



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

TEMA:

“Importancia del juego, y como incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro”.

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACION PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORA:

Mirian Patricia Fajardo Guapisaca

TUTOR DE TESIS:

Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero

Ambato – Ecuador

2012

AGRADECIMIENTO

A Dios, que con sus bendiciones me permite afrontar los inconvenientes de la vida y valorar los momentos felices que son propios del convivir diario. Quisiera agradecer a mi querido esposo que con su apoyo y comprensión en cada momento de mis estudios, me ha ayudado a culminar con éxito. A mis pequeños hijos que me comprendieron cuando tuve que dejarlos para ir a mis estudios gracias y que Dios les bendiga. A mí querida familia que con sus palabras de ánimo y respaldo en todo momento, me permitieron cumplir con mi meta trazada. Finalmente quisiera agradecer al Ing. Javier Sánchez, por su apropiada dirección técnica, en el presente trabajo y por su noble labor de maestro. También un agradecimiento especial a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación por tan valioso aporte al mejoramiento del Talento Humano.

GRACIAS.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado con gran estima y amor a William, Steven, Anthony y toda mi hermosa familia. Ya que gracias a su apoyo y cariño incondicional que me brindan día a día, en los momentos difíciles siempre están allí, para darme su mano y seguir adelante dejando de lado todo lo malo.

Y siempre sonrientes venciendo la adversidad de la vida y así con su ejemplo me enseñan a ser mejor cada día.

Al Consejo de Directivo de la Universidad Técnica de Ambato

La comisión de Estudio y Calificación del Informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema:

“Importancia del juego, y como incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro”.

Presentada por **Mirian Patricia Fajardo Guapisaca**, egresado de la Carrera de **Licenciatura en Educación Básica**, Promoción 2011, considera que, una vez revisado dicho Trabajo de Graduación, reúne los requisitos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente para los trámites correspondientes.

LA COMISIÓN

Ing. Iván George Cevallos Bravo

MIEMBRO

Ing. Jenny Maricela León Toro

MIEMBRO

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación.

Las ideas, opiniones y comentarios especializados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Mirian Patricia Fajardo Guapisaca

C.I: 0104402763.

Aprobación del Tutor

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación, sobre el Tema:

“Importancia del juego, y como incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro”.

Desarrollado por la egresada, **Mirian Patricia Fajardo Guapisaca**, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Ambato.

En la ciudad de Ambato, Marzo 27 del 2012

Ing. Javier Sánchez

C.I. 1803114345

TUTOR

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
Al Consejo de Directivo de la Universidad Técnica de Ambato	iv
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	v
Aprobación del Tutor.....	vi
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE GRÁFICOS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
CAPITULO I	1
EL PROBLEMA	1
1. TEMA	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.2.1. Contextualización	1
1.2.1.1. <i>Macro contextualizacion</i>	1
1.2.1.2 <i>Meso contextualizacion</i>	2
1.2.1.3 <i>Micro contextualizacion</i>	2
1.2.2. Árbol de problemas:.....	4
1.2.3. ANÁLISIS CRÍTICO	5
1.2.4 Prognosis.....	5
1.2.5 Formulación del problema	6
1.2.6 Preguntas Directrices	6
1.2.7 Delimitación del problema	6
1.4. OBJETIVOS	7
1.4.1 Objetivo general.....	7
1.4.2 Objetivos específicos	7
CAPITULO II.....	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS	9
2.2 Fundamentación	10
2.2.1 Filosófica.....	10
2.2.2. Sicopedagógica.....	13

4.2.6. Recolección de datos y cálculo de las estadísticas	74
4.2.7. DECISION	75
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
5.1. CONCLUSIONES	77
5.2. RECOMENDACIONES.....	78
CAPÍTULO VI.....	79
LA PROPUESTA.....	79
6.1. Tema:	79
6. 2. Datos Informativos.....	79
6.3. Antecedentes de la Propuesta.....	79
6.4. Justificación	80
6.5. Objetivos	81
6.5.1. Objetivo General.....	81
6.5.2. Objetivos Específicos.....	81
6.6. Análisis de Factibilidad.....	81
6.7. Fundamentación Teórica-Científica	83
6.8. Matriz del Plan de Acción	97
6.9. Administración de la Propuesta	99
6.10. Previsión de la Evaluación	100
6.10.1. Evaluación Ex Ante.....	100
6.10.2. Evaluación Concurrente o de Procesos	100
6.10.3. Evaluación Ex-post o Final.	100
Bibliografía	101

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra	57
Tabla 2. Variable Independiente: El juego	58
Tabla 3. Variable Dependiente: Proceso Enseñanza-Aprendizaje	59
Tabla 4. Plan para la Recolección de la Información	62
Tabla 5. Participan activamente en el juego para el desarrollo de la clase	64
Tabla 6. Intervienen todos los niños en desarrollo de la clase	65
Tabla 7. El conocimiento que el niño adquirió es significativo	66
Tabla 8. Al término de la clase tiene actitudes positivas sobre el tema trabajado	67
Tabla 9. En el desarrollo del juego se promueve el trabajo grupal	68
Tabla 10. Se da oportunidad para desarrollar valores en los niños durante las clases.....	69
Tabla 11. Respetan las normas de juego.....	71
Tabla 12. Frecuencias Observadas a estudiantes	74
Tabla 13. Frecuencias Esperadas a estudiantes	75
Tabla 14. CHI cuadrado a estudiantes.....	75
Tabla 15. Matriz del Plan de Acción.....	98
Tabla 16. Administración de la Propuesta.....	99

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas	4
Gráfico 2. Categorías Fundamentales	21
Gráfico 3. Constelación de ideas de la variable independiente	22
Gráfico 4. Constelación de ideas de la variable dependiente	23
Gráfico 5. Participan activamente en el juego para el desarrollo de la clase	65
Gráfico 6. Intervienen todos los niños en desarrollo de la clase	66
Gráfico 7. El conocimiento que el niño adquirió es significativo	67
Gráfico 8. Al término de la clase tiene actitudes positivas sobre el tema trabajado	68
Gráfico 9. En el desarrollo del juego se promueve el trabajo grupal	69
Gráfico 10. Se da oportunidad para desarrollar valores en los niños durante las clases	70
Gráfico 11. Respetan las normas de juego	71
Gráfico 12. Grado de distribución de chi-cuadrado	74

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Tema: “Importancia del juego, y como incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro”.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación, está encaminado a determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la escuela “José María Landín”. Para eso se elaboró un compendio de juegos, que fueron aplicados de manera adecuada en la institución.

La efectividad del juego, para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es evaluada mediante la encuesta a docentes, padres de familia y una ficha de observación a los niños de la Institución, los resultados de estas son procesados estadísticamente con el Chi-cuadrado.

El juego ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje, despertando en los niños el deseo de aprender, interesándose por adquirir nuevos conocimientos de una manera interactiva, mediante el uso de juegos y desarrollando habilidades y destrezas los mismos que ayudan a obtener un aprendizaje significativo.

El presente trabajo demuestra que los docentes en todo nivel de enseñanza deben utilizar como recurso didáctico, con mayor frecuencia el juego.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación tiene como tema: Importancia del juego, y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro. La importancia del presente trabajo de investigación tiene como objetivo primordial llegar a la utilización del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que contara con toda la información pertinente así como todos los recursos necesarios para su implementación.

Está estructurada por capítulos. En el Primer Capítulo, se aborda el problema de la investigación, dando a conocer una visión global del juego, se analiza y reflexiona sobre si ayudara al mejoramiento en el aprendizaje de los niños de la escuela “José María Landín”.

El Segundo Capítulo llamado Marco Teórico se expresa limitantes teóricos bibliográficos los mismos que están relacionados con los antecedentes investigativos, Fundamentaciones Filosófica, Sociológica, Legal y Didáctica. Variable Dependiente, Independiente y Directrices.

El Tercer Capítulo llamado Metodología en la que se describe el principio del crítico-propositivo con el que se afrontó la investigación, la modalidad y tipos que se afronto la investigación que se aplicaron en el proceso, la población con sus unidades de observación; las matrices de Operacionalización de la variable dependiente e independiente; el plan para la recopilación de la información el plan para el procesamiento de los datos recopilados y la descripción de los procedimientos para el análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

El Cuarto Capítulo denominado Análisis e Interpretación de Resultados; verificación de la hipótesis.

El Quinto Capítulo corresponde a las conclusiones y recomendaciones, sobre todo el Trabajo de Investigación realizado.

El Capítulo Sexto denominado la Propuesta es la conclusión de la investigación es la solución al problema planteado para la investigación.

Finalmente se presento el material de referencias del trabajo científico, constituido por la bibliografía y los anexos.

Se considera que los resultados de este trabajo de investigación científica constituye un aporte de gran importancia para perfeccionar el trabajo docente educativo en la escuela “José María Landín”.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1. TEMA

“Importancia del juego, y como incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, de la parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

1.2.1.1. *Macro contextualización*

En la actualidad en el mundo entero la preocupación principal es la educación, lograr que los niños aprendan de una manera creativa, dinámica y divertida dejando de lado la educación medieval, imponente, autoritaria y tradicional. Una vía para lograrlo se ha pensado en el juego como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo porque se sabe que jugar es lo típico de un niño.

Por eso en los últimos años se ha implementado la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por que el niño involucra todo en el juego, como la inteligencia y el afecto. Y juega con todo lo suyo: con la mano, con el cuerpo, con el llanto, con la risa, con la narración, con la fantasía.

Esto sucede en nuestro país debido a la preocupación por mejorar la educación buscando estrategias dinámicas para el aprendizaje, mediante una de las actividades más naturales de los niños en un ambiente agradable y divertido. Con este tema se plantea una nueva educación cuyo logro esencial es formar un nuevo hombre personal, social, auténticamente humano y su pleno desenvolvimiento liberador que no solo este basado en el dialogo, la creatividad, participación, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y formación integral del alumno.

1.2.1.2 Meso contextualizacion

En la provincia del Azuay, una de las formas de remover la enseñanza, es la relación vital que existe entre el educando y el educador y que se da cuando se utiliza el juego como recurso didáctico, para atender al niño en las tres áreas de la personalidad, a lo conceptual, procedimental y actitudinal. Al mismo tiempo tienen que asumir papeles diferentes a los que tienen adicionalmente, han desempeñado así recuperar para ellos mismo el derecho a reflexionar sobre su actuar.

1.2.1.3 Micro contextualizacion

En la escuela “José María Landín” es escaso el uso del juego como una estrategia didáctica por lo que se disminuye la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea por desconocimiento o facilitismo, de los docentes lo que ha llevado a que se desarrollen clases monótonas poco significativas en donde el maestro es el principal actor limitando al alumno en su integración y desarrollo de valores cooperativos.

El presente trabajo de investigación pretende mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje para realizárselo se ha tomado en consideración el juego, a través del cual el niño aprende a conocer a sí mismo a los

demás , adquirir conocimientos, capacidades , habilidades, destrezas , actitudes y valores todo en un medio natural.

Dentro del juego como proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla la práctica de hábitos, comportamiento de orden adquiriendo actitudes que le permitan al niño una convivencia armoniosa con su grupo social, venciendo obstáculos sencillos o graves y así un desplazamiento seguro en el espacio.

En este mundo cambiante, he decidido realizar este tema con la ayuda del tutor en la escuela “José María Landín”, considerando que esta actividad permitirá analizar una metodología acorde al desarrollo evolutivo del niño basado en la actividad de iniciativa como recurso indispensable para la construcción de aprendizajes significativos y funcionales.

1.2.2. Árbol de problemas:

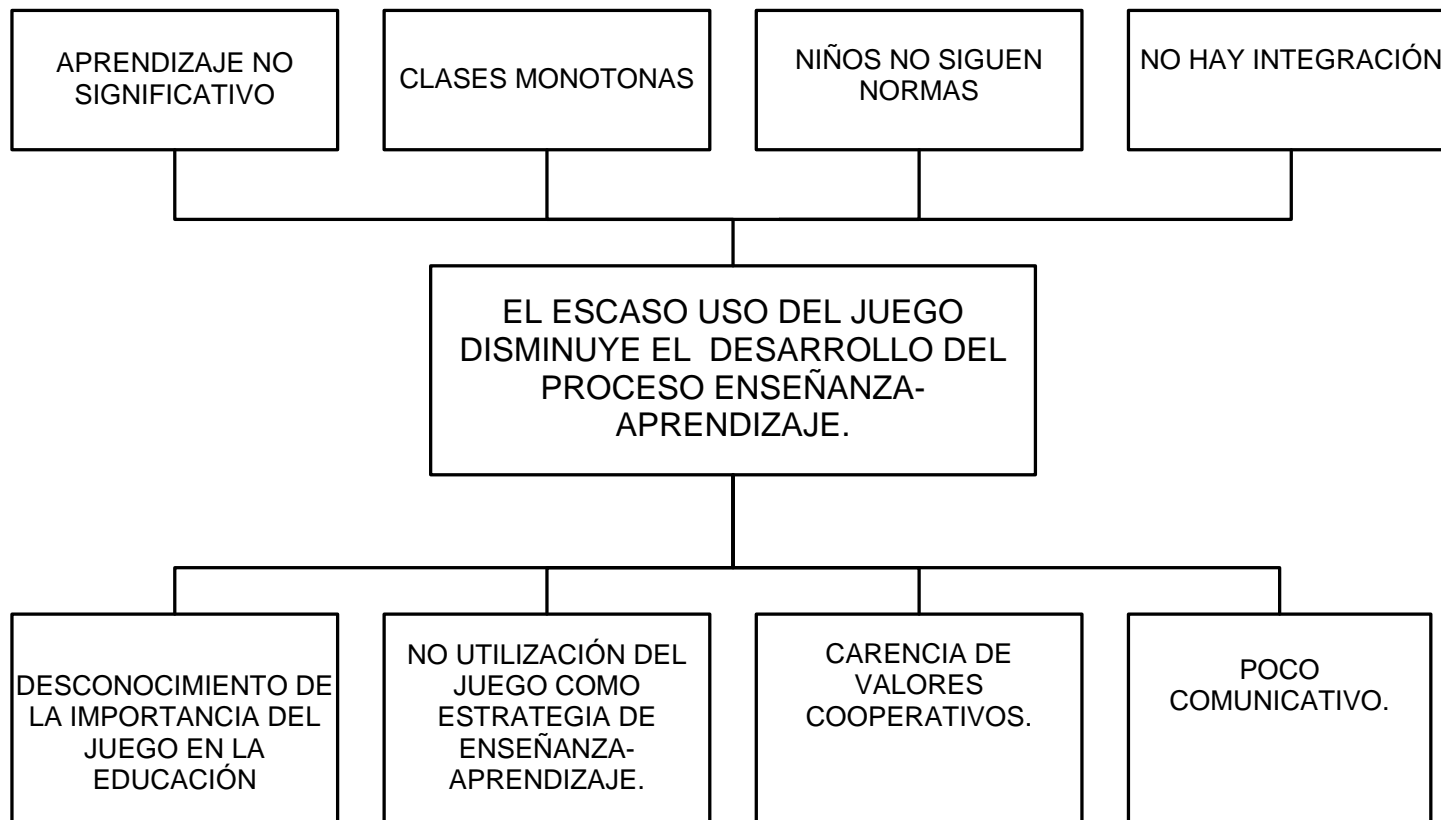


Gráfico 1. Árbol de problemas

Elaborado por: Mirian Fajardo

1.2.3. ANÁLISIS CRÍTICO

El maestro al desconocer la importancia del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje, provoca que se dé un aprendizaje no significativo, lo que ocasiona que el niño no tenga interés por aprender y sobre todo no pone en práctica los modestos conocimientos que tenga sobre el juego.

El maestro al no utilizar el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje, hace que sus clases sean monótonas, rutinarias siempre utilizando el mismo proceso e inclusive el mismo material, que ya no llama la atención al estudiante, le cansa y no le ve lo interesante a la clase.

El alumno al no practicar el juego dentro del aprendizaje, no desarrolla valores cooperativos como el respeto, la solidaridad, la cooperación, etc. Peor seguir normas ni reglas establecidas.

El maestro al solo impartir conocimientos no le da oportunidad de dar a conocer sus ideas, el alumno es poco comunicativo ya que no le permiten integrarse con facilidad al grupo.

1.2.4 Prognosis

La falta de integración de los alumnos por no saber seguir ordenes son las consecuencias de las clases monótonas, que no desarrollan aprendizajes significativos por lo que en caso de no solucionarse este problema en la institución, los alumnos seguirían estancados en un aprendizaje repetitivo, memorístico y nada significativo siendo niños que no se integran a la sociedad con facilidad.

1.2.5 Formulación del problema

¿De qué manera el escaso uso del juego disminuye el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla del Oro?

