parecidos.

Los antónimos son palabras que tienen significado contrario.

Cuadro 9. Sinónimos y antónimos.

SINÓNIMOS	ANTÓNIMOS
<p>Pinta el círculo de la palabra que tiene el mismo significado de la palabra principal.</p> <p>1. Genérico Principio común particular alérgico</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	<p>Pinta el círculo de la palabra que tiene el significado contrario a la palabra principal.</p> <p>1. Recatado Discreto cauto impúdico prudente</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>
<p>2. Habilidad Astucia incapacidad capacidad pericia</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	<p>2. Recelo Confianza sospecha temor rescate</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>
<p>3. Levantar Izar alzar bajar construir</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	<p>3. Suspense Insuficiente perplejo aprobado atónito</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>
<p>4. Deponer Apartar poner retirar clasificar</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	<p>4. Triste Afligido apenado jovial alegre</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>
<p>5. Hostilidad Acuerdo lucha aversión enemistad</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	<p>5- Soberbia Humildad altivez vanidad excelente</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>

5.7.1 Actividades

- Selección de la escuela beneficiada.
- Selección del tipo de recursos didácticos a elaborarse los Talleres Lúdicos.
- Adquisición de materia prima y objetos ya confeccionados.
- Diseño y elaboración del taller de Habilidad Lúdica.
- Decoración de los rincones didácticos.
- Capacitación a los docentes en el uso de los talleres.
- Aplicación de los talleres de Habilidades Lúdicas por parte de los Profesores hacia los Alumnos(as).

5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

5.7.2.1 Talento Humano.

- Directora de la escuela
- Docentes
- Expertos
- Padres de familia
- Tesistas
- Asesores

5.7.2.2 Medios y materiales de Trabajo

- Transporte
- Papelería
- Copias
- Computadora con internet
- Impresora
- Alimentación
- Tarjetas de celular
- Fomix
- Cartulina

5.7.2.3 Recursos financieros.

Cuadro 10. Recursos financieros.

MATERIALES	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Mano de obra interactiva(expertos)		\$. 100,00
Impresiones		\$.1 5.00
4 Copias del proyecto y anillados		\$. 15,00
Internet.		\$. 5,00
Alquiler de computadora.		\$. 5,00
Transporte y alimentación		\$. 50,00
Tarjeta de celular		\$. 30,00
Elaboración del Material didáctico (fomix, silicona, moldes y escarchas)		\$. 50,00
1 Empastado y 6 CD		\$. 28,00
Fotos		\$. 3.50
1 Pendrive		\$. 20,00
TOTAL		356,50

5.7.3 Impacto

Esta propuesta ha tenido un impacto muy positivo al interior de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” del cantón Milagro, ya que a partir de este año lectivo, los, las Alumnos(as) que se matriculen en Quinto de Básica encontrarán con un ambiente adecuado para el aprendizaje en este nivel de estudio; él o la docente encargada, encontrará un gran apoyo estratégico para desarrollar sus clases. ya que la contribución de nuestra propuesta se convertirá en una fuente de Habilidades que fomentan un aptitud de creatividad en el profesor. La comunidad, y de manera especial los padres de familia que se benefician al saber que su hijos están recibiendo una educación de calidad sin alejarse de su entorno; la institución misma ya que adquiere por medio de esta innovación un valor agregado que la ubica ente las escuelas más requeridas del sector.,

5.7.4 Cronograma de la Propuesta

Cuadro 11. Cronograma de la propuesta.

ACTIVIDADES	2011 - 2012																															
	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Selección del problema.																																
Estructuración del diseño del proyecto de investigación.																																
Proceso de observación a los																																

5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

Adecuación del ambiente del aula, se ha logrado dar al aula de quinto año de básica un aspecto agradable y apropiado para la formación de los niños y niñas, los colores seleccionados responden a la concepción sobre la teoría de los colores en cuanto a que algunos generan capacidad para concentrarse y desenvolverse en un ambiente de paz.

Se han implementado los rincones de ciencias, lectura, matemática, entorno y aseo de tal manera que los niños puedan trabajar varios contenidos en un mismo espacio.

Se han confeccionado y entregado a la escuela materiales didácticos variados para uso de las diferentes áreas del conocimiento.

Los profesores de la escuela y de manera especial, la profesora de quinto año de básica ha recibido las instrucciones necesarias para el buen uso y manejo del material didáctico.

