



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Informe final del Trabajo de Graduación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

Mención: Carrera de Educación Parvularia

TEMA:

“EL JUEGO Y EL ÍTERAPRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DR. RAFAEL SILVA TAPIA DE LA COMUNIDAD RASUYACU, PARROQUIA TOACASO, CANTÓN LATACUNGA 2009-2010.”

AUTORA: Mariana de Jesús

Guilcaso Romero

TUTOR: Dr. Msc. G. Marcelo

Parra B.

AMBATO - ECUADOR

2010

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los Miembros del Tribunal Examinador, una vez estudiado y analizado el informe del proyecto de investigación sobre el tema: *“El juego y el interés aprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, Ciudad Latacunga 2009-2010.”*, de la estudiante egresada de la especialización de Parvularia consideramos que amerita su aprobación.

Para constancia firman.

--
Dr. Cristóbal A. Tinajero A.

Guillermo Castro

Dr. Msc.

APROBACIÓN POR EL TUTOR

En mi calidad de Tutor para la elaboración del proyecto de investigación sobre el tema: *“El juego y el ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, cantón Latacunga 2009-2010.”*, que la estudiante Mariana de Jesús Guilcaso Romero, estudiante del seminario de graduación como requisito para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialización en Educación Parvularia, considero que dicho informe reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a evaluación del jurado examinador, que el H. CONCEJO DIRECTIVO designe.

Ambato, marzo 27 del 2010

El Tutor

.....

Dr. Marcelo Parra

AUTORIA DEL PROYECTO

En mi calidad de autora del proyecto de investigación, “*El juego y el ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, cantón Latacunga 2009-2010.*”, como requisito de graduación especialización parvularia declaro que lo escrito es de mi autoría a excepción de las citas señaladas, haciéndome responsable penalmente en caso de plagio.

Ambato, marzo 27 del 2010

Autora

.....
Mariana de Jesús Guilcaso Romero

DEDICATORIA

Me permito dedicar el presente trabajo con sentimientos de gratitud y abnegación, a mi madre por su entrega absoluta hacia mi persona, durante el transcurso de mis metas profesionales, a mis hermanos y hermanas que fortalecieron mi confianza y poder sobresalir en mi carrera docente, a mis maestros quienes me abrigaron con sus grandes conocimientos,

*sabidurías vigorizando mis conocimientos académicos
y personales*

AGRADECIMIENTO

*Gracias a Dios por el don de la vida, a mi
querida madre que con amor y ternura ha sido
mi encaminar durante mi vida profesional y
académica, a mis hermanos quienes supieron
brindarme su apoyo incondicional en las
altiveces de mi carrera pedagógica, a mi
distinguida Universidad Técnica de Ambato, por
sus grandes enseñanzas recibidas y los más*

*gratos recuerdos que perduraran en mi corazón
por siempre, a mi tutor Dr. Marcelo Parra quien
con grandeza y altivez supo pulir mis
conocimientos e ideales, facilitándome el sendero
del éxito, y a mis magnos maestros que con
paciencia y esmero, difundieron sus
conocimientos y virtudes, encaminando hacia la
superación profesional.*

Mariana

ESQUEMA DE LA ESTRUCTURA EXTERNA DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Página de título o portada	I
Página de aprobación del Tribunal de Grado	II
Página de aprobación por el Tutor	III
Página de autoría de la Tesis	IV

Página de dedicatoria (opcional)

V

Página de agradecimiento (opcional)

VI

Índice general de contenidos

VII

Índice de cuadros y gráficos

VIII

B. TEXTO: INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1 Tema

1

1.2 Planteamiento del problema

1

1.2.1 Contextualización

1

1.2.2 Análisis crítico

2

1.2.3 Prognosis

5

1.2.4 Formulación del problema

5

1.2.5 Interrogantes

5

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

6

1.3 Justificación

6

1.4 Objetivos

7
1.4.1 General
7
1.4.2 Específicos
7

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos
8
2.2 Fundamentación Filosófica
10
2.3 Fundamentación Pedagógica
11
2.4 Fundamentación legal
11
2.5 Categorías fundamentales
12
2.6 Hipótesis
33
2.7 Señalamiento de variables
33

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque
35
3.2 Modalidad básica de la investigación
35
3.3 Nivel o tipo de investigación
36
3.4 Población y muestra
36

3.5 Operacionalización de variables	37
3.6 Plan de recolección de información	40
3.7 Plan de procesamiento de la información	40

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados	42
4.2 Interpretación de datos	42
4.3 Verificación de hipótesis	54

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	55
5.2 Recomendaciones	56

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1 Datos informativos	58
6.2 Antecedentes de la Propuesta.	

	58
6.3 Justificación	
	59
6.4 Objetivos	
	59
6.5 Análisis de factibilidad	
	60
6.6 Fundamentación	
	61
6.7 Metodología. Modelo operativo	
	61
6.8 Administración	
	64
6.9 Previsión de la evaluación	
	66

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1.	Bibliografía	
		67
2.	Anexos	
		69

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	
1.1	
Tema.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización.....	
... 1	
1.2.2 Análisis crítico.....	2
1.2.3	
Prognosis.....	5
1.2.4 Formulación del problema.....	
5	
1.2.5 Interrogantes.....	
5	
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	
6	
1.3 Justificación.....	
6	
1.4 Objetivos.....	
7	
1.4.1 General.....	