1.2.6 Preguntas Directrices

¿Utiliza el juego, como estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿Cómo incide el juego, en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿Cómo los maestros, podemos implementar el juego en nuestras aulas de clases?

1.2.7 Delimitación del problema

Campo: Pedagógico

Área: Educativo

Aspecto: Importancia del juego y como inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Delimitación espacial: Se va a desarrollar este proyecto en la escuela “José María Landín” de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

Delimitación Temporal: la presente investigación se realizara en el periodo comprendido del 17 de julio del 2011 al 01 de octubre del 2011

1.3. JUSTIFICACIÓN

La importancia del trabajo investigativo es de carácter pedagógico, porque se trabaja con los docentes y niños, sobre la implementación del juego como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo novedoso que no se ha implementado anteriormente esta temática en la institución siendo los principales beneficiados los niños de la escuela. El proyecto como interés desarrollar aprendizajes significativos mediante el empleo del juego y existe la factibilidad de realizarlo porque se cuenta con el apoyo del supervisor y docentes que laboran en la institución de igual manera los padres de familia son muy colaboradores.

El objetivo principal es ejecutar el conocimiento a través del juego, formando la asociación de ideas y ofreciendo un ambiente entretenido y amigable. A su vez permiten al maestro contar con una estrategia de apoyo para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos.

Este proyecto es factible realizarlo en la escuela “José María Landín”, ya que se cuenta con un espacio adecuado y personas muy participativas, para realizar todas las actividades planificadas para cumplir con éxito el mismo.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar la importancia del juego, para mejorar en el proceso de enseñanza –aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, comunidad San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

1.4.2 Objetivos específicos

Comprobar si se utiliza el juego, como estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Demostrar como incide el juego, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollar un compendio de las mejores estrategias, para implementar el juego en nuestras aulas de clase.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS

Para realizar el siguiente trabajo de investigación se ha tomado como referencia las conclusiones de las siguientes Tesis:

“Alternativas de juegos para desarrollar habilidades motrices en el proceso formativo del niño”, del autor: José Meléndez García, de la Universidad de Loja.

- 1. El estudio de las tendencias históricas relacionadas con el desarrollo de las habilidades motrices en el proceso formativo de la gimnasia con el niño permitió constatar el estado actual del problema objeto de estudio a partir de su historial y lógica evolutiva.**
- 2. Los fundamentos teóricos y metodológicos existentes en el proceso formativo de niñas y niños de 3 y 4 años de edad sustentados en el enfoque histórico cultural de Vigotsky permitieron elaborar el marco teórico referencial para la propuesta del sistema de juegos de movimientos como vía de solución al problema objeto de investigación.**
- 3. El diagnóstico aplicado permitió determinar las carencias y deficiencias que en este sentido se presentan en correspondencia con las exigencias del programa y orientaciones de la gimnasia con el niño para las referidas edades.**
- 4. Se caracterizó la muestra teniendo en cuenta los parámetros establecidos desde el punto de vista bio-psico-social a partir de diferentes técnicas e instrumentos de investigación**

5. Los especialistas consultados hacen una valoración positiva de los aspectos sometidos a sus juicios críticos, siendo esta una validación preliminar de la propuesta de sistema de juegos de movimientos, como parte del desempeño profesional de la promotora como principal orientadora de la familia en sentido.

2. Autora: Diana Villa Tesis: “Como utilizar el juego como Recurso Didáctico” (Pagina 71) ISPED Ricardo Márquez Tapia, en donde da las siguientes conclusiones:

1. Que, todos los juegos sirven para desarrollar destrezas y habilidades: cognitivas, sicomotrices y socio-afectivas en los niños por ejemplo: el avioncito, las ollitas encantadas, pares o nones, la semana, la gallinita ciega.

2. Que el juego es un recurso didáctico importante en la enseñanza aprendizaje, porque desarrolla en el niño la creativa, la imaginación, la inteligencia, la atención.

3. Que el juego es primordial en la formación individual y social del niño porque desarrolla valores como: el respeto, la solidaridad, la honradez, la responsabilidad, la cooperación, la equidad.

2.2 Fundamentación

2.2.1 Filosófica.

Hay muchas formas de relacionarse con el mundo, y el juego es una forma muy peculiar de relacionarnos con los demás. En la vida cotidiana nos relacionamos a través de circuitos cerrados, hay una pregunta que se cierra con una respuesta, cada objeto es un vector que indica una acción, una herramienta para solucionar un problema.

La investigación se enfoca en el Paradigma **Crítico-Propositivo**. Según Herrera y otros. (2004) **“Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación que están comprometidas con la lógica**

instrumental del poder. Propositivo en cuanto a la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y pro actividad”. (Pág. 136). La presente investigación es crítica porque cuestiona con fundamentos teóricos el problema, por parte del investigador y es positiva porque da alternativas de solución al problema investigado.

Se puede manifestar que este paradigma forma personas críticas de los problemas y fenómenos que se presentan en la realidad, pero al mismo tiempo proponen alternativas de solución válidas que van en beneficio personal, pero también en beneficio de la comunidad, considerando y respetando el pensamiento filosófico de cada persona, en el presente caso en la formación de profesionales éticos y morales formando en la parte humanística, con pensamiento de servicio social.

ESCUELA EPISTEMOLOGICA

Ciencia que estudia la naturaleza, origen y posibilidad del conocimiento humano.

Para contextualizar el amplio panorama de la epistemología se divide en varias escuelas que son:

RACIONALISTA: fundador René Descartes matemático que intenta traducir la realidad espiritual a fórmulas matemáticas.

COMO PRODUCE EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: por vía deducción que la razón sobre la experiencia de la inteligencia sobre los sentidos.

COMO JUSTIFICA EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: Son escépticos de la experiencia como la productora del conocimiento que la razón tiene ideas innatas creyendo en un dogmatismo absolutista.

EMPIRISTA: fundador Francisco Bacon, materialista que predomina en la ciencia sostiene que la única fuente del conocimiento es la experiencia.

COMO PRODUCE EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: la produce a través de la experiencia, solo mediante la inducción se llega a conocer la realidad.

COMO JUSTIFICA EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: lo justifica que va de un observador común a un observador consciente, pues son los hechos que hablan por sí solos

POSITIVISMO LOGICO NEOPOSITIVISMO: Ludwig Willgenstein principal representante sucesor del empirismo rechaza toda aspiración metafísica todo elemento a priori y toda la intuición intelectual se caracteriza por el desarrollo de un análisis lógico y racional de los datos de la experiencia y el lenguaje.

COMO PRODUCE EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: la producción del conocimiento se lleva a cabo mediante el enfrentamiento de la hipótesis con la realidad a la luz del marco teórico.

COMO JUSTIFICA EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: lo justifica como la legitimidad del conocimiento como teoría científica deviene por la utilización rigurosa y sistemática del método científico, que el aplicado a toda realidad, o sea a la sistematicidad del método.

PROGMATISTA: John Dewey es el más ilustre representante, teoría por la cual el hombre es esencialmente acción y en sus efectos, encuentra el valor de los actos y la veracidad de las normas.

COMO PRODUCE EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: Produce conocimientos a partir del problema práctico la base de los valores es su capacidad para resolverlos.

COMO JUSTIFICA EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: se justifica mediante la unión de la teoría operacional con la instrumental para producir conciencias que resuelven los problemas prácticos.

MATERIALISMO DIALECTICO: principal fundador de esta escuela es Karl Mark, que analiza los presupuestos teóricos en relación al idealismo y materialismo clásico.

COMO PRODUCE EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: considera que el proceso de producción del conocimiento comienza con un problema. Los valores son aquellos elementos que resuelven los problemas.

COMO JUSTIFICA EL HOMBRE EL CONOCIMIENTO: la justificación del conocimiento para el materialismo dialectico depende de los resultados de la practica guiada por la teoría.

2.2.2. Sicopedagógica.

El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el "juego de roles" (Rolplay Game), este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o períodos históricos.

A partir de los años 60 aparece en la escena un tipo de juego de tablero en los que se desarrollaban acciones de simulación estratégica, la búsqueda detectivesca, el análisis de los amigos y enemigos y el combate. En estos juegos podían participar de 5 a 6 jugadores generalmente estudiantes y cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Uno de estos tipos de juegos denominados "Calabozos y Dragones", aún hoy en día uno de los más conocidos, está inspirado en la cosmogonía planteada en los libros de J.R Tolkien. "El señor de los anillos", "El Hobbit" u otros. Esta experiencia inicial se tradujo en aportes a la promoción de lectura de la literatura de temática medieval, las historias de aventuras, la magia, el rescate u otras.

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores usando como herramienta los juegos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia introduciendo elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo en colectivo y la dramatización.

Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y norteamericana han sido mostrados a través de estos juegos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial.

Hoy en día en el mercado encontramos tres tipos de temas en los juegos.

- Los juegos de ficción.
- Los juegos futuristas.
- Los juegos de Historia.

Los primeros hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

Los segundos nos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansías de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.

Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de

las costumbres e idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad.

Encontramos también juegos como la "Era de los Imperios" y "Conquistadores" que consisten en la creación de imperios a partir de la conquista y devastación de civilizaciones enteras en los que se estimulan anti valores tales como la traición, y la acumulación de riquezas, aspectos que deterioran la proyección futura de estos niños y adolescentes y actúan como un bumerán en las conformación y asimilación de los valores que se educan en los sistemas educativos de los diferentes países.

Lo ideal constituiría la promoción de la lectura de la Historia, de cualquier país, como respuesta a una cultura de conquista, emancipación y explotación por más de cinco siglos, lo cual enaltecería, en el juego, las batallas de nuestros ejércitos, la resistencia de la patria y las luchas que se sucedieron para lograr la libertad y la creación de una sociedad más justa, noble y soberana.

También desarrollaría la destreza de la lectura y el acercamiento a una cultura de la investigación histórica, el conocimiento de las actividades políticas, sociales y culturales que trascendieron a nuestros antepasados y sus batallas por el logro de la independencia.

Cuando hablamos de conocer la historia hacemos referencia a fortalecer el sentido de pertenencia de la nueva generación, aspecto que permitirá identificar una historia propia llena de acontecimientos, valores y personajes que nos determinan como nación, como pueblo, con una identidad constituida y creada bajo los preceptos de la lucha y la conquista rebelde y soberana.

En los juegos de historia, que se transmiten a nivel internacional, siempre hemos sido víctimas de variados métodos en el intento de dominación de las masas, estos métodos van desde la conquista violenta, hasta las sofisticadas estrategias de manipulación en las que se ponen en práctica elementos de las más avanzadas tecnología como el cine, la televisión y los videojuegos.

Estos últimos han ganado proliferación en la población mundial, y aunque no representan en nada los valores universales de la convivencia social y mucho menos los históricos que sostienen la identidad de los pueblos latinos, si introducen constantemente acciones que generan actitudes hacia el consumo y la proliferación de las actividades capitalistas e imperialistas, que determinan el poder, la ambición y el placer de ganar, subordinando el respeto, la comprensión, el intercambio, la asimilación de errores y rectificaciones y la aceptación de los contrarios.

Valdría la pena preguntarse: ¿es imprescindible diseñar un juego para contribuir al desarrollo de un niño y adolescente más identificado con sus valores históricos y patrios?

¿Es necesario crear una metodología que responda a la implementación de acciones concretas para potenciar actividades lúdicas que determinen el desarrollo de las relaciones interpersonales y de amistad en niños y adolescentes?

Podríamos partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación.

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

2.2.3. Sociológica.

El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aún cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parques y los escondidos. Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

En este tipo de juego podemos diferenciar la conciencia de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo.

La conciencia de la regla se refiere a la forma en que los niños se representan el carácter sagrado de la regla (eterno, inmutable) o decisorio (por acuerdo de la sociedad infantil) de esta, su heteronimia o autonomía.

2.2.4 Axiológica.

VALORES

Los valores son fenómenos de nuestra conciencia que tomamos frente a individuos o en grupo.

COOPERACION

El hombre ecuatoriano por ancestro es cooperativista, la educación debe promover un ambiente de cooperación familiar, social, laboral, que trabaje y participe comunitariamente.

CREATIVIDAD

La educación debe estimular la originalidad para que halle independencia intelectual y cultural y no basarse en la copia.

GRATITUD

La reciprocidad generosa que un hombre debe a otros hombres o instituciones por un bien recibido debe manifestarse en el cumplimiento del deber, en el afecto sincero y leal que satisfaga los requerimientos de quienes en un momento determinado le brindaron apoyo.

HONRADEZ

La escuela debe enseñar a ser honrados consigo mismo, con sus compañeros, con la institución educativa, con sus padres, con su patria.

JUSTICIA

Concepto que parte de la ética que impulsa a ser el bien, tiene que ver con el ejercicio del derecho, significa también dar a cada uno lo que le pertenece, según su labor, sus merecimientos personales y sus requerimientos.

LIBERTAD

Es un valorpreciado del hombre que consiste en la facultad de obrar de una y otra manera, bajo ciertas limitaciones internas y externas, en las primeras, podemos considerar las capacidades físicas, el sentido moral y sobre todo la conciencia, en las segundas están la naturaleza y la sociedad.

RESPONSABILIDAD

El estudiante que asiste puntualmente cúmplelas tareas, prepara las lecciones y exámenes, están preparándose para afrontar con responsabilidad ante su familia su trabajo y cualquier actitud

VERACIDAD

Tanto el maestro como los padres de familia y la comunidad en general, deben preocuparse en formar al niño y al joven en la veracidad.

PAZ

La educación debe formar al hombre amante de la paz, de la paz interna al derecho individual y colectivo, la paz producto de la justicia social.

2.2.5 Fundamentación Legal

Art. 26. Educación

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcutable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

La persona, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 48. Derecho a la recreación y al descanso

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y la adolescencia la práctica de juegos tradicionales; crear mantener espacios e instalaciones seguras e accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos por el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deben contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales y destinar los recursos presupuestarios suficientes para el desarrollo de estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia, dictara regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados electrónicos y de otro tipo con el objeto de asegurar que no afecten el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