CONCLUSIONES

Luego de esta investigación y la ejecución de la propuesta se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- La formación del niño empieza en el hogar, son los padres primero y luego en conjunto con los docentes los que están obligados a crear el ambiente físico, espiritual e intelectual donde comiencen a generarse los aprendizajes significativos.
- La comunicación y la interacción entre las personas, comienzan en la más tierna infancia; en la escuela, esta se amplía al ámbito extra familiar, es allí donde aprende tolerancia respeto a las opiniones ajenas y a las distintas formas de ser.
- El interés de los niños por el aprendizaje es un bien muy frágil, se consigue con mucha facilidad pero así mismo se pierde y luego es prácticamente imposible recuperarlo ya que adquirir conocimiento, demanda de un gran esfuerzo de la voluntad ya que muchas veces los niños no saben cuál es el fin y razón de sus aprendizajes.

- Las Habilidades Lúdicas juegan un papel muy importante cuando se trata de despertar interés en los niños, ellos sirven para iniciar una clase, para explicar una temática nueva o para evaluar alguna competencia adquirida.
- No basta adquirir o confeccionar materiales didácticos, es también importante adecuar el ambiente físico donde van a estar esos implementos, los niños son muy sensibles a las novedades, al color y al movimiento.
- Pero las Habilidades Lúdicas deben poseer significado, cultural, deben relacionarse con experiencias que los Alumnos(as) ya hayan vivido y sobre todo deben ser versátiles, es decir aplicables a distintos saberes y a la vida diaria.
- La organización de los rincones o zonas de aprendizaje facilita promover en los Alumnos/as el sentido del orden y jerarquía que los objetos tienen, además les permite diferenciar los distintos ámbitos del conocimiento, habilidad que le será muy beneficiosa en el futuro.
- La manipulación de los objetos es según Piaget una etapa irremplazable, a partir de la cual se puede pasar a la abstracción de la realidad, es decir el niño entiende el objeto en su naturaleza individual, de él se forma imágenes y nociones para luego pasar a las representaciones ideales que se consiguen por medio de las generalizaciones.
- El mal uso de las técnicas es frecuente, esto se produce por exposición muy repetida del objeto manipulación de los objetos sin mediación docente, visión unilateral del material.
- Tratamiento de los talleres como si fueran camisa de fuerza es decir de manera memorística, lo cual es válido pero solo en ciertos momentos, siempre estos deben formar parte de una planificación y de un proceso organizado haciendo valedera la inferencia de los Estudiantes.

RECOMENDACIONES

- La adquisición o confección del Taller de Habilidades Lúdicas debe responder a una teoría del aprendizaje y a un enfoque pedagógico determinado.
- Separar un presupuesto y gastarlo sin tener una idea clara de que capacidades y habilidades desea desarrollar puede ser contraproducente a mediano plazo.
- No adquirir por recomendaciones de otras profesionales, esto generalmente no resulta, el profesor debe desarrollar una intuición que le permita seleccionar las habilidades que le van a servir como verdaderos auxiliares del aprendizaje.
- Compartir con los padres experiencia de aprendizaje mediado por objetos pedagógicos, así se promueven temas de conversación en el hogar y el padre de familia aprende que hay objetos en la casa que pueden ser buenos mediadores culturales.
- Analizar en forma creativa los diferentes usos que el taller pueda tener para así alargar su vida útil y aprovechar todas las posibilidades que este ofrece.
- No entregar el taller de Habilidad como si fuera un juguete, este no puede substituir al docente solo es un auxiliar.
- Desarrollar a partir de las Habilidades, valores morales como la responsabilidad, el respeto, y el orden, valores sociales como la tolerancia, y la generosidad, valores intelectuales como la capacidad de trabajar en equipo y generar diálogos argumentativos.
- Incentivar a los niños a que utilicen ciertos juegos entre ellos para que desarrollen su pensamiento crítico interrelacionándose con los demás compañeros de su clase.

BIBLIOGRAFÍA

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA, (2003). *Publicado por Ley No. 100.* en Registro Oficial 737.

COLL, César. (1996). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento.*

Enrique, I. (1998). *Investigación Científica.* Octava edición. Imprenta Cosmos. Loja (Ecuador).

NANCY,E. Marcela, A. (2003). *Como mejorar el aprendizaje en el aula.* Buenos Aires – Argentina.