	7
1. 4.2 Específicos.....	7
	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes investigativos.....	8
	8
2.2 Fundamentación filosófica.....	10
	10
2.3 Fundamentación pedagógica.....	11
	11
2.4 Fundamentación legal.....	11
	11
2.5 Categorías fundamentales.....	12
	12
2.6 Hipótesis.....	33
	33
2.7 Señalamiento de variables.....	33
	33
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	
3.1 Enfoque.....	35
	35
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	35
	35
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	36
	36
3.4 Población y muestra.....	36
	36
3.5 Operacionalización de variables.....	37
	37
3.6 Plan de recolección de información.....	40
	40

3.7 Plan de procesamiento de la información.....	40
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
4.1 Análisis de los resultados.....	42
4.2 Interpretación de datos.....	42
4.3 Verificación de hipótesis.....	54
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1 Conclusiones.....	55
5.2 Recomendaciones.....	56
CAPÍTULO VI. PROPUESTA	
6.1 Datos informativos.....	58
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	58
6.3 Justificación.....	59
6.4 Objetivos.....	59
6.5 Análisis de factibilidad.....	60
6.6	

Fundamentación.....	
61	
6.7 Metodología. Modelo operativo.....	61
6.8 Administración.....	64
6.9 Previsión de la evaluación.....	64
C. MATERIALES DE REFERENCIA	
1. Bibliografía.....	
....	67
2. Anexos.....	
... ..	69

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

CONTENIDO

PÁGINAS

Cuadro N° 1 (¿Quieres que tu maestra te enseñe jugando?)	42
Cuadro N° 2 (¿Los niños aprenden mejor jugando?)	43
Cuadro N° 3 (¿Juegas con tu maestra y compañeros?)	44
Cuadro N° 4 (¿En tu aula existen implementos para jugar?)	45
Cuadro N° 5 (¿Los juegos aplicados mejoran tu interaprendizaje?)	46
Cuadro N° 6 (¿Quieres aprender otros juegos?)	47
Cuadro N° 7 (¿El aprender jugando mejora tu aprendizaje?)	48
Cuadro N° 8 (¿Aprendes a través del juego?)	49
Cuadro N° 9 (¿Propones a tu maestra que juegue contigo?)	50
Cuadro N° 10 (¿Te diviertes cuando juegas?)	51
Cuadro N° 11(¿Es importante el juego?)	52
Cuadro N° 12(¿Quieres que tus maestros reciban una capacitación?)	53

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

CONTENIDO

PÁGINAS

Gráfico N° 1 (¿Quieres que tu maestra te enseñe jugando?)	
	42
Gráfico N° 2 (¿Los niños aprenden mejor jugando?)	
	43
Gráfico N° 3 (¿Juegas con tu maestra y compañeros?)	
	44
Gráfico N° 4 (¿En tu aula existen implementos para jugar?)	
	45
Gráfico N° 5 (¿Los juegos aplicados mejoran tu interaprendizaje?)	
	46
Gráfico N° 6 (¿Quieres aprender otros juegos?)	
	47
Gráfico N° 7 (¿El aprender jugando mejora tu aprendizaje?)	
	48
Gráfico N° 8 (¿Aprendes a través del juego?)	
	49
Gráfico N° 9 (¿Propones a tu maestra que juegue contigo?)	
	50

Gráfico N° 10 (¿Te diviertes cuando juegas?)

51

Gráfico N° 11(¿Es importante el juego?)

52

Gráfico N° 12(¿Quieres que tus maestros reciban una capacitación?)

53

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación, “El juego y el interés aprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, cantón Latacunga 2009-2010” pretende brindar a los docentes los conceptos y las herramientas básicas que contribuyan de manera efectiva a hacer realidad en la práctica la aplicación de juegos como instrumento de aprendizaje y potencializador de las diferentes destrezas y habilidades.

Este trabajo investigativo se encuentra estructurado en 6 capítulos, los mismos que podemos resumirlos de la siguiente manera, para iniciar en el primer capítulo trataremos de clarificar el tema a investigarse, planteamiento del problema, su contextualización, análisis crítico, interrogantes, delimitación, justificación, y la formulación de objetivos.

En el segundo capítulo encontraremos el marco teórico, constituido por las categorías, conceptos, leyes y teorías que permiten identificar el tema.

En el tercer capítulo abordaremos la metodología utilizada donde se identifica la modalidad básica de la investigación, el nivel o tipo de investigación, la población y muestra, operacionalización de variables y el plan de recolección y procedimiento de la información.

En el cuarto capítulo encontraremos el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas y la verificación de la hipótesis.