2.3. CATEGORIAS FUNDAMENTALES

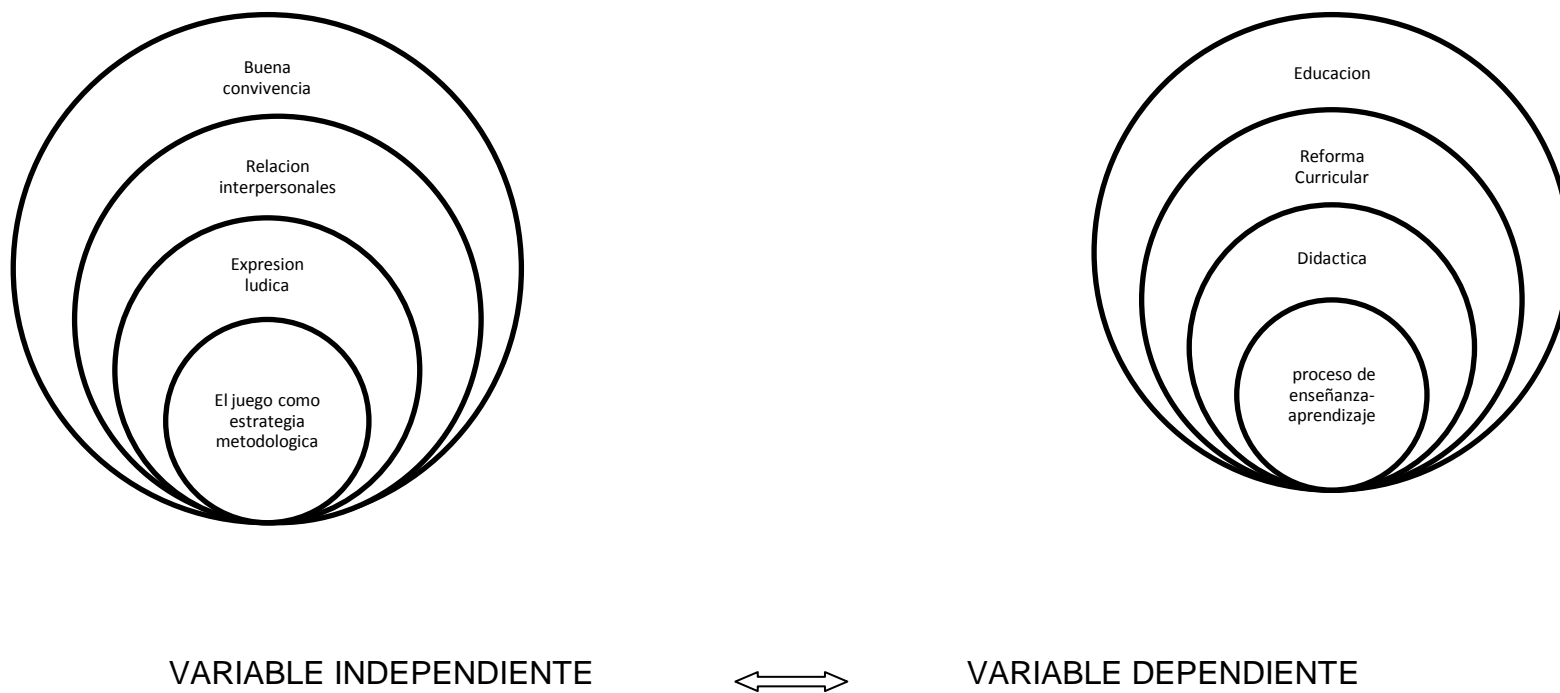


Gráfico 2. Categorías Fundamentales

ELABORADO POR: Mirian Fajardo

2.4. REDES DE CATEGORIAS

2.4.1. CONSTELACION DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

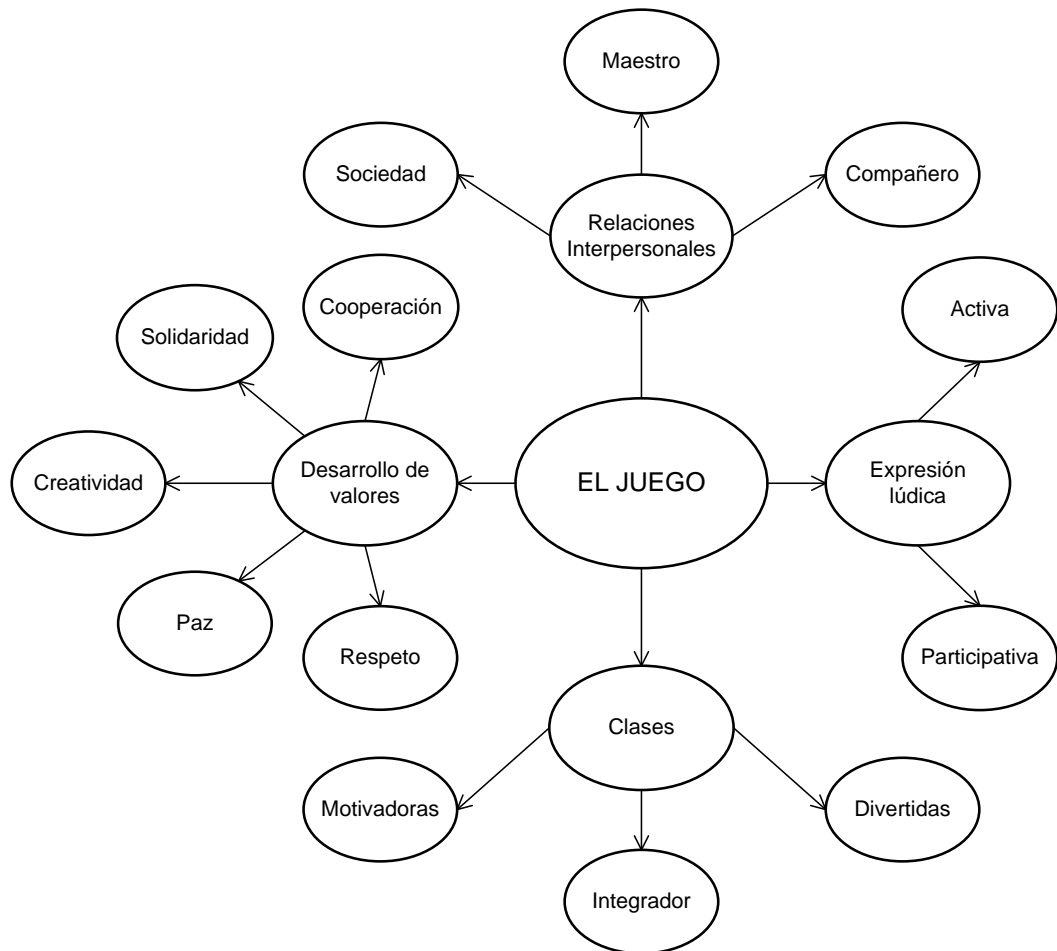


Gráfico 3. Constelación de ideas de la variable independiente

ELABORADO POR: Mirian Fajardo

2.4.2 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

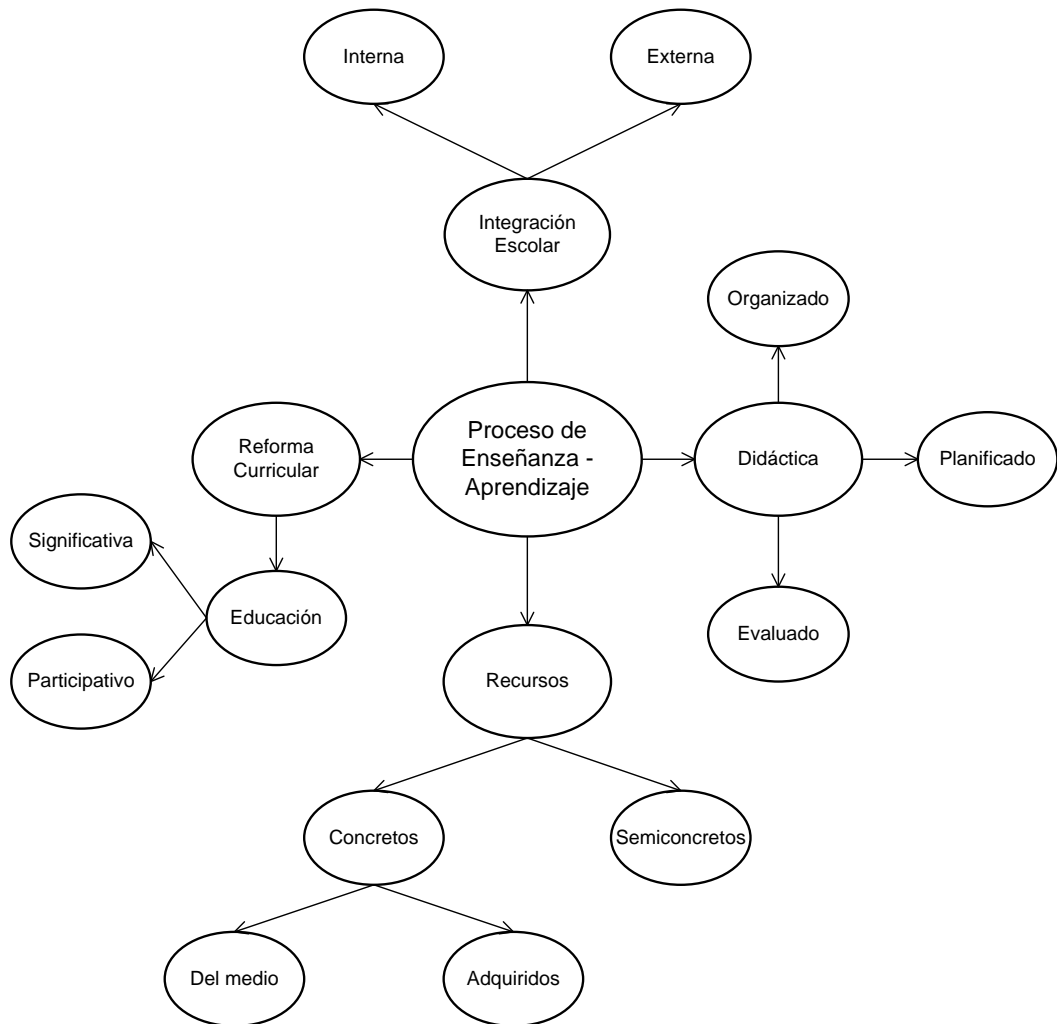


Gráfico 4. Constelación de ideas de la variable dependiente

ELABORADO POR: Mirian Fajardo

2.5. Fundamentación Teórica

Variable Independiente: El juego

Convivencia Social:

“La convivencia social requiere normas para asegurar la tarea, el respeto mutuo y el ejercicio de la libertad individual en el grupo que integramos. La norma se acuerda y marca límites sobre lo permitido y lo no permitido. No busca la prohibición por ella misma sino la aceptación de modos de actuar para enriquecer una tarea en común.

La fuerza de la regla o la norma reside en su capacidad de constituir un orden conveniente, por eso es necesario establecerlas, como en el juego. Se trata, entonces de la constitución de un juego donde ningún jugador debe ser más importante que el propio juego. La regla es “regla de juego”, en cuanto se anticipa, se analiza, se discute y por tanto, se respeta.

En la escuela se imparten normas, reglas o ‘leyes’ para habitarla. No son leyes universales sino “normas específicas” para ese lugar. En este sentido es necesario generar el respeto de ellas por la comprensión y aceptación de que cada situación requiere pautas particulares.

(colegiouniversitariopatagonico.wordpress.com/la-convivencia)

Relaciones Interpersonales

Las relaciones interpersonales juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona. A través de ellas, el individuo obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo. En contrapartida, la carencia de estas habilidades puede provocar rechazo, aislamiento y, en definitiva, limitar la calidad de vida.

Esta sección va dirigida tanto a padres como a educadores en general. En ella se puede encontrar información sencilla en torno a

dieciséis preguntas básicas que, de manera espontánea, pueden asaltarle a un padre o una madre preocupado/a por las relaciones sociales de su hijo/a, a un profesor que pretende mejorar el clima social de su aula o a un monitor de un club de ocio que quiere favorecer las relaciones entre los participantes del mismo.

Las habilidades sociales son conductas relacionadas con la tarea (trabajo independiente, seguir instrucciones, completar tareas, etc.)

Las habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Se tratan de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (Monjas, 1999).

De acuerdo con Prieto, Illán y Arnáiz (1995),” Centrándose en el contexto educativo, las destrezas sociales incluyen conductas relacionadas con los siguientes aspectos, todos ellos fundamentales para el desarrollo interpersonal del individuo:

Las conductas relacionadas con el propio individuo (expresión de sentimientos, actitudes positivas hacia uno mismo, conducta ética, etc.)

Las habilidades sociales o de relación interpersonal son importantes porque, están presentes en todos los ámbitos de nuestra vida. Son conductas concretas, de complejidad variable, que nos permiten sentirnos competentes en diferentes situaciones y escenarios así como obtener una gratificación social. Hacer nuevos amigos y mantener nuestras amistades a largo plazo, expresar a otros nuestras necesidades, compartir nuestras experiencias y empatizar con las vivencias de los demás, defender nuestros intereses, etc. son sólo ejemplos de la importancia de estas habilidades. Por el contrario, sentirse incompetente socialmente nos puede conducir a una situación de aislamiento social y sufrimiento psicológico difícil de manejar.

Todas las personas necesitamos crecer en un entorno socialmente estimulante pues el crecimiento personal, en todos los ámbitos, necesita de la posibilidad de compartir, de ser y estar con los demás (familia, amigos, compañeros de clase, colegas de trabajo, etc.). Baste recordar los esfuerzos que, tanto desde el ámbito educativo como desde el entorno laboral, se realizan para favorecer un clima de relación óptimo que permita a cada persona beneficiarse del contacto con los demás, favoreciendo así un mejor rendimiento académico o profesional.

Existen numerosas habilidades sociales, algunas de ellas muy básicas y que son aprendidas a edades muy tempranas (fórmulas de cortesía como saludar, dar las gracias o pedir las cosas por favor), hasta otras habilidades mucho más complejas exigidas en el complejo mundo de los adultos (saber decir que no, negociar, ponerse en el lugar del otro, formular una queja sin molestar, etc.).

Prieto y Cols. Ofrecen una relación de las habilidades que debe poseer el niño con necesidades educativas especiales y poner en práctica en el aula. Dichas habilidades le reportan refuerzo social y favorecen una relación gratificante con los demás compañeros.

- Destrezas de supervivencia en el aula: pedir ayuda, prestar atención, dar las gracias, seguir instrucciones, realizar las tareas, participar en las discusiones, ofrecer ayuda, hacer preguntas, no distraerse, hacer correcciones, decidir hacer algo, marcarse un objetivo.
- Destrezas para hacer amistades: presentarse, empezar y finalizar una conversación, participar en juegos, pedir favores, ofrecer ayuda a un compañero, hacer cumplidos, sugerir actividades, compartir, disculparse.
- Destrezas para abordar los sentimientos: conocer los sentimientos y expresarlos, reconocer los sentimientos de los demás y mostrar

comprensión ante ellos, mostrar interés por los demás, expresar afecto, controlar el miedo, otorgarse recompensas.

- Destrezas sobre distintas alternativas a la agresividad: utilizar el autocontrol, pedir permiso, saber cómo responder cuando le molestan a uno, evitar los problemas, alejarse de las peleas, resolución de problemas, saber abordar una acusación, negociación.

Destrezas para controlar el estrés: controlar el aburrimiento, descubrir las causas de un problema, quejarse, responder a una queja, abordar las pérdidas, mostrar camaradería, saber abordar el que le excluyan a uno, controlar los sentimientos de vergüenza, reaccionar ante el fracaso, aceptar las negativas, decir “no”, relajarse, responder a la presión de grupo, controlar el deseo de tener algo que no te pertenece, tomar una decisión, ser honesto.”

Expresión Lúdica

El aporte del juego al desarrollo del niño, en la actividad lúdica se forman más intensamente las cualidades psíquicas y particularidades de la personalidad del niño; el juego influye en la formación del carácter voluntario de los procesos psíquicos, así en los niños comienzan a desarrollarse la atención, y la memoria voluntaria ya que ellos se concentran mejor y relacionan más cosas en la memoria, ya que el mismo contexto del juego requiere que el niño se concentre en los objetos, así como en el contenido. Si el niño no quiere prestar atención a lo que le exige la próxima situación del juego, sus coetáneos lo expulsan. La necesidad de comunicación y de estímulo esencial mueve al niño a la concentración y la memorización objetiva.

Mediante el juego, el niño entra en relación directa con la sociedad en que vive, así el juego infantil, con sus juguetes constituye un verdadero espejo social de cada cultura.

Descubre por primera vez las relaciones que existen objetivamente entre las personas, empieza a comprender que la participación en cada actividad exige del hombre el cumplimiento de determinadas obligaciones y le otorga una serie de derechos. Cumplir un rol dentro de un juego consiste precisamente en cumplir los deberes que éste impone y hacer valer sus derechos en relación con los demás participantes. El jugar se inicia en el comportamiento del mundo adulto, aprende de él la acción de sustituir un objeto real por un juguete; conoce la conducta y las interacciones de los adultos que se convierten en un modelo para su propia conducta y adquieren los hábitos fundamentales de comunicación, cualidades indispensables para el establecimiento de las interrelaciones con sus coetáneos.

Así mismo se reconoce unánimemente la influencia del juego en el desarrollo social en la etapa preescolar y son múltiples las investigaciones que lo evidencian. Esta valoración adquiere su máxima expresión al considerarlo como una actividad social por su naturaleza y por su contenido. El juego es la actividad idónea para la formación de relaciones entre los niños, porque constituye el primer escalón en la comunicación independiente de unos con

Además es precisamente en esta edad cuando se sientan las bases de la moral y adquieren las primeras nociones morales, sentimientos, hábitos y normas de convivencia social que determinan el desarrollo moral de la personalidad y a todo ello es posible contribuir mediante el juego.

EL JUEGO

El juego contiene varios elementos implícitos, es algo inherente al ser humano, es una herramienta que facilita el aprendizaje, y sirve para que tanto el niño como el adulto se diviertan aprendiendo. (María Cecilia Betancourt, pág. 104).

IMPORTANCIA EN LAS VIDA DEL NIÑO

- El juego es tan importante que desde la antigüedad se lo incluía en la lista de los instintos. Si el juego es vivaz y energético este destinado a favorecer el desarrollo, la coordinación de movimiento y otras funciones vitales.
- El juego con otros niños permite las relaciones sociales, la vivacidad del juego ofrece una oportunidad real para el desarrollo social.
- El juego es necesario para la actividad mental. De aquí la gran importancia de la recreación, considera indispensable para una personalidad sana y equilibrada.

En la escuela ha quedado establecido que el arte de la recreación es aprender cómo se aprende a leer y escribir.

Un programa recreativo adecuado reclama aprendizajes y actividades que puedan ser utilizados durante toda la vida; todo lo debe exceder el objetivo que solo se formula la búsqueda de la diversión. Para que la escuela asuma esta responsabilidad será preciso tener en cuenta que:

- Los maestros deben perfeccionarse en destrezas y actividades recreativas.
- Deben incluirse dentro de los contenidos pre gramáticos, diversas actividades recreativa.
- Del mismo modo que se lleva un registro de los progresos escolares, ha de importarse otro para las actividades de recreación.

RECREACIÓN SUS RELACIONES

La recreación se logra por medio de actividades, pero no puede ser identificada por ella; las actividades son solamente medios de recreación. El carácter recreativo no depende de la actividad en si. Le es conferido por el hombre cuando por medio de ella se cumple el objetivo fijado. Una misma actividad según el momento y la intención puede tener características de recreación o no. Cantar en un coro puede ser agradable para algunos por la vivencia artística, a varios por dominar la voz , y a otros porque les significa oportunidades de diversos ordenes.