PACHECO, P. (1993). *Técnicas de enseñanza,* ILCE, México.

Jácome, N. (2012) *Desarrolla Tu Inteligencia.* Primera Edición. Imprenta Grafitext Cía Ltda. Quito-Ecuador.

LINKOGRAFÍA

Asevero, A. (Visitado 2012, Enero 02). *El aprendizaje significativo y la importancia del material didáctico.* [DOCUMENTO WWW]. URL. <http://www.aldeaeducativa.com/aldea/articulo.asp?which1=2838>.

Artuso, M.(Visitado 2012, Enero 02). *Dificultades del aprendizaje.* [DOCUMENTO WWW]. URL http://ceril.cl/P3_DDA.htm.

Mendoza, A. (Descargado 2012, Enero 8). *Consejo educativo de casilla y león: Aprendizajes diferentes, ciudadanía crítica.* [DOCUMENTO PDF]. URL. http://www.concejoeducativo.org/alternat/basi_cri.htm.

Dávila, S. (Visitado 2012, Enero 8). *Aprendizaje significativo.* [DOCUMENTO PDF]. URL. <http://contexto-educativo.com.ar/2000/7/nota-08.htm>.

Díaz, W. y DE León, N. (Descargado 2012, Enero 12). *El estímulo motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje escolar.* [DOCUMENTO PDF]. URL <http://www.monografias.com/trabajos61/estimulo-motivacional-ensenanza-ninos/estimulo-motivacional-ensenanza-ninos.shtml>

Gómez, N. (Descargado 2012, Enero 12). *Dificultades de aprendizaje en niños.* [DOCUMENTO PDF]. URL <http://www.mailxmail.com/curso-dificultades-aprendizaje-ninos/dificultades-aprendizaje-antecedentes-actualidad>

Ladislao, Salvador. (Visitado 2012, Febrero 5). *Condiciones básicas para el aprendizaje de los niños pequeños.* [DOCUMENTO WWW]. URL. <http://www.ufg.edu.sv/ufg/theorethikos/Julio04/cbanp.html>

Oliveri, M. . (Visitado 2012, Febrero 5). *Los chicos en la escuela media: Desinterés y aburrimiento.* [DOCUMENTO WWW]. URL. <http://www.dinosaurio.com/maestros/material-educativo-y-material-didactico.asp>

Panting, M. (Visitado 2012, Febrero 18). *Causas del fracaso escolar.* [DOCUMENTO WWW]. URL. http://www.capitannemo.com.ar/causas_y_caracteristicas_de_las_.htm

Ugalde, A. (Visitado 2012, Febrero 18). *Material Educativo y Material Didáctico.* [DOCUMENTO WWW]. URL. <http://educarte.lacoctelera.net/post/2005/09/03/los-chicos-la-escuela-media-desinteres-y-aburrimiento>

ANEXOS

ANEXO #1

MATRIZ

CAUSAS	PROBLEMA CENTRAL	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
1. Las habilidades Lúdicas no desarrollan el pensamiento crítico de los estudiantes los Alumnos/as.	1. Desinterés de aprendizaje en los Alumnos/as de Quinto de Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dr. Teodoro Wolf”.	1. ¿Serán las Habilidades Lúdicas una vía que fortalecerá el desarrollo del Pensamiento Crítico en los, las Alumnos/as del Quinto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf” ubicado en el Cantón Milagro provincia del Guayas del año lectivo 2011 – 2012?	1. Desarrollar el Pensamiento Crítico a los, las Alumnos/as del Quinto Año de básica mediante las Habilidades las Lúdicas para aplicarlos a situaciones reales dentro del proceso enseñanza- aprendizaje.