El quinto capítulo habla de las conclusiones y recomendaciones sobre la investigación y en el sexto capítulo se encuentra la propuesta planteada para pretender dar solución al problema formulado.

Por último tenemos los materiales de referencia constituido por la bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

El juego y el interés aprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, cantón Latacunga 2009-2010.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el juego en el interés aprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, cantón Latacunga 2009-2010.

1.2.1. Contextualización

Macro

En el país desde unos años atrás se habla del mejoramiento de la calidad educativa, se habla de la situación crítica que vive el sistema educativo, por el cual todos los establecimientos educativos se realizan actividades lúdicas para el mejoramiento de la educación ya que el juego va de la mano con el interés aprendizaje y posibilita una educación integral, desarrolla la motricidad, el pensamiento y satisface las necesidades sociales y afectivas.

Meso

En los establecimientos educativos de la provincia de Cotopaxi si en verdad se desarrollan actividades lúdicas para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes, no es menos cierto que el juego esta ausente en el ínter aprendizaje.

La educación arrastra también grandes fallas por la ausencia de juegos que no permiten el desarrollo integral del individuo, muchas veces es por la falta de espacio físico en la escuela lo que perjudica notablemente en el ínter aprendizaje.

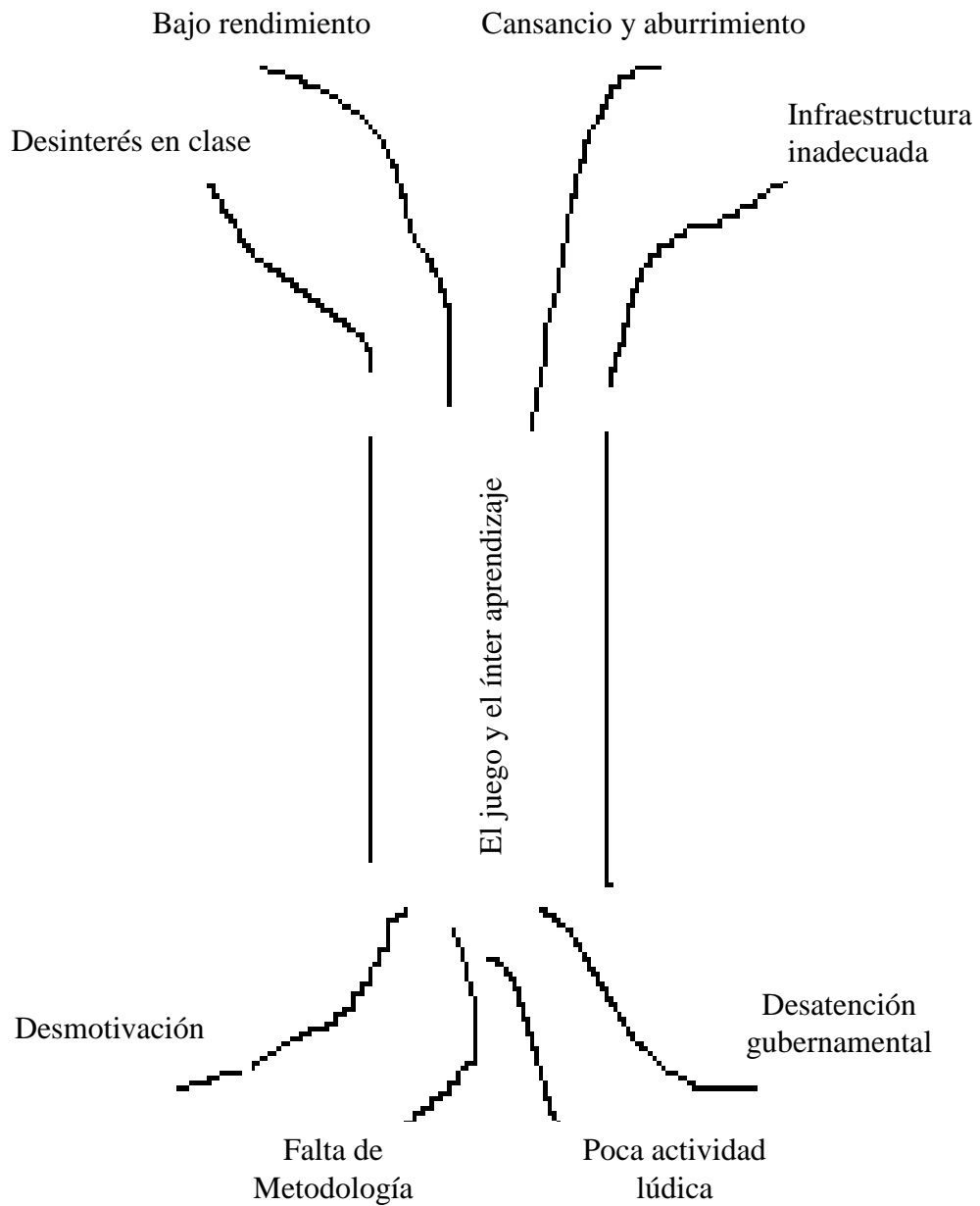
Micro