RECREACIÓN Y JUEGOS

Juego y recreación están centrados en momentos diferentes del ciclo de vida del hombre. El juego constituye el centro del mundo infantil y es su forma principal de acción. La recreación, es principalmente, una actividad de la vida organizada. El hombre para equilibrar su vida tiene necesidad de recreo como algo diferente a su actividad rutinaria. La recreación en el niño, si bien es muy importante, no constituye un requerimiento fundamental como en el adulto.

RECREACIÓN Y EDUCACIÓN

La educación debe afrontar la tarea de desarrollar adecuadamente al individuo para que actúe, de la mejor forma posible, en su medio de acción; a si mismo debe capacitarlo para recrearse. La recreación coopera con la educación en la integración de la personalidad y colabora en la tarea de hacer del hombre un ser cultural y social. De acuerdo con el objetivo de la Educación Física, en educación es preciso tener presente los tres planos de la vida: el de las actividades, el de la coordinación y el de la plenitud de la vida e integración total.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

En el nivel de escolaridad, se privilegia al juego como el recurso metodológico más apropiado, dadas las características evolutivas de los educandos.

LA EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS

La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de distintos momentos que se correlacionan con las diferentes etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes frases.

- Juego funcional: Se desarrolla durante el primer año de vida del bebe. Consiste en un juego de puro ejercicio de las funciones sensomotoras que compromete tan solo movimientos, acciones y percepciones.
- Juego de ficción simbólico: En este juego que se desarrolla entre los tres y los cinco años, su función es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en cuanto a los deseos del sujeto.
- La ambientación de la sala en sectores de actividades, debe tener un carácter temporal que responda a determinadas necesidades e intereses en un momento dado del quehacer didáctico.
- La selección de estímulos: (recursos), debe responder a los intereses, necesidades y nivel evolutivo del grupo.
- Las distintas áreas se puede ir integrando unas con otras a partir de los intereses del niño y la temática del juego.
- La maestra: es la coordina, orienta, apoya, se integra en el mismo juego con el propósito de ampliar, enriquecer, favorecer el recorrido hacia la construcción del conocimiento.

ESTRATEGIA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO DE NIÑOS Y ADOLESCENTES:

Idea original de la estructura. José Gregorio Rodríguez y Rafael Eugenio Ariza 2003.

Es importante hacer un alto para señalar que el desconocimiento de la historia del país es una problemática que repercute en la conciencia social e individual de cada sociedad y puede constituir un determinante en la ausencia de la identidad, pertenencia con el sistema, el medio y la sociedad en que el sujeto se desempeña, además de evitar la creación de valores favorables en la defensa y comprensión de acciones políticas, sociales e ideológicas que se generan en las instituciones y el gobierno, del país en cuestión. Por lo que resulta necesario implementar acciones lúdicas que permitan generar el conocimiento de la historia y que sea de fácil comprensión, motivación y asimilación para estos niños y adolescentes.

Esta actividad lúdica (juego) es de fácil comprensión y asimilación por parte de los educadores y educandos, la cual no necesita materiales inalcanzables o de gran magnitud económica para su implementación. A continuación indicamos la estrategia para su implementación.

ESTRUCTURA DEL JUEGO:

El juego consta de dos partes fundamentales en su estructura esencial, la cual se divide en: La guía y el texto histórico.

A) LA GUÍA:

Indica las normas que regulan las acciones de los participantes, las situaciones que se presentan y la resolución de problemas. Esta guía establece parámetros que dan formas a la dinámica grupal que potencializará en cada instante el desarrollo del texto histórico. En la guía se revisan los aspectos fundamentales en cuanto a las "Partidas" o "Sesiones". Entre estos elementos tenemos:

Los personajes jugadores. Ejemplo. Son los participantes los que los crearán a partir del conocimiento de una parte de la historia y adquieren su propia personalidad.

Los personajes no jugadores. Ejemplo. Estos participantes son introducidos al juego a través de un Director. Estos tienen un papel fundamental ya que sirven de orientadores, además de catalizar las acciones de los personajes jugadores.

El Director. Ejemplo. Entre los participantes uno de ellos debe fungir como director del juego (al principio es bueno que sea el docente que tenga experiencia en Historia), le corresponde a él recrear la historia a través de la narración oral, mostrar el contexto y las diferentes alternativas de acción que tienen los personajes jugadores. El director es los sentidos, los ojos, oídos, tacto... que le permite a los participantes ponerse en contacto con la realidad del juego. Es decir la historia narrada. La idea es que en el salón de clases se estructuren equipos, todos tengan la oportunidad de pasar a cumplir ese papel. Sólo se necesita incentivar la creatividad, capacidad narrativa, habilidad y las reglas del juego, características que se desarrollarán durante la práctica continua.

La búsqueda o trabajo de indagación con los libros, los manuales de historia, que permitan descubrir los elementos necesarios para que el equipo pueda ganar.

El periplo o viaje de los personajes. Los viajes que se pueden hacer por los caminos de la historia y dentro de lugares relevantes que se recreen en el juego.

El combate. Que debe de poseer como características el uso de las armas convencionales que se usaron en la lucha por la independencia y la estrategia de guerra que es más importante que los propios utensilios de guerra.

El trabajo cooperativo. Se debe trabajar en cada momento a la ayuda mutua, cooperación, intercambio, búsqueda, entrega de datos entre los participantes del equipo, etc.

La dinámica. Ejemplo. Consiste en desarrollo del juego, enmarcado en el contexto histórico que va desde una época determinada hasta otra de carácter relevante para el País, en cuanto a la lucha por la liberación de la nación. Los elementos fundamentales que sostienen la dinámica son los siguientes:

El combate. Ejemplo. Es el elemento principal, la historia central del juego es la guerra independentista, por lo tanto deben existir dos bandos bien definidos. El de los dominantes que luchan por perpetuar el dominio y la hegemonía y el de los patriotas que luchan por la tan anhelada independencia. Para no representar la violencia de los combates se realizará una "batalla de ideas" en las que se pueden presentar:

Dilemas Morales.

Análisis de pensamientos de los próceres de las revoluciones que se están defendiendo.

Trabajos o tareas.

Los participantes superarán los obstáculos en la medida en la que puedan responder a las preguntas o realizar las tareas o trabajos.

En el análisis del pensamiento histórico de los libertadores del país. Se tomará un pensamiento y se responderá a una pregunta, se determinarán los valores o se buscará la relación con la actualidad.

La creación del personaje:

El personaje será creado y representado por el participante y para ello se tomará en cuenta dos factores:

- La etnia, entre las que tenemos al blanco criollo, blanco peninsular, aborigen, mestizo y el negro.
- La categoría, es el modo en que se gana la vida el personaje. Entre estos tenemos al campesino, comerciante, brujo, esclavo, y sacerdote.
- Las pericias. El personaje en cada sesión irá ganando habilidades (nadar, escalar, montar a caballo).
- Los valores. Cuando se realiza una determinada tarea, se analiza un pensamiento, o se discute un dilema moral, el personaje desarrollará determinados valores.

Para crear un personaje:

- Se escoge una etnia y una categoría.
- Se le da un nombre, peso, estatura y edad.
- Se lanzan 2 dados para determinar las características físicas e intelectuales. Por ejemplo para determinar la destreza se lanzan dos dados de 6 caras y si obtenemos 6 + 4 el puntaje de D será de 10 puntos, y así con las demás características mencionadas anteriormente.
- Los puntajes de vida (PV) se obtienen multiplicando por 2 la constitución física.
- El Director le asigna un motivo y una misión personal.
- Se le asignan objetos, animales, utensilios, etc.

El participante debe investigar con ayuda docente acerca de las características del personaje y su época.

La hoja de creación del personaje:

Esta es una panilla que irá siendo llenada por el participante en el proceso de creación de su personaje. En estas se anotarán los rasgos,

valores, principios y desarrollo evolutivo que se producen en el personaje, así como pericias y nuevas habilidades.

Las sesiones: en un salón de clases se pueden estructurar 6 ó 7 equipos, cada uno debe tener un director, que guiará el juego con asesoría del maestro. El texto histórico será elaborado por el docente y presentado al máster con anticipación. El tema puede ser discutido en clases en la semana y los jueves un espacio de 45 minutos se puede dedicar a la implementación del juego. Para desarrollar el texto histórico se pueden tomar de 4 a 5 sesiones, en dependencia de la complejidad del problema a resolver en el discurso histórico.

B) EL TEXTO HISTÓRICO:

Consiste en un texto que muestra la historia general, el contexto social, cultural, económico y político de la época tratada, en dependencia del caso de cada país y su situación geográfica. Las etapas de la independencia de cada contexto histórico o el seleccionado específicamente para su debate y se determinaran las situaciones que encaminarán las aventuras que los personajes vivirán.

Este texto histórico muestra a su vez situaciones más específicas, escenarios que presentan varios escenarios que presentan varias alternativas de acción, en las cuales deben ser resueltos problemas, evadiendo obstáculos o realizando acciones de enfrentamientos de los ejércitos o fuerzas de liberación. Un docente puede tantos textos históricos como su imaginación le permita, siempre y cuando se respeten los acontecimientos reales.

El texto histórico va adquiriendo sentido en la medida que se implementa, a través de la narración oral de director y de las acciones de los ejemplos.

¿Cómo estructurar el texto histórico?

1. El docente debe preparar el texto histórico presentando las situaciones que deben ser resueltas. Por lo que se debe tener en cuenta los siguientes elementos:

- La historia central, el contexto y los principales acontecimientos que se sucedieron en estrecha relación entre ambos.
- Presentar las situaciones en el orden en que serán desarrolladas.
- Determinar las tareas, preguntas, así como los dilemas morales que se puedan encontrar en las diferentes situaciones.
- Presentar las diversas alternativas de acción de los personajes de acuerdo al ambiente.

La aleatoriedad:

Para dar fluidez a las acciones de los personajes, sin establecer una rigidez extrema en el desarrollo de las mismas, se utilizarán los dados. Esto incide en evitar que los resultados dependan en un 100% de los personajes jugadores o el director.

Ejemplo del desarrollo del texto histórico:

Director / Pedro. "...estamos a punto de iniciar un viaje a través de nuestra historia, para conocer los personajes que han marcado pautas en la gesta libertadora de nuestro país..."

Mis palabras serán las que guiarán esta interesante travesía, pero tú debes escoger, decidir tus propias acciones mientras te muestro todas las posibilidades. Aquí va la primera pregunta:

"¿aceptas incorporarte en esta interesante aventura y salvar todos los obstáculos que se te presenten en el camino por alcanzar la victoria junto a tus compañeros?"

Todos los personajes: "Acepto".

Máster "muy bien en este momento es de noche, hay un camino largo, que termina en una pequeña colina, se ve humo a lo lejos..." "... es un pequeño poblado, se oye golpes de tambores en la distancia..." "¿qué podemos hacer?"

Roberto: "...me acerco con cuidado en la dirección donde se oye la música, les pido a mis compañeros que me sigan..." "¡Vengan!"

Manuel: "...no podemos ir, es muy arriesgado, mejor esperamos a que amanezca..."

En este caso se arrojaran los dados para probar voluntad. ¿Quién logra convencer al compañero?. Cada uno lanza los dos dados y el que mayor puntaje tenga convence a su compañero. Y así sucesivamente en las diversas acciones que se presenten.

Algunas recomendaciones necesarias para implementar esta actividad lúdica:

La guía debe ser elaborado con un lenguaje sencillo ya que está dirigido a niños de edad escolar y adolescentes.

No debe ser muy extenso, ni debe contener un exceso de normas. Las mismas son recomendables que las elaboren los docentes que trabajaran el texto histórico.

Se pueden diseñar tarjetas de diferentes colores para las preguntas, dilemas morales y tareas que se asignaran durante la travesía.

Es recomendable realizar un estudio piloto en grupos de 5to y 6to grado de escolaridad primaria y 7mo, 8vo de secundaria básica.

Se podría trabajar con recursos nemotécnicos como la música, los dibujos, mapas pequeños sobre los territorios de las batallas, etc. que permitan ambientar las sesiones de trabajo.

Variable Dependiente: Incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Educación

La educación, (del latín educere "guiar, conducir" o educare "formar, instruir") puede definirse como:

El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.

El proceso de vinculación y concienciación cultural, moral y conductual. Así, a través de la educación, las nuevas generaciones asimilan y aprenden los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo de generaciones anteriores, creando además otros nuevos.

Proceso de socialización formal de los individuos de una sociedad.

Curriculum

El término currículum se refiere al conjunto de competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo. De modo general, el currículum responde a las preguntas ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar? El currículum, en el sentido educativo, es el diseño que permite planificar las actividades académicas. Mediante la construcción curricular la institución plasma su concepción de educación. De esta manera, el currículum permite la previsión de las cosas que hemos de hacer para posibilitar la formación de los educandos. El concepto currículum o currículum (término del latín, con acento por estar aceptado en español) en la actualidad ya no se

refiere sólo a la estructura formal de los planes y programas de estudio; sino a todo aquello que está en juego tanto en el aula como en la escuela.

El currículo para organizar la práctica educativa se convierte en currículum formal. Los maestros y planeadores educativos deben tomar partido en las siguientes disyuntivas:

- ¿El currículo es lo que se debe enseñar o lo que los alumnos deben aprender, es decir, lo importante son los conceptos que se quieren transmitir o las estrategias y destrezas que se pretende que adquieran?
- ¿El currículo es lo que se debe enseñar y aprender o lo que realmente se enseña y aprende, es lo ideal o es lo real, es la teoría o es la práctica?
- ¿El currículo es lo que se debe enseñar y aprender o incluye también el cómo, es decir, las estrategias, métodos y procesos de enseñanza?
- ¿El currículo es algo especificado, delimitado y acabado o es algo abierto, que se delimita y configura en su forma definitiva en su propio proceso de aplicación?

La educación se comparte entre las personas por medio de nuestras ideas, cultura, conocimientos, etc. respetando siempre a los demás. Ésta no siempre se da en el aula.

Existen tres tipos de educación: la formal, la no formal y la informal. La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos. Mientras que la no formal se refiere a los cursos, academias, etc. y la educación informal es aquella que abarca la formal y no formal, pues es la educación que se adquiere a lo largo de la vida.

Didáctica

La didáctica (del griego *didaktike*, "enseñar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la

parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo

El currículo escolar es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Aunque hay países que en sistema educativo el elemento contenido lo llegan a derivar en tres, como lo son los contenidos declarativos, conceptuales y los procedimentales. Es importante tener en cuenta el denominado curriculum oculto que, de forma inconsciente, influye de forma poderosa en cuáles son los auténticos contenidos y objetivos en los que se forma el alumnado. Por ejemplo, Un docente tiene que conocer el CNB (Curriculum Nacional Base) de su país, porque no todos tenemos las mismas necesidades, es por eso que tiene que conocer y también hacer uso de él, para que su trabajo se desarrolle de una manera eficiente de acuerdo a lo que su pueblo realmente necesite.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centran en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano.

Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

Cabe distinguir:

Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito o materia.

Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.

Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle.

Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se «juegan» entre tres polos: maestro, alumno, saber, por que se analiza:

La distribución de los roles de cada uno.

El proyecto de cada uno.

Las reglas de juego: ¿qué está permitido?, qué es lo que realmente se demanda, qué se espera, qué hay que hacer o decir para demostrar que se sabe.

(Ricardo Isaac Arévalo Herrarte)

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

El modelo llamado «normativo», «reproductivo» o «pasivo» (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de «hacer pasar un saber».

El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.

El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.

El saber ya está acabado, ya está construido.

El modelo llamado «incitativo, o germinal» (centrado en el alumno).

El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación (medios centros de interés de Decroly, cálculo vivo de Freinet).

El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).

El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).

El modelo llamado «aproximativo» o «constructivo» (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.

El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).

El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute.

El saber es considerado en lógica propia.

Enseñanza-aprendizaje

Es el proceso por el cual el docente utiliza recursos o herramientas para promover la información, organizarla adecuadamente para orientar y mantener la atención del alumno facilitando un aprendizaje significativo.

Estilos de aprendizaje

Con relación a la problemática del aprendizaje y en particular a la forma por la cual cada individuo aprende, muchos investigadores de la educación coinciden en apuntar que las personas poseen diferentes estilos de aprendizaje, y estos son, en definitiva, los responsables de las diversas formas de acción de los estudiantes ante el aprendizaje.