SUBCAUSAS	SUBPROBLEMAS	SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alumnos/as con desinterés en inferir sus propias ideas de lo que se les enseña. 2. Alumnos/as con bajo rendimiento escolar. 3. Alumnos/as con problemas en el aprendizaje. 4. Alumnos/as con escaso desarrollo de creatividad. 5. Dificultad de expresiones con coherencia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de Habilidades Lúdicas que llame la atención de los, las Alumnos/as. 2. Escasa creatividad de los profesores al momento de impartir conocimientos. 3. Poca atención y comunicación con los Alumnos/as. 4. utilización de técnicas inadecuadas de enseñanza - aprendizaje. 5. Problemas familiares, económicos y sociales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿De qué manera la falta de Habilidades Lúdicas el desinterés de aprendizaje en los Alumnos/as? 2. ¿En qué forma la escasa creatividad de los profesores al momento de impartir conocimientos genera problemas de aprendizaje en los niños/as? 3. ¿En qué manera la poca atención y comunicación con los educandos incide en el desarrollo del Pensamiento Crítico? 4. ¿De qué forma la inutilización de las técnicas adecuadas de enseñanza – aprendizaje contribuye al escaso desarrollo de la creatividad? 5. ¿En qué medida los problemas familiares, económicos y sociales producen malos patrones de conducta y disciplina en los Alumnos/as? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consultar bibliográficamente los temas relacionados con las variables de estudio. 2. Elaborar Talleres de Habilidades Lúdicas para facilitar la enseñanza – aprendizaje entre los profesores y Alumnos/as. 3. Capacitar a los profesores para desarrollar el Pensamiento Crítico en la enseñanza – aprendizaje mediante la utilización de Habilidades Lúdicas. 4. Fomentar aptitudes y buenos comportamientos en los estudiantes. 5. Motivar a los estudiantes para que capten y aprendan a través de Pensamiento Crítico todo lo que se les enseña y puedan desarrollar sus habilidades motoras, cognoscitivas y afectivas y sociales.

ENTREVISTAS



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ENTREVISTA A LOS EXPERTOS

LIC:

Pilar Regatto

Nos encontramos realizando una investigación acerca de la importancia que tiene Implementar materiales didácticos en la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf”, para que los, las Alumnos(as) del Quinto Año de Educación General Básica, demuestren interés por desarrollar su criterio personal.

Sabemos que usted es una persona con mucho conocimiento en el tema, por eso le solicitamos nos conteste algunas preguntas; ya que la información que nos proporcione servirá de mucha ayuda para llevar a cabo la implementación de nuestro proyecto, no hay duda que se convertirá en un aporte científico y relevante.

1. ¿Por qué cree usted que son importante las Habilidades Lúdicas?

Por que facilitan el aprendizaje y permiten activar la memoria de largo plazo

2. ¿Qué beneficios ofrecen las Habilidades Lúdicas los profesores?

Cuando las Habilidades Lúdicas son aptas al tema, permiten que el profesor pueda desempeñarse de mejor manera, le vuelven más creativo y puede avanzar más rápido en algunos contenidos.

3. ¿En qué benefician las Habilidades Lúdicas a los niños(as)?

Generan atención básica y les facilitan la concentración en su aprendizaje, pero a veces si el profesor no sabe darle buen uso a la técnica deja de ser importante para el niño y no proporciona ningún efecto.

4. ¿Cómo deben ser las Habilidades Lúdicas para que despierten el interés de aprendizaje en los niños niños(as)?

Diseñados para varias asignaturas de colores vivos, con temas analógicos interactivos que llamen su atención en poder inferir su propio criterio.

5. ¿Cómo se debe utilizar las Habilidades Lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Las Habilidades Lúdicas es una estrategia, no es la solución a ningún problema, debe usarse dentro de una planificación, no se lo puede adjudicar al niño como juguete debe formar parte de procesos dirigidos.

6. ¿Por qué considera usted que es importante que el niño(a) tenga un buen aprendizaje?

Una buena enseñanza inicial garantiza el éxito futuro en el aprendizaje, porque allí se sientan las bases de lo que necesitan conocer más adelante, allí aprenden las primeras

destrezas intelectuales cognitiva y actitudinales, además de empezar a interactuar en sociedad de manera efectiva.

7. ¿Piensa usted que se deben emplear nuevas técnicas de enseñanza en los niños(as)? ¿Por qué?

Claro que sí, porque el niño tiene una atención muy dispersa y es preciso mantenerlo siempre enfocado a las novedades.

8. ¿Qué diferencia existe entre un niño(a) que tiene problemas de aprendizaje y otro que no tiene?

Un niño que tiene problemas de aprendizaje posee diversos comportamientos que dependen de su temperamento, puede ir desde la baja autoestima hasta agresividad contra los demás y contra sí mismo. En cambio un niño(a) que no tiene problemas es más sociable, seguro de sí mismo y proyecta una imagen agradable.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ENTREVISTA ALA DIRECTORA

LIC.:

Leonor Meza

Nos encontramos realizando una investigación acerca de la importancia que tiene fortalecer **Las Habilidades Lúdicas** en la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf”, para que los niños(as) del Quinto Año de Básica, demuestren interés por desarrollar su criterio personal.