A la importancia de considerar los estilos de aprendizaje como punto de partida en el diseño, ejecución y control del proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco de la propia psicología educativa y la

didáctica en general, es en sí, lo que concierne principalmente a la labor docente. La investigación sobre los estilos cognitivos ha tenido gran importancia para la metodología, al brindar evidencias que sugieren que el acomodar los métodos de enseñanza a los estilos preferidos de los estudiantes, puede traer consigo una mayor satisfacción de éstos y también una mejora en los resultados académicos. Con esto queda postulado que los profesores pueden ayudar a sus estudiantes concibiendo una instrucción que responda a las necesidades de la persona con diferentes preferencias estilísticas y enseñándoles, a la vez, cómo mejorar sus estrategias de aprendizaje constantemente.

Los estilos cognitivos son definidos como la expresión de las formas particulares de los individuos en percibir y procesar la información. Particular sentido adquirió el estudio de los estilos cognitivos con los descubrimientos operados en el campo de la a veces los patrones de cambio están relacionados simplemente con la ambigüedad de la traslación de mesa-bancos de los alumnos a una teoría des envolvente a cada uno de los maestros que tienen un problema sexual con los alumnos.

Con el auge de la psicología cognitivista los estudios desarrollados sobre los estilos cognitivos pronto encontraron eco entre los pedagogos, quienes buscaban la renovación de las metodologías tradicionales y el rescate del alumnado como polo activo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunos investigadores de la educación, en lugar del término estilo cognitivo, comenzaron a hacer uso del término estilo de aprendizaje, explicativo del carácter multidimensional del proceso de adquisición de conocimientos en el contexto escolar. Así estilo de aprendizaje se puede comprender como aquellos rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como guías relativamente estables de cómo los participantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje perciben, interaccionan y responden en sus distintos ambientes de aprendizaje. "...los estilos de aprendizaje

resultan ser "la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absorber y retener la información".

Respecto a la clasificación de los estilos de aprendizaje, se puede ver la existencia de una gama versátil de clasificaciones en tipos de estilos o estudiantes, en la gran mayoría establecidas a partir de dos criterios fundamentales: las formas de percibir la información y las formas de procesarla.

Las formas preferidas de los estudiantes para responder ante las tareas de aprendizaje se concretan en tres estilos de aprendizaje: estilo visual, estilo auditivo y estilo táctil o kinestésico. Por eso es tan trascendental mezclar las técnicas de enseñanza, puesto que gracias a estas tres formas de adquirir el aprendizaje, el niño y el adolescente se familiarizan con su realidad más próxima y asocian el proceso aprendizaje a los estímulos sensoriales que le son más impactantes.

A partir de las investigaciones neurológicas, en los últimos años ha surgido en el mundo un interesante enfoque para el estudio de los estilos de aprendizaje: el enfoque de la mente bilateral, fundamento básico del llamado "arte de aprender con todo el cerebro". Para los seguidores del enfoque de la mente bilateral en la educación, las investigaciones acerca del cerebro muestran evidencias que: las dos partes del cerebro captan y transforman la realidad (información, experiencia) de manera diferente; ambos hemisferios son igualmente importantes en términos del funcionamiento del cerebro total; existen en los seres humanos una propensión a utilizar más un hemisferio que otro para determinadas funciones cognitivas.

Sobre la base de estas características Linda V. Williams (passim, 1995) ha propuesto clasificar a los estudiantes en predominantemente siniestro hemisféricos (left-brained), si se distinguen por ser eminentemente verbales; resolver los problemas de forma secuencial; procesar la información paso a paso, dato a dato, en forma lineal y causal;

preferir la conversación y la escritura; poseer un pensamiento que sigue una lógica explícita; y los predominantemente dextro hemisféricos (right-brained), los que tienden a ser menos verbales; a resolver problemas intuitivamente; preferir imágenes y dibujos; procesar holísticamente muchos datos a la vez, en forma simultánea, no lineal ni causal. Con esto la tarea principal de la escuela moderna radica en lograr que los estudiantes "aprendan con todo el cerebro", y en consecuencia desarrollen un uso flexible de los dos hemisferios cerebrales.

El modelo teórico del "Dr. Kolb"

Otro de los modelos teóricos acerca de los estilos de aprendizaje de mayor relevancia es el propuesto por el psicólogo norteamericano D. Kolb (1984), quien considera que los estudiantes pueden ser clasificados en "convergentes" o "divergentes", y asimiladores o acomodadores, en dependencia de cómo perciben y cómo procesan la información.

En tal sentido Kolb plantea que las personas pueden captar la información o la experiencia a través de dos vías básicas: la concreta, llamada por él experiencia concreta y la abstracta, denominada conceptualización abstracta. De acuerdo a las formas de procesar la información, Kolb señala que algunas personas, después de haber percibido una experiencia o información, prefieren reflexionar sobre algunos aspectos, filtrar esa experiencia en relación con la propia para crear nuevos significados en una elección pausada y deliberada. Ello fundamenta una forma común de procesamiento de la información: la observación reflexiva, opuesta a una segunda, la experimentación activa, propia de aquellas personas que toman una información y casi de inmediato se ven precisadas a utilizarla, actuando sobre la realidad para transformarla. Según la tipología de Kolb, los estudiantes divergentes se caracterizan por captar la información por medio de experiencias reales y concretas, y por procesarla reflexivamente; los convergentes por percibir la información de forma abstracta, por la vía de la formulación conceptual (teóricamente) y procesarla por la vía de la experimentación activa. Por su

parte, los asimiladores o analíticos, tienden también a percibir la información de forma abstracta, pero a procesar reflexivamente. Finalmente los acomodadores perciben la información a partir de experiencias concretas y la procesan activamente.

Existen otros postulados de los estilos de aprendizaje proyectados en 4 dimensiones diferentes, de acuerdo a los siguientes criterios:

Según las formas preferidas de los estudiantes de percibir la información (canales de aprendizaje);

Según sus formas preferidas de procesar la información;

Según sus formas preferidas de orientarse temporalmente hacia el cumplimiento de sus metas como aprendices;

Según sus formas preferidas de orientarse socialmente hacia la realización de tareas y la solución de problemas.

Ellos conducen a plantearse la siguiente taxonomía de los estilos de aprendizaje:

Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de percibir la información: estilo visual, estilo verbal-auditivo.

Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de procesar la información: estilo global, estilo analítico.

Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de orientarse temporalmente en el cumplimiento de sus metas como aprendiz: estilo planificado y estilo espontáneo

Estilos de aprendizaje relacionados con las formas preferidas de los estudiantes de orientarse socialmente en la realización de tareas de aprendizaje: estilo cooperativo, estilo independiente o individual.

La concepción teórica conformada para la comprensión y estudio de los estilos de aprendizaje proporciona la información básica para organizar la teoría y práctica de un proceso de enseñanza- aprendizaje, que pretende contribuir al desarrollo de la personalidad del individuo. Indiscutiblemente, se hace necesario establecer los fundamentos didácticos necesarios para concebir un proceso de enseñanza- aprendizaje desarrollador sobre la base de los estilos de aprendizaje.

Al respecto, cualquier propuesta didáctica que pretenda tomar en cuenta los estilos de aprendizaje, ante todo debe partir por distinguir el carácter rector de la enseñanza con relación al desarrollo psíquico, considerándolo como fuente de ese desarrollo. Enseñar es pues, guiar, estimular a los estudiantes a que reflexionen sobre cómo aprenden en sentido general; es atender la diversidad en términos de estilos de aprendizaje. G. Fariñas (1995) dice: "el carácter irrepetible de la persona, que cada uno de nuestros alumnos tiene una forma propia de aprender, un potencial singular de desarrollo, de naturaleza motivacional en la que inciden significativamente las preferencias personales". Un aspecto importante dentro del proceso de enseñanza consistiría de esta forma, en valorar las formas preferidas de los estudiantes para aprender, con esto se asegura la variedad de métodos, procedimientos de enseñanza y aprendizaje; medios, formas de organizar el espacio, y de evaluación que propicien el interés, la participación e implicación personal de los estudiantes en las tareas de aprendizaje, y el desarrollo de sus potencialidades.

Los presupuestos vigotskianos nos permiten conocer que una enseñanza desarrolladora es la que conduce al desarrollo y va delante del mismo: guiando, orientando, estimulando; es aquella enseñanza que se propone conocer de manera integral al alumnos, incluidas sus fortalezas y debilidades en términos de sus estilos de aprendizaje, a fin de determinar cómo proceder, cómo ampliar continuamente los límites de la zona de desarrollo próximo o potencial y por lo tanto, los progresivos niveles de

desarrollo del sujeto, cómo promover y potenciar los aprendizajes desarrolladores.

Aprender, dentro de esta concepción, por otra parte no es solamente lograr cambios medibles en los conocimientos, hábitos y habilidades. Aprender significa ante todo aprender a aprender, conocer acerca del aprendizaje como proceso, conocer los estilos preferidos de aprendizaje y desarrollar habilidades de aprendizaje efectivas para los alumnos.

Implica además no solamente que el alumno adquiera conocimientos, sino que desenvuelva habilidades que puedan trascender en la configuración y desarrollo de la personalidad; aprenda a adecuar su estilo preferido de aprendizaje al método de enseñanza del profesor activando procedimientos y estrategias que le permitan flexibilizar su método de aprendizaje; aprenda a ser autónomo en el aprendizaje para desarrollar una actitud positiva hacia aquellos contextos donde ya no se cuenta con la ayuda del profesor o de otro alumno; aprenda a regularse sobre la base del autoconocimiento; se sienta responsable de los resultados del aprendizaje y actúe en correspondencia.

En la concepción didáctica el proceso de enseñanza- aprendizaje se proyecta en tres dimensiones: la instructiva, la educativa y la desarrolladora, constituyendo éstas en sí mismas tres procesos distintos que se ejecutan a la vez interactuando e influyéndose mutuamente de una manera dialéctica. Si bien son procesos diferenciados con objetivos y contenidos propios, se dan en unidad, toda vez que todo momento instructivo es a la vez educativo y desarrollador. De modo que, cuando el alumno aprende a aprender, disponiendo por ejemplo de procedimientos didácticos que le permitan hacer corresponder su estilo de aprendizaje con el estilo de enseñanza del profesor, se apropia de conocimientos y desarrolla habilidades (instructivo), estimulando sus propias potencialidades, su capacidad de autorregularse (desarrollador), ganando

a la vez autoconfianza, aprendiendo a ser tolerante, flexible, comunicativo, comprensivo (educativo).

Dentro de esta concepción, la dimensión desarrolladora se amplifica, en tanto el alumno aprende no sólo a autorregularse, a conocer sus puntos débiles y fuertes, aprende cómo explotar sus potencialidades durante el aprendizaje.

Un análisis más profundo, esencial, del proceso de enseñanza-aprendizaje nos conduce a la caracterización de los componentes estructurales de dicho objeto de estudio ahora matizados con la incorporación de los estilos de aprendizaje.

Desde la perspectiva de la concepción desarrolladora que se propone, de todos los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, reconocemos al problema como su punto de partida, en tanto éste determina los objetivos, y éstos a su vez los contenidos del proceso. El problema expresa la situación de un objeto, en este caso el proceso de enseñanza-aprendizaje, generada por una carencia, una insuficiencia o necesidad en el sujeto y que precisa de ser transformada. En el caso del proceso de enseñanza-aprendizaje el problema se expresa en términos de la necesidad de formar integralmente al niño o al joven y prepararlo para que se desempeñe social y profesionalmente en la sociedad. Dada esta necesidad, la enseñanza tiene como aspecto central de sus objetivos el que los estudiantes adquieran las competencias que les permitan acceder a desarrollarse a plenitud, sobre la base entre otras formas del aprender a aprender, y en particular a partir del desarrollo de estilos de aprendizaje que tributen a la autorregulación del aprendizaje, el crecimiento personal y formación integral de la personalidad, de forma que más allá de lo instructivo vaya a lo educativo y a lo desarrollador, en tanto promueva aprendizajes que perduren, que transformen al aprendiz.

La precisión dentro del objeto de aquellos aspectos necesarios para asistir a los objetivos, nos conduce a los contenidos, los que se

manifiestan en la selección de los elementos de la cultura a ser adquiridos por los estudiantes en su formación. En este caso, los contenidos se expresan a través del sistema de conocimientos, las habilidades y los valores que pretenden los docentes que los estudiantes desarrollen, se añaden los estilos de aprendizaje, por ser elementos potenciadores de estos propios conocimientos, habilidades y valores.

Por su parte el método, como componente en el que se expresa el modo de desarrollar el proceso por los sujetos, es tal vez de todos con el que más relación directa guarda el concepto de estilo (de enseñanza y de aprendizaje). Al sistema de métodos, procedimientos y formas a través de los cuales se manifiesta el método bien cabría incorporar los estilos de enseñanza y aprendizaje como elemento psicológico que matiza la actividad del profesor y el estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación como función de la dirección del proceso, constituye un elemento importante ya que está llamada a potenciar la autovaloración del estudiante durante el aprendizaje, sus fortalezas y debilidades, sus preferencias y expectativas, los procedimientos empleados; el autocontrol de lo aprendido, la regulación de la actividad. Ésta por tanto será cualitativamente superior en tanto está concebida de forma que contribuya a la autonomía del alumno, a que valore cómo aprender.

El carácter sistémico del proceso de enseñanza- aprendizaje ha de expresarse en las relaciones dialécticas entre los componentes que lo conforman, entre éstos y la actividad conjunta que realizan el profesor y el alumno. Ejemplo de ello es el carácter dialéctico que puede caracterizar a los estilos de aprendizaje como objetivo, contenido y método del proceso.

Los fundamentos metodológicos del proceso de enseñanza-aprendizaje en su conjunto se expresan a través del conjunto de principios que rigen la didáctica general.

El principio del carácter educativo de la enseñanza.

El principio del carácter científico del proceso de enseñanza.

El principio de la enseñanza que desarrolla.

El principio del carácter consciente.

La importancia de estos principios radica en que en ellos sintetizan los fundamentos que:

Determinan en gran medida la acción del docente por constituir orientaciones elementales para la planificación y dirección del proceso.

Tienen vigencia general más allá de la enseñanza de cualquier disciplina particular.

Son esenciales en tanto ejercen su influencia en todo el proceso de enseñanza, en todos sus aspectos y tareas.

Determinan el carácter y la estructura de la materia de enseñanza y son esenciales para su elección y organización.

Constituyen un sistema, lo que significa que se determinan y se incluyen mutuamente.

2.6 Hipótesis

La aplicación del juego incentivará positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro, provincia del Azuay.

2.6.1. Señalamiento de variables

Variable independiente

El juego

Variable dependiente

El proceso de enseñanza-aprendizaje

Término de relación

Incentivará

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la Investigación

Para realizar la presente investigación se acoge a los principios del crítico-propositivo de carácter cuali-cuantitativo, cualitativo porque el trabajo es de campo nos permitirá obtener datos, y cuantitativa porque nos brindaran resultados numéricos para poder buscar alternativas de solución.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

Dentro de la modalidad de la investigación, se empleara la Investigación de Campo y la Investigación Bibliográfica.

3.2.1. La Investigación Bibliográfica:

Porque nos permitirá obtener información de una forma teórica – científica, mediante la consulta en libros, textos, folletos, archivos que serán muy útiles para mi investigación.

3.2.2. La Investigación de Campo:

Nos permitirá conocer la realidad porque nos pone en contacto con el fenómeno investigado, por medio de la aplicación de técnicas e instrumentos estructurados, los mismos que serán aplicados a los docentes, padres de familia y niños de la escuela “José María Landín”, del cantón Sevilla de Oro.

3.3. Niveles o Tipos de Investigación

Exploratorio

La investigación es exploratoria porque nos permitirá tener una idea clara, del problema que tiene la institución, por medio del dialogo y la aplicación de la encuesta. Para con los resultados obtenidos poder buscar las respectivas alternativas de solución, la información se lo realiza con técnicas estructuradas, en este caso con la encuesta, con un cuestionario previamente establecido.

Correlacional.

Esta investigación nos permite relacionar a la variable dependiente con la independiente, para poder identificar y comprobar cómo actúa la una en relación con la otra, para así dar la fundamentación teórica al problema.

3.4. Población y Muestra

Una población está determinada por sus características definitorias. Por lo tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina **población** o **universo**. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación.

La Población o Universo con el cual se va a trabajar consta de 32 alumnos de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

Muestra.

Una muestra es un conjunto de unidades, una porción del total, que representa la conducta del universo en su conjunto. Una muestra, en un sentido amplio, no es más que eso, una parte del todo que se llama universo o población y que sirve para representarlo. Cuando un investigador realiza en ciencias sociales un experimento, una encuesta o

cualquier tipo de estudio, trata de obtener conclusiones generales acerca de una población determinada. Para el estudio de ese grupo, tomará un sector, al que se conoce como muestra. La Muestra es un conjunto representativo de la población. Para el presente caso se trabajará con la totalidad de la población de los docentes, es decir con 5 personas, la totalidad de los estudiantes que son 32 y 19 padres de familia, sin sacar muestra alguna, debido a que la población es pequeña, confiable y manejable.

PERSONAS	NUMERO
ALUMNOS	32
TOTAL	32

Tabla 1. Población y muestra

Elaborado por: Mirian Fajardo

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: El juego

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS
<p>El juego contiene varios elementos implícitos, es algo inherente al ser humano, es una herramienta que facilita el aprendizaje, y sirve para que tanto el niño como el adulto se diviertan aprendiendo.</p>	<p>El juego es inherente al ser humano</p> <p>Herramienta divertida que facilita el aprendizaje.</p>	<p>--Es energético</p> <p>-Se desarrolla socialmente.</p> <p>-Desarrolla para la salud mental y corporal.</p> <p>-Colabora a formar un hombre social y cultural.</p> <p>-Estimula el nivel evolutivo.</p> <p>-Enriquece la construcción del conocimiento.,</p> <p>-Desarrolla valores</p>	<p>-¿Participa activamente en el juego para el desarrollo de la clase?</p> <p>-¿Intervienen todos los niños en el desarrollo de la clase?</p> <p>-¿El conocimiento que el niño adquirió es significativo?</p> <p>-¿Al termino de la clase los niños tiene actitudes positivas sobre el tema trabajado?</p> <p>-¿En el desarrollo del juego se promueve el trabajo grupal?</p> <p>-¿Se da la oportunidad para desarrollar valores en los niños durante la clase?</p> <p>-¿Respetan las normas de juego?</p>	<p>Ficha de observación a los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.</p>

Tabla 2. Variable Independiente: El juego

Elaborado por: Mirian Fajardo.

Variable Dependiente: Proceso Enseñanza-Aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS
<p>Es el proceso por el cual el docente utiliza recursos o herramientas para promover la información, organizarla adecuadamente para orientar y mantener la atención del alumno facilitando un aprendizaje significativo.</p>	<p>Proceso</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Estrategias</p> <p>Técnicas</p> <p>Métodos</p> <p>Relaciona la experiencia con el nuevo conocimiento.</p> <p>Motivación</p> <p>Autonomía</p> <p>Pensamiento lógico</p> <p>Descubrimiento</p>	<p>¿En la institución se utiliza estrategias activas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿El docente facilita el descubrimiento de los conocimientos por medio de aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p>	<p>Ficha de observación a los niños de la escuela “José María Landín” del cantón Sevilla de Oro.</p>

Tabla 3. Variable Dependiente: Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Elaborado por: Mirian Fajardo

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información: En la recolección de la información del presente trabajo se utilizará la técnica de la ficha de Observación.

La ficha de observación, sirve de enlace entre los objetivos de la investigación y la realidad estudiada. La finalidad de los criterios es obtener la información de manera sistemática, información de la población investigada, sobre las variables que interesa estudiar. **(Tutoría de la Investigación Científica, pagina 121).**

Los criterios serán dirigidos a los estudiantes, de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

3.7. Procesamiento de la Información

Para realizar esta actividad, se tabulará según las variables, en este caso la variable independiente y la variable dependiente, luego se realizará los cuadros de cada variable y el cuadro con cruce de variables. Y se realizará un estudio estadístico de datos para la presentación de resultados.

3.8 Validez y Confiabilidad

3.8.1 Validez

En el desarrollo del presente trabajo investigativo, se determina la validez de las técnicas en el momento en que se demuestra cuali y cuantitativamente la relación de las variables a través de la formulación de la hipótesis.

3.8.2. Confiabilidad

Para la aplicación definitiva de los instrumentos en la investigación la confiabilidad se estipuló en la aplicación del tema: La importancia del juego y como incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ha sido analizado por algunos investigadores y los resultados que se han logrado serán parecidos o iguales al trabajo presentado en mi investigación.

3.9. Plan para la Recolección de la Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1 -¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2. ¿De qué personas u objeto?	Estudiantes
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Matriz de Operacionalización de objetivos específicos
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	El Investigador
5.- ¿Cuándo?	Julio a octubre del 2011
6.- ¿Dónde?	Escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.
7.- ¿Cuántas veces?	Una
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Ficha de observación
9.- ¿Con qué?	Cuestionario
10.- ¿En qué situación?	Aulas

Tabla 4. Plan para la Recolección de la Información

Elaborado por: Mirian Fajardo

3.10. Plan para el Procesamiento de la Información

- Revisión crítica de la información recogida.
- Tabulación o cuadros según variables de cada objetivo específico: cuadros de una sola variable, cuadro con cruces de variables.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

3.11 Análisis e Interpretación de resultados

- Análisis de resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos
- Interpretación de los resultados, con el apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación estadística de los objetivos específicos
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Interpretación de resultados

ANÁLISIS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

CRITERIO N°1

Participan activamente en el juego para el desarrollo de la clase

Alternativa	Frecuencia	
	N°	%
SI	30	94,00
NO	2	6,00
Total	32	100

Tabla 5. Participan activamente en el juego para el desarrollo de la clase
Elaborado Por: Mirian Fajardo

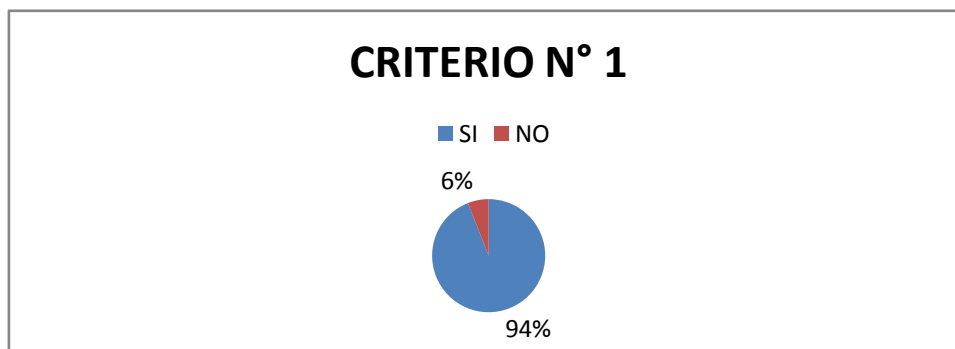


Gráfico 5. Participan activamente en el juego para el desarrollo de la clase
Elaborado Por: Mirian Fajardo

Análisis

El 94% de niños si participar activamente en el desarrollo de la clase y el 6% no participan en la clase.

Interpretación

Esto hace suponer que a los niños les encanta participar de una manera activa en la clase a través del juego y que esta es una buena estrategia para la enseñanza-aprendizaje.

CRITERIO N°2

Intervienen todos los niños en desarrollo de la clase

Alternativa	Frecuencia	
	N°	%
Si	32	100
No	0	0
Total	32	100

Tabla 6. Intervienen todos los niños en desarrollo de la clase
Elaborado Por: Mirian Fajardo

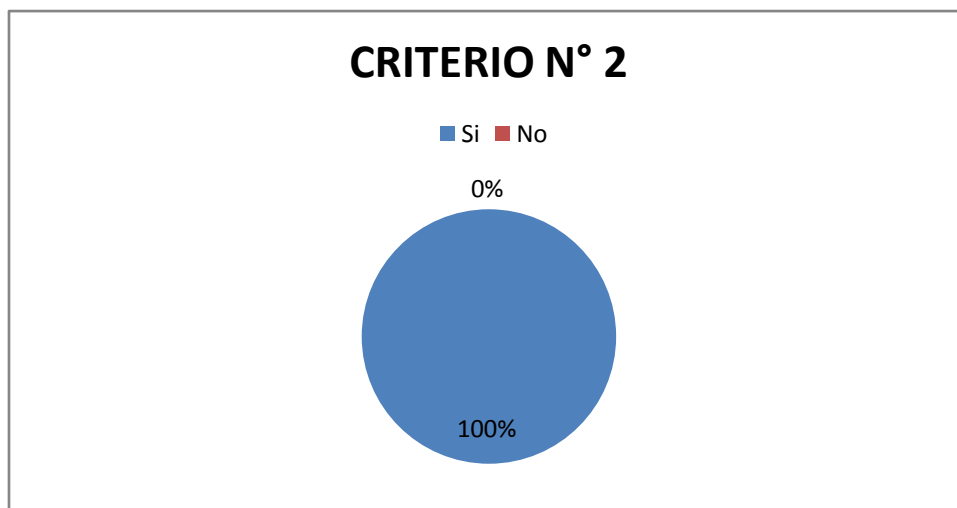


Gráfico 6. Intervienen todos los niños en desarrollo de la clase
Elaborado Por: Mirian Fajardo

Análisis

El 100% de niños intervienen en la clase.

Interpretación

Deduzco que los niños intervienen todos en la clase, ya que el juego les llama mucho la atención y de esta manera se logra un aprendizaje significativo.

CRITERIO N°3

El conocimiento que el niño adquirió es significativo

Alternativa	Frecuencia	
	N°	%
Si	31	97,00
No	1	3,00
Total	32	100

Tabla 7. El conocimiento que el niño adquirió es significativo

Elaborado Por: Mirian Fajardo

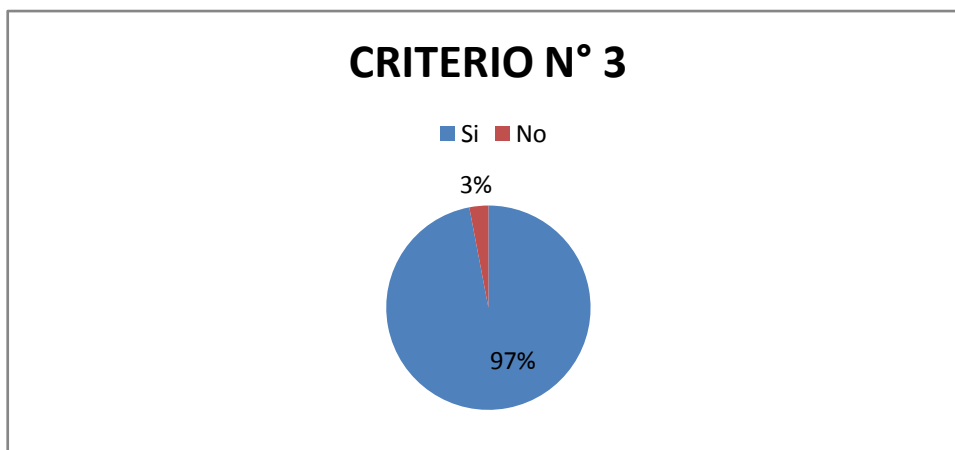


Gráfico 7. El conocimiento que el niño adquirió es significativo
Elaborado Por: Mirian Fajardo

Análisis

El 97% de alumnos adquieren un aprendizaje significativo y el 3% adquieren un aprendizaje no significativo.

Interpretación.

Se puede deducir que el juego hace los niños adquieran un aprendizaje significativo dejando de lado el tradicionalismo.

CRITERO N°4

Al término de la clase tiene actitudes positivas sobre el tema trabajado

Alternativa	Frecuencia	
	N°	%
Si	17	53,00
No	15	47,00
Total	32	100

Tabla 8. Al término de la clase tiene actitudes positivas sobre el tema trabajado
Elaborado Por: Mirian Fajardo

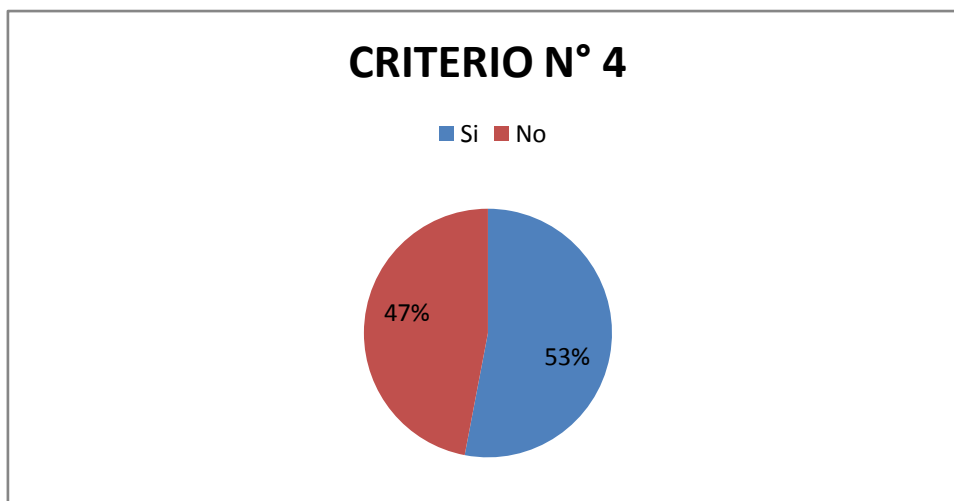


Gráfico 8. Al término de la clase tiene actitudes positivas sobre el tema trabajado

Elaborado Por: Mirian Fajardo

Análisis

El 53% de alumnos al término de la clase tiene actitudes positivas sobre el tema trabajado y el 47% no lo tiene.

Interpretación

Esto hace suponer que el juego hace que los niños tengan actitudes positivas sobre el tema trabajado.

CRITERIO N°5

En el desarrollo del juego se promueve el trabajo grupal

Alternativa	Frecuencia	
	N°	%
Si	32	100
No	0	0
Total	32	100

Tabla 9. En el desarrollo del juego se promueve el trabajo grupal

Elaborado Por: Mirian Fajardo

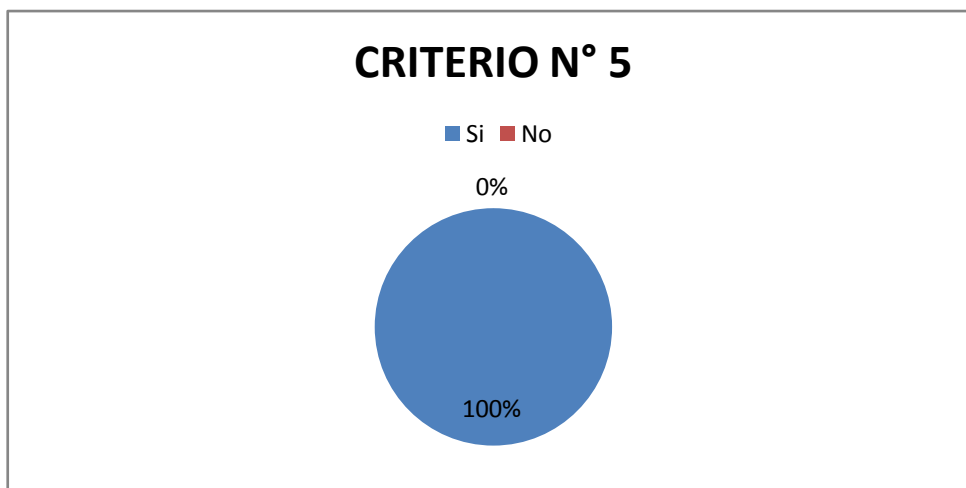


Gráfico 9. En el desarrollo del juego se promueve el trabajo grupal
Elaborado Por: Mirian Fajardo

Análisis

El 100% si se promueve el trabajo grupal en el desarrollo del juego.

Interpretación

Se puede observar que se promueve mucho el trabajo grupal en el desarrollo del juego y de esta manera se puede seguir utilizando el juego como una estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CRITERIO N°6

Se da oportunidad para desarrollar valores en los niños durante las clases

Alternativa	Frecuencia	
	N°	%
Si	31	97,00
No	1	3,00
Total	32	100

Tabla 10. Se da oportunidad para desarrollar valores en los niños durante las clases
Elaborado Por: Mirian Fajardo

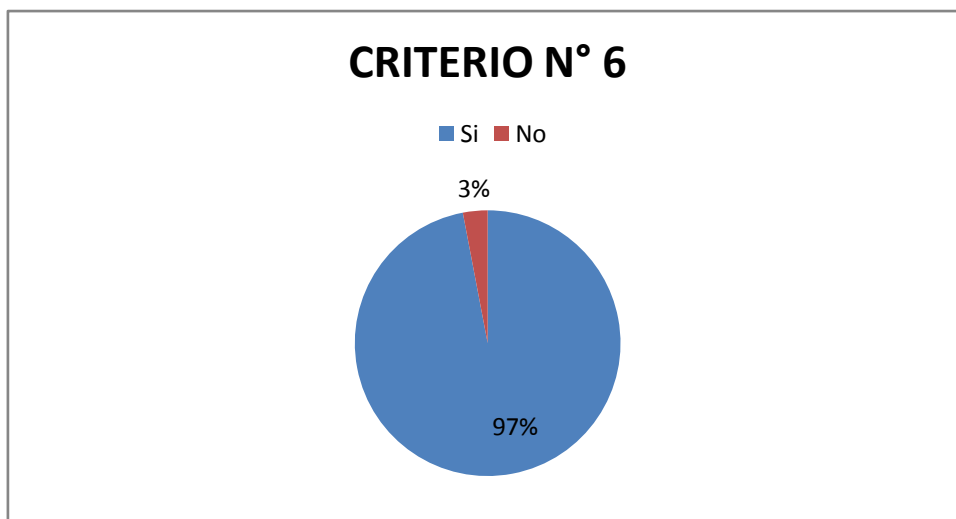


Gráfico 10. Se da oportunidad para desarrollar valores en los niños durante las clases

Elaborado Por: Mirian Fajardo

Análisis

El 97% si se da oportunidad para desarrollar valores en los niños durante la clase y en un 3% no se da oportunidad.