Le agradecemos de antemano su colaboración; las respuestas a estas preguntas nos ayudaran a realizar esta investigación de una manera óptima; para el mejor funcionamiento de la institución educativa.

1. ¿La Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf”, actualmente cuenta Talleres de Habilidades Lúdicas que desarrollen su Pensamiento Crítico en la enseñanza-aprendizaje de los Alumnos(as)? ¿Por qué?

No, anualmente se desarrollan Talleres de metodología para aplicarlos a los contenidos, pero lamentablemente no todos los niños son capaces de aprender en forma jerárquica.

2. ¿Por qué usted considera importante que la Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf”, cuente con suficientes Talleres de Habilidades Lúdicas?

Por que anualmente se les pide a los docentes una lista de nuevas ideas o técnicas que van a utilizar y nos esforzamos por satisfacer esa necesidad por lo menos en lo mínimo, sin embargo no son novedosas y los Alumnos(as) no prestan mayor atención por aprender a aprender.

3. ¿Cree usted que en esta institución educativa los, las Alumnos(as) tienen bien desarrollado su Pensamiento Crítico? ¿Por qué?

Esta es una institución muy preocupada por el desempeño del Alumno/a, cuidamos de mantener una planta de profesores competentes y educamos con un alto sentido de maestros y maestras, sin embargo dado que la educación está influida por la sociedad en general a veces no se logran los objetivos institucionales propuestos, debido a la poca atención que prestan los Padres de Familia con sus hijos.

4. ¿De qué manera cree usted que las Habilidades Lúdicas contribuye al aprendizaje de los Alumnos(as)?

Los vuelve conversadores, se muestran más interesados, les surgen nuevas preguntas, desean participar en forma activa.

ANEXO #4



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ENTREVISTA A LOS PROFESORES

LCDA:

Nos encontramos realizando una investigación acerca de la importancia que tiene Implementar materiales didácticos en la, **Escuela Fiscal Mixta N° 14 “Dr. Teodoro Wolf** “para que los, las Alumnos(as)del Quinto Año de Educación Básica, demuestren interés por desarrollar su criterio personal.

Le agradecemos de antemano su colaboración; las respuestas a estas preguntas nos ayudaran a realizar esta investigación de una manera óptima; para el mejor funcionamiento de la institución educativa.

ANEXO #5



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A
DISTANCIA

**ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ALUMNOS
DEL QUINTO AÑO DE ED. BÁSICA DE LA ESCUELA FISCALMIXTA DR
“TEODORO WOLF” DEL CANTÓN MILAGRO.**

AÑO LECTIVO 2011-2012

OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO PARA LA FASE DEL DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

Objetivo General

Recabar información de los padres de familia, relacionados con los estilos de Pensamientos de sus representados y la carencia de las Habilidades Lúdicas que dificultan el desarrollo de la personalidad.

EN CADA UNA DE LAS PREGUNTAS DE LA ENCUESTA MARQUE CON UNA X LA OPCIÓN DE SU PREFERENCIA.

1.- ¿Los niños aprenden más si se utilizan Habilidades Lúdicas en el proceso educativo?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

2.- ¿Los niños comentan en su hogar cuando la profesora ha utilizado un recurso o nuevas estrategias?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

3.-¿Cuándo adquiere un juguete para su hijo, busca que le sirva para adquirir algún conocimiento?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

4.-¿Un niño desmotivado por los estudios puede cambiar su actitud cuando se utilizan Habilidades Lúdicas apropiadas?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

5.- ¿Conversa con la profesora sobre cómo usted puede ayudar a desarrollar El Pensamiento Crítico de su representado?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

6.- ¿Conversa con su hijo sobre temas escolares, cuando llega de la escuela o en algún momento del día?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

ANEXO #6

FOTOS



Figura 12. Sala de clase muy reducida para la capacidad de alumnos(as).



Figura 13. Alumnos(as) del quinto año de básica y la directora de la escuela.



Figura 14. Niños del quinto año de básica jugando al rompecabezas analógico.



Figura 15. Aplicación de las Habilidades Lúdicas a través de una lectura pictográfica.



Figura 16. Dando instrucciones sobre el taller de Habilidad Lúdica.