Interpretación

Se puede deducir que utilizando el juego como una estrategia se desarrolla los valores los mismos que ayudaran a formar niños de bien.

CRITERIO N°7

Respetan las normas de juego

Alternativa	Frecuencia	
	N°	%
Si	30	94,00
No	2	6,00
Total	32	100

Tabla 11. Respetan las normas de juego
Elaborado Por: Mirian Fajardo

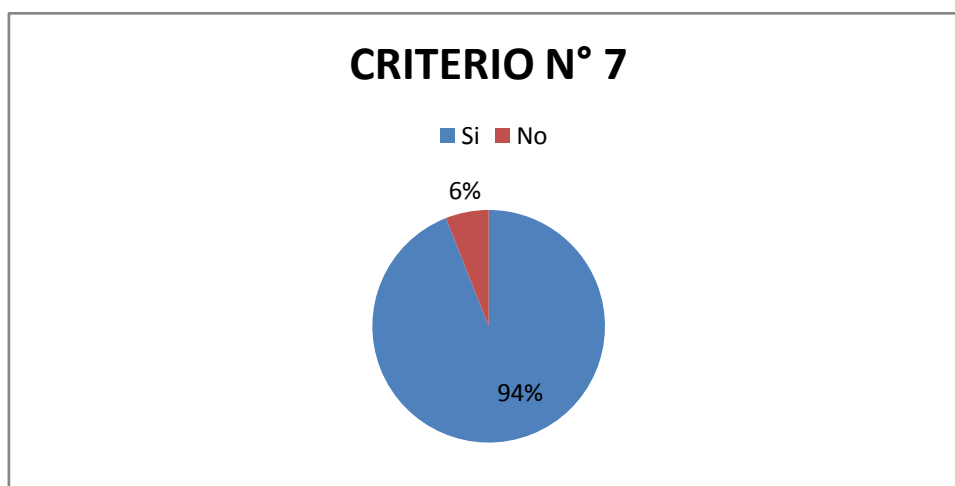


Gráfico 11. Respetan las normas de juego
Elaborado Por: Mirian Fajardo

Análisis

Se observa que un 94% si respetan las normas del juego. Y un 6% no lo hacen.

Interpretación

Esto demuestra que la mayoría de niños respetan las normas de juego y esto hace suponer que el juego es una buena estrategia para una participación ordenada, activa y muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2 Verificación de hipótesis

HIPÓTESIS

La aplicación del juego incentivará positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

Para la comprobación de hipótesis se ha tomado dos preguntas que están dadas por la relación de sus respuestas, las preguntas 1 y 4 de la ficha de observación a los niños.

Es importante verificar si aceptamos o no la hipótesis para lo cual se ha utilizado el método de Chi-cuadrado. Estableceremos en primer lugar la frecuencia esperada.

Variable independiente: El juego

Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2.1. Planteamiento de la hipótesis

HIPOTESIS NULA (Ho)

La aplicación del juego NO incentivará positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

HIPOTESIS ALTERNA (H1)

La aplicación del juego SI incentivará positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

4.2.2. Selección del nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizara el nivel $\alpha=0,05$

4.2.3. Descripción de la población

Tome como muestra el total de los estudiantes de la escuela.

4.2.4. Especificación del estadístico

Se elabora una Tabla de contingencia, seleccionado el Chi-cuadrado para la comprobación de la hipótesis.

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

4.2.5. Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo

Para determinar la región de aceptación y rechazo, se calcula los grados de libertad, y se determina el valor de Chi-cuadrado en la tabla estadística.

$$gl=(f-1)(c-1)$$

$$gl=(2-1)(2-1)$$

$$gl= 1$$

$$gl=(f-1)(c-1)$$

$$gl=(2-1)(2-1)$$

$$gl= 1$$



Gráfico 12. Grado de distribución de chi-cuadrado
Elaborado por: Mirian Fajardo

4.2.6. Recolección de datos y cálculo de las estadísticas

Frecuencias Observadas a estudiantes

CATEGORIAS			
ALTERNATIVAS	SI	NO	TOTAL
1	30	2	32
4	17	15	32
TOTAL	47	17	64

Tabla 12. Frecuencias Observadas a estudiantes
Realizado por: Mirian Fajardo

Frecuencias Esperadas a estudiantes

CATEGORIAS			
ALTERNATIVAS	SI	NO	TOTAL
1	23.5	8.5	32
4	23.5	8.5	32
TOTAL	47	17	64

Tabla 13. Frecuencias Esperadas a estudiantes
Realizado por: Mirian Fajardo

CHI cuadrado a estudiantes

O	E	O-E	(O-E) ²	$\frac{(O-E)^2}{E}$
30	23.5	6.5	42.25	1.79
2	8.5	6.5	42.25	1.79
17	23.5	6.5	42.25	1.79
15	8.5	6.5	42.25	1.79
			Chi cuadrado	7.16

Tabla 14. CHI cuadrado a estudiantes
Elaborado por: Mirian Fajardo

$$x^2_t = 3.84$$

$$x^2_c = 7.16$$

$$x^2_c > x^2_t.$$

$$7.16 > 3.84.$$

4.2.7. DECISION

Para un contraste bilateral, el valor del Chi-cuadrado Tabulado con 1 grado de libertad es 3.84 y el valor calculado es 7.16; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, determinando que la aplicación del juego incentivará positivamente en el proceso de

enseñanza-aprendizaje de los niños de la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De acuerdo a los datos obtenidos y analizados en esta investigación, durante este tiempo, se presenta a continuación algunas conclusiones y recomendaciones que deberán ser tomadas muy en cuenta en la escuela “José María Landín”, donde se desarrollo y se puso en práctica el presente trabajo, tomando muy en cuenta que el uso del juego como estrategia metodológica es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de los niños.

5.1. CONCLUSIONES

1. El juego utilizado en la escuela “José María Landín”, demuestra que ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de los niños logrando un aprendizaje activo, participativo y de esta manera se obtiene un aprendizaje significativo.
2. Los juegos colaboran con el docente en su labor diaria, incentivando y motivando a los estudiantes, involucrándolos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Incentivar a los docentes que sigan utilizando el juego, como material didáctico para impartir sus clases diariamente.
4. El juego es una forma de integración de niños como de maestros, sin distinción alguna.

5.2. RECOMENDACIONES

- 1.** Capacitación y actualización a los docentes, en el uso del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 2.** Fomentar la utilización del juego por parte de los docentes, pues el mismo potencia un pensamiento más integral capaz de entender de mejor manera el nuevo conocimiento de sus alumnos.
- 3.** Realizar prácticas profesionales con los estudiantes – maestros para la aplicación correcta del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 4.** Proponer el desarrollo de un compendio de las mejores estrategias, para implementar el juego en las aulas de clase.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Tema:

Desarrollar un compendio de las mejores estrategias del juego, para implementar en nuestras aulas de clase, dirigida a la escuela “José María Landín”, de la comunidad de San Pablo, parroquia Amaluza, cantón Sevilla de Oro.

6. 2. Datos Informativos

Institución: Escuela “José María Landín”

Parroquia: Amaluza

Cantón: Sevilla de Oro.

Provincia: Azuay

Sostenimiento: Fiscal

Jornada: Matutina

Tipo: Mixto

6.3. Antecedentes de la Propuesta

El presente trabajo investigativo propone la utilización de estrategias sobre el juego, en el proceso de enseñanza–aprendizaje, en los niños de la escuela “José María Landín”, esperando que el mismo constituya una herramienta innovadora, que ayudara a desarrollar

destrezas y conocimientos de una manera significativa, siendo este el resultado de las clases que el maestro imparte en su aula.

El juego dentro de la clase como estrategia fue aceptado, con mucho agrado y satisfacción, tanto por los estudiantes como por los docentes. El mismo que al ponerlo en práctica se obtendrá mejores resultados en la enseñanza.

6.4. Justificación

El motivo y la razón de la propuesta, es desarrollar un compendio y utilización del juego, en el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy importante ya que permite el desenvolvimiento de los niños de una manera natural y participativa. Todos sabemos lo complejo que se presenta el panorama de la educación en nuestro país, particularmente en contenidos, estrategias y técnicas. Pero también tengo la plena conciencia que la implementación de estrategias sobre el juego, resulta ineludible para brindar a mis estudiantes la posibilidad de formarse en una sociedad activa.

Cada vez vemos con mayor frecuencia que se conforman grupos de docentes de distinta formación para dictar contenidos que son comunes en varias áreas que implica el dominio de diversas disciplinas pero algo muy importante es relacionar el juego con dichos contenidos y de esta manera lograr clases dinámicas, con alumnos activos y docentes creativos capaces de hacer nuestras aulas sitios de aprendizajes significativos logrando una educación de calidad dejando de lado lo tradicional.

Hoy todo indica que la sociedad ha pasado de lo tradicional a lo que podemos llamar sociedad activa y al conocer las estrategias del juego como una herramienta que nos permite cambiar la forma de actuar de los niños para afrontar críticas de esta sociedad. Para ello se aplicara la

modalidad del juego encaminado al desarrollo de las capacidades básicas en la educación.

6.5. Objetivos

6.5.1. Objetivo General

Desarrollar un compendio sobre las mejores estrategias para implementar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que ayuda a desarrollar destrezas y habilidades en los niños.

6.5.2. Objetivos Específicos

- Capacitar a la comunidad educativa mediante un taller, sobre la utilización del juego como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Implementar el juego como una herramienta de apoyo, que permita fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.6. Análisis de Factibilidad

Aspecto Socio- Culturales

El presente trabajo promueve la transformación del entorno social y cultural de los miembros de la comunidad educativa, ya que a través del juego se pretende rescatar las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados, mediante la práctica de juegos tradicionales que son útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como por ejemplo: el caballito Pica-Pica, el avioncito, el lirón-lirón, la semana, las cogiditas, compadre vamos conmigo, el patio de mi casa, pan quemado, las ollitas, juego de los frejoles, etc.

Los mismos que nos ayuda a integrarnos con todos en una sociedad activa sin poner obstáculos entre todos los miembros de la comunidad educativa. También nos ayuda a ser mejores amigos a

participar de una manera íntegra sin miedos ni temores, ya que el niño jugando se entretiene y aprende, relacionándose con los demás.

En lo cultural comprende todos aquellos antecedentes históricos, ideológicos de valores y normas de la sociedad y aquellos aspectos que definen la naturaleza de los sistemas e Instituciones Educativas. El sistema de organización imperante en una sociedad laboral en un momento determinado se supone un estilo de vida, demanda cultural, y todos los aspectos que consideran que no habrá problemas puesto que el proyecto no atento a su cultura, más bien quiere cambiar la forma de organizar las actividades y el tiempo de los docentes.

Participaciones de los Actores con Equidad de Género

El presente trabajo tiene Equidad de Género en el caso específico de esta propuesta que va dirigido a los estudiantes, no se puede excluir a nadie. Ya que todos los niños tiene los mismos derechos y obligaciones, y cumplir las reglas sin ninguna excepción.

Aspecto Ambiental

Comprende la naturaleza, cantidad, calidad y disponibilidad de recursos naturales, las condiciones geográficas, climáticas. Por lo tanto se puede decir que el Aspecto Ambiental no pone una restricción en la ejecución de la propuesta, además se debe destacar que la ejecución de la presente no ocasione que se contamine, ni dañe el ambiente, al contrario se quiere utilizar materiales de reciclaje para la elaboración del taller y a la vez conservar el medio ambiente.

Presupuesto de la Economía Financiera.

Se cuenta para la ejecución necesariamente con fondos que serán obtenidos y respaldados por la autogestión.

Se debe resaltar que la elaboración del taller, no tiene fines específicos de lucro más bien de acción educativa, en beneficio de la institución.

6.7. Fundamentación Teórica-Científica

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

“El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora”.

JOSE MARTI

Este artículo plantea los diferentes aspectos del juego como una estrategia de enseñanza, donde aclara que este no solo es una actividad natural recreativa en los niños, sino que también puede ser utilizado en un ambiente escolar por el maestro, convirtiéndose en una estrategia de enseñanza –aprendizaje realmente efectivo y práctico. Presenta diferentes hallazgos y acepciones sobre la importancia del juego en la edad escolar y en el desarrollo del niño.

El juego usado de una manera estratégica de enseñanza le permite al niño que aprenda, se divierta y que a al vez aprenda ciertas conductas motrices, sociales, afectivas (integración, tolerancia, reconocimiento del otro) que van implícitas en el mismo juego. Pues con cada juego que el niño se enfrenta le exige haber aprendido otras conductas no lúdicas. Según: P. López De Montoya “los juegos en que se han de recrear los niños han de ser tales que no solo sirvan de recreación sino de enseñanza”. De esta manera podemos decir que el juego no es como se ha considerado, una actividad practica de solo recreación, donde

el niño se divierte y la pasa bien. El juego puede ser utilizado por el maestro dentro del ambiente escolar como una herramienta o estrategia de enseñanza –aprendizaje para cualquier saber específico (disciplina) facilitando de una u otra el quehacer del maestro, pues el juego no es una actividad que requiera muchos elementos, tan solo una gran creatividad e imaginación por el ejecutor en este caso el maestro, convirtiéndose así este en el más afectivo y práctico medio de motivación hacia el aprendizaje de los niños.

Considerando el juego como el mejor medio para educar, es de uso exclusivo para el maestro como recurso didáctico, y sirviendo como punto de apoyo para la educación. Por medio del juego se puede conseguir motivar y mantener el interés del niño, tener actitudes positivas hacia el aprendizaje y con los compañeros, conocer al niño, pues sus comportamientos y motivos se manifiestan claros. El papel que el maestro debe desempeñar debe ser de estimulador, iniciador, este papel le implica una participación de dos tipos: de participación directa, en la elección de juegos, de iniciador y organizador del juego, integrando a los niños aislados, estableciendo reglas. El otro tipo de participación indirecta donde el maestro debe observar sus progresos y consecuciones para ir incorporando nuevos juegos y de etapas superiores de desarrollo, debe disponer los materiales, organizar espacios y tiempos, además de crear actitudes adecuadas y de observar los comportamientos de los niños mediante el juego, como el de enseñar y la existencia de un aprendizaje por parte del niño.

Las diversas consideraciones del juego han sido retomadas por algunos pensadores a lo largo de la historia donde, muchos de ellos también han considerado el juego como la mejor estrategia de enseñanza-aprendizaje. E.A. NEBRIJA dice. “aprender jugando no es sinónimo de pérdida de tiempo, al contrario existe aprendizaje”. Pues aquellas disciplinas que han de ser enseñadas tradicionalmente y con

esfuerzo a los niños, pueden ser aprendidas por medio del juego, pues estos jamás trabajan de verdad como cuando lo hacen jugando, así el niño ignora totalmente el esfuerzo que le está exigiendo el aprender estas mismas disciplinas y al contrario tendrá un sentimiento de gusto y de placer.

Jugando el niño aprende, sobre todo a conocerse y comprender el mundo social que lo rodea, siendo este uno de los mejores espacios de interacción del niño con otras personas que le pueden estar aportando para la construcción de su ser como persona, según, VIGOTSKI “en los juegos se aprende a conocer a los otros y saber que esperar de ellos, así como el ir adquiriendo una identidad social”. Aquí el niño por medio de las relaciones que realiza con diferentes personas (padres, familiares, maestros, amigos desarrollaba un tipo de juego de representación, donde este ocupaba el papel de la persona que más le llamara la atención o que más admiraba, como por ejemplo, la niña es la mamá que cuida a sus hijos y los quiere, o el niño que representa a un doctor que le gusta curar a las personas. Así podemos ver que el niño por medio de representación de roles va adquiriendo una personalidad según como se sienta identificado. Consiguiendo así lograr un aprendizaje libre y espontaneo que en la escuela puede ser utilizado mediante el desarrollo de procesos educativos.

Finalmente podemos considerar el juego como la más práctica, mejor y eficaz herramienta o estrategia para realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje durante la edad escolar, de los niños siendo esta la actividad de mas agrado y diversión que estos pueden desarrollar en su niñez, no desaprovechemos aquellos recursos que nos facilita hacer de nuestra profesión los más significativos momentos en nuestras vidas y en la de aquellos que confían en nosotros como educadores de esta sociedad.

EL JUEGO

El niño a través del juego irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco

Parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí.

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación motriz.

Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos como el que aquí vamos a trabajar.

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse "causa". Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta.

Estimulan la inteligencia los puzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

4) La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que

les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participaciones individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas;

las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social... del niño, presentamos una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

Juego y aprendizaje. La importancia del juego en el marco de la educación escolar.

Como anteriormente hemos señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la

situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985-1987).

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neurolépticos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.

En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble (Mujina, 1975).

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965).

Jowett y Sylvia (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Cordero, 1985-1986).

El estudio longitudinal de Osborn y Milbank (1987) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad del juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

Barbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

En resumen, observamos que muy diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

Llegados a este punto, habremos de preguntarnos qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela. Tres parecen ser las condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad (Vaca, 1987). A ellas habría que añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1989) en “ingeniero de la conducta del niño”. Si además la Administración Educativa favorece esta línea de actuación tendremos los ingredientes idóneos para llevar el juego a las aulas.

En este sentido la propia L.O.G.S.E. (Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de

Ordenación General del Sistema Educativo) especifica cuando se refiere a la etapa de Educación Infantil (MEC, 1992) que es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan

relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar.

En las Orientaciones Didácticas Generales de esta etapa educativa se considera que el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

En las orientaciones didácticas específicas de cada una de las tres áreas de

Educación Infantil se hace también mención al juego. Por ejemplo, en el área de

Identidad y Autonomía personal se habla de la planificación de los espacios que inviten a los niños y niñas a realizar variadas actividades, que contribuyan al descubrimiento de su propio cuerpo y del de los demás, de sus posibilidades y limitaciones. En el área del Medio Físico y Social se dice que el educador ha de ofrecer al niño, principalmente en los primeros tramos de la etapa, actividades que posibiliten el juego, la manipulación, la interacción y la exploración directa del mundo que le rodea. A medida que los niños van creciendo, el educador debe ofrecerles actividades de una mayor complejidad, como por ejemplo la construcción

de pequeños artefactos y aparatos sencillos que tengan sentido para ellos y les lleven a perfeccionar sus adquisiciones y a aplicarlas.

En el área de Comunicación y Representación, por ejemplo, se señala que el juego es un elemento educativo de primer orden para trabajar los contenidos referentes a estos lenguajes, por su carácter motivador, por las posibilidades que ofrece al niño para que explore distintas formas de expresión y por permitir la interacción entre iguales y con el adulto le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

En las orientaciones didácticas específicas de cada una de las tres áreas de

Educación Infantil se hace también mención al juego.

En el área de Identidad y Autonomía personal, se habla de la planificación de espacios que inviten a los niños y niñas a realizar variadas actividades, que contribuyan al descubrimiento de su propio cuerpo y del de los demás, de sus posibilidades y limitaciones.

En el área del Medio Físico y Social, se dice que el educador ha de ofrecer al niño, principalmente en los primeros tramos de la etapa, actividades que posibiliten el juego, la manipulación, la interacción y la exploración directa del mundo que le rodea. A medida que los niños van

creciendo, el educador debe ofrecerles actividades de una mayor complejidad, como por ejemplo la construcción de pequeños artefactos y aparatos sencillos que tengan sentido para ellos y les lleven a perfeccionar sus adquisiciones y a aplicarlas.

En el área de Comunicación y Representación, por ejemplo, se señala que el juego es un elemento educativo de primer orden para trabajar los contenidos referentes a estos lenguajes, por su carácter motivador, por las posibilidades que ofrece al niño para que explore distintas formas de expresión y por permitir la interacción entre iguales y con el adulto.

6.8. Matriz del Plan de Acción

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Socialización	Sociabilizar a los miembros de la comunidad educativa sobre el juego, como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Reunión de trabajo con todos los docentes la institución.	Humanos y Materiales	19 de septiembre del 2011.	Investigadora	Miembros de la comunidad educativa motivados para aplicar el juego en sus clases.
Capacitación	Entrega de estrategias sobre el juego.	Formación de grupos de trabajo para realizar los juegos.	Humanos y Materiales	21 de septiembre del 2011	Investigadora	Miembros de la comunidad educativa capacitados para aplicar el juego.

Ejecución	Los alumnos aplican el juego en las diferentes actividades educativas dentro y fuera del establecimiento.	Aplican los contenidos sobre el juego.	Humanos y Materiales	Durante septiembre el adelante.	Colectivo Pedagógico	Se fortalece las relaciones entre todos los miembros de la comunidad educativa.
Evaluación	Evaluar la aplicación del juego en las horas clase.	Observaciones permanentes a los docentes, estudiantes.	Humanos y Materiales	De septiembre en adelante.	Coordinador de Carrera	La utilización del juego y sus estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 15. Matriz del Plan de Acción
Elaborado por: Mirian Fajardo

6.9. Administración de la Propuesta

Instituciones	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Carrera Educación Básica. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Universidad Técnica de Ambato	Coordinador de Carrera Investigadora	Taller de socialización sobre las estrategias del juego y su utilización en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	El Taller será dirigido por la investigadora, para los materiales de los juegos se gastara 50,00, refrigerios para toda la institución se gastara 20,00.	Todos los gastos que se realicen serán financiados por autogestión de la investigadora.

Tabla 16. Administración de la Propuesta
Elaborado por: Mirian Fajardo

6.10. Previsión de la Evaluación

La evaluación de la propuesta se lo realizará en tres momentos que a continuación se señala:

6.10.1. Evaluación Ex Ante.

En forma previa a la ejecución de la propuesta esta evaluación está en función de los objetivos propuestos, los mismos que se orientan a mejorar la calidad de educación de los miembros de la comunidad educativa, en donde se cambien actitudes pasivas. Esta evaluación se lo realiza antes de poner o ejecutar la propuesta.

6.10.2. Evaluación Concurrente o de Procesos

Esta evaluación se irá dando en el desarrollo de la aplicación de la propuesta, de manera que sea flexible a la realización de cambios que permitan ofrecer un bienestar dentro de la comunidad educativa.

6.10.3. Evaluación Ex-post o Final.

Mediante esta evaluación, se propone conocer como ha influido dentro de la comunidad educativa, y si ha satisfecho las expectativas de los estudiantes, la cual se la realizará después de la ejecución de la propuesta.

Estas evaluaciones permitirán conocer los logros a nivel de Objetivos Institucionales, Académicos, Sociales, de Mediación y formación integral de los miembros de la Institución, es decir de toda la comunidad educativa.

Bibliografía

1. LEIVA ZEA Francisco. (1988) "Nociones De Metodología De Investigación Científica". Editorial Gráfica Moderna. Quito.
2. HERRERA, Luis y otros (2010) "Tutoría de la Investigación Científica". Graficas Corona. Ambato-Ecuador.
3. BETANCOURT, Cecilia y otros. (1999). "Ayúdame a Crecer", Tomo I; Lener S.A, Santa Fe de Bogotá. D.C. Colombia.
4. ANDRADE, Sandra Milena (2010) "Estrategia del juego en la enseñanza".
5. MINISTERIO DE EDUCACION Y CULTURA. Modulo de Investigación Educativa. (1995). Editorial MEC-BID. Quito-Ecuador.
6. BEE, Helen (1990). "El desarrollo del niño". México.
7. -RODRIGUEZ, José y otros (2003)."Estrategia para la implementación de la actividad lúdica en el sistema educativo de niños y adolescentes".
8. Programa de Mejoramiento de Capacitación Docente para la calidad de la Educación. (2004). Evaluación del Aprendizaje. Imprenta Mariscal.
9. VILLA, Diana (2001). "Como utilizar el juego como recurso didáctico". Cuenca-Ecuador.
10. VALLE, Pablo y otros (2009). "Multi diccionario estudiantil practico". Arquetipo Grupo Editorial. Bogotá Colombia.
11. WILLIAMS, Linda (1995)."Aprender con todo el cerebro". Editorial Martínez Roca. Colombia
12. www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/metodología/Tema6.html.
13. -www.saber.ula.ve
14. <http://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%Blanza-aprendizaje>
15. [www. juego en la educación.ec](http://www.juegoenlaeducacion.ec)
16. <http://www.crecimiento.personal.com/autoestima-juegos.htm>.
17. <http://blog.pine.mx/creatividad-autoestima-3/>
18. [http://blog.aprendizaje.com/estrategias-para-utilizar el juego.com](http://blog.aprendizaje.com/estrategias-para-utilizar-el-juego.com)

19. <http://www.monografias.com/trabajos16/juego/shtmconclu>.
20. <http://www.juegoya.com/articulos/150200/htm>.

ANEXOS

ANEXO No 1

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION FICHA DE OBSERVACION A LOS ESTUDIANTES

OBJETIVO: Determinar la importancia del juego, y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la escuela “José María Landín”.

Fecha de observación:.....

Años de Básica:.....

CRITERIOS	VALORACION		
	SI	NO	
Participa activamente en el juego para el desarrollo de la clase			
Interviene todos los niños en el desarrollo de la clase			
El conocimiento que el niño adquirió es significativo			
Al termino de la clase tienen actitudes positivas sobre el tema trabajado			
En el desarrollo del juego se promueve el trabajo grupal			
Se da la oportunidad para desarrollar valores en los niños durante la clase			
Respetan las normas del juego			

ANEXO No 2

NOMINA DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA “JOSE MARIA LANDIN”

1. Rivas Tamay Samantha Lizbeth
2. Morales Morales Doris Elizabeth
3. Medina Satama Kelin Daniela
4. Ponce Cisneros Gabriel Sebastián
5. Rojas Rivas Danny Gabriel
6. Ortiz Rubio Jairo Darío
7. Ávila Pesantez Rocki Wilfrido
8. Saldaña Yadaycela Jhony Ernesto
9. Calle Fajardo Anthony Eduardo
10. León Rubio Evelyn Tatiana
11. Morales Ponce Evelyn Lizbeth
12. Bermeo Cisneros Erika Jazmín
13. Satama Sinche Luz María
14. Mediana Satama Paulina Maribel
15. Calle Fajardo William Steven
16. Cisneros Solórzano Tatiana Gabriela
17. Tamay León Johnny Fabián
18. Morales Ponce Luis Kevin
19. Morales Yascarbay Edison Alfredo
20. Bermeo Cisneros Jennifer Dayana
21. Rivera Torres Sandra Jhaneth
22. Satama Sinche Jesica Paulina
23. Rubio León Richard Alexis
24. Ortiz Rubio Darwin Patricio
25. Medina Satama Jefferson Alejandro
26. Peñafiel Parra Roy Alexandre
27. Albarracín Urgilés David Giovanni
28. Satama Sinche Juan Fernando
29. Rivera Torres Víctor Patricio
30. Morales Ponce Joselin Graciela

31. León Rojas Kelly Andrea

32. Bravo Zambrano Lady Brigith

ANEXO No 3

TALLER DE APLICACIÓN

JUEGO: EL TROMPO



JUEGO: COMPADRE VAMOS CONMIGO



JUEGO: ¿QUIEN ORDENA RAPIDO?



JUEGO: LO DIGO CON MUECAS



JUEGO: LA BARCA SE UNDE



JUEGO: LAS OLLITAS ENCANTADAS



JUEGO: FRIO O CALIENTE



JUEGO: LIRON, LIRON



JUEGO: EL REY MANDA



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

**TALLER: “COMPENDIO DE LOS MEJORES JUEGOS COMO UNA
ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE”**

REALIZADO POR: MIRIAN FAJARDO

TUTOR: Ing. JAVIER SANCHEZ



JUEGOS	DESTREZAS	HABILIDADES
-Compadre vamos conmigo	-Participación de hábitos de cortesía, trabajo y organización. -Participación en actividades sociales y culturales de su comunidad.	-Habilidad de las dos personas que son designadas para correr en sentido contrario y llegar lo más pronto a los puestos vacíos.
-El patio de mi casa	-Destreza en el vocabulario, vocalización. -Coordinación de ejercicios corporales básicos. -Exploración y aprecio de su entorno.	-Habilidad de las personas al agacharse y no equivocarse en el momento del juego.
-Pan quemado	-Vocalización -Participación en actividades sociales y culturales de su comunidad. -Exploración y aprecio por lo suyo. -Práctica de hábitos de comportamiento.	-Habilidad de los participantes para desempeñar los roles.

<p>-Las ollitas encantadas</p>	<p>-Coordinación de ejercicios corporales básicos.</p> <p>-Reconocimiento de sus recursos y utilidad.</p> <p>-Conocimiento y valoración por lo suyo.</p>	<p>-Habilidad de las personas que toman a la persona que se hace la ollita.</p> <p>-Habilidad de las personas que se hacen las ollitas para sujetarse bien.</p>
<p>-El florón</p>	<p>-Compartir materiales, herramientas y elementos del juego.</p> <p>-Valoración y disfrute de las manifestaciones culturales propias y de los demás.</p> <p>-Vocalización al cantar.</p> <p>-Conocimiento y provecho de la utilidad de los recursos.</p>	<p>-Habilidad de la persona que tiene el florón para librar toda sospecha y pasar el florón a otra persona.</p>
<p>-Juego de los fréjoles</p>	<p>-Coordinación de movimientos.</p> <p>-Identificación y protección de los recursos nutritivos.</p> <p>-Compartir materiales, herramientas y elementos de juego.</p> <p>-Coparticipación en actividades grupales.</p>	<p>-Habilidad de cada uno de los participantes para tomar con sus manos la mayor cantidad de fréjoles antes de que estos caigan al suelo.</p>

<p>-Los caballitos</p>	<p>-Identificación y protección de los seres vivos.</p> <p>-Vocalización al momento de jugar.</p> <p>-Coordinación de ejercicios corporales.</p> <p>-Valoración y disfrute de las manifestaciones culturales propias y de los demás.</p> <p>-Conocimientos de seres vivos.</p>	<p>-Habilidad de los participantes para correr como jinete montando correctamente su carrizo "caballito".</p>
<p>-Torneo de cintas</p>	<p>-Exploración de las posibilidades del movimiento y coordinación.</p> <p>-Equilibrio en postura y desplazamiento.</p> <p>-Participación en juegos de integración.</p> <p>-Valoración y disfrute de las manifestaciones culturales.</p>	<p>-Habilidad de los participantes de cada grupo para quitar la mayor cantidad de cintas en palo.</p>

<p>-Carrera de ensacados</p>	<p>-Coordinación de ejercicios corporales.</p> <p>-Aceptación de errores y el propósito de enmendarlos.</p> <p>-Equilibrio en posturas y desplazamientos.</p> <p>-Ejercitación de la lateralidad dominante.</p>	<p>-Habilidad de los participantes en el momento de correr, colocando cuerpo en el saco.</p>
<p>-El juego de las cosechaditas</p>	<p>-Explotación de las posibilidades del movimiento y coordinación.</p> <p>-Conocimiento de sus capacidades corporales.</p> <p>-Exploración y aprecio de su entorno.</p> <p>-Identificación y protección de seres vivos.</p> <p>-Valoración por sus logros y el de los demás.</p>	<p>-Habilidad de cada uno de los participantes para correr lo más rápido y escoger el lugar para sembrar su semilla.</p> <p>-Habilidad al sembrar su semilla.</p>
<p>-Los colores</p>	<p>-Vocalización al momento de jugar.</p> <p>-Dramatización de escenas.</p> <p>-Ejercitación de la atención, concentración y memoria.</p> <p>-Aceptación y amor hacia los demás.</p>	<p>-Habilidad del diablo para adivinar o acertar el color exacto.</p>

<p>-Rey manda</p>	<p>-Comprensión de órdenes orales.</p> <p>-Interpretación y transmisión de mensajes.</p> <p>-Ejercitación de la atención, concentración y memoria.</p> <p>Participación en concursos y competencias sencillas.</p> <p>Aceptación y amor a los demás.</p>	<p>- Habilidad de los participantes para cumplir primero las órdenes que el rey le manda y así ser el próximo rey.</p>
<p>-El trompo</p>	<p>-Coordinación del movimiento.</p> <p>-Coordinación de ejercicios corporales.</p> <p>-Manejo adecuado del instrumento.</p> <p>-Aceptación de los errores y propósito de enmendarlos.</p>	<p>-Habilidad del participante para envolver correctamente la piola alrededor del trompo,</p> <p>-Habilidad del participante para lanzar el trompo correctamente.</p>
<p>-La rueda y el aro</p>	<p>-Equilibrio en posturas y desplazamientos.</p> <p>-Coordinación en movimiento.</p> <p>-Coordinación de la motricidad gruesa.</p> <p>-Utilización de materiales del</p>	<p>Habilidad del participante para equilibrar la rueda y el aro.</p>

	<p>medio y de desecho.</p> <p>-Valoración y aprecio por sus logros.</p>	
-La perinola	<p>-Desinhibición digital.</p> <p>-Manejo adecuado del instrumento.</p> <p>-Aceptación de sus penitencias y errores.</p> <p>-Coordinación de movimientos.</p>	<p>-Habilidad de cada participante al momento de lanzar la perinola y el propósito de ganar.</p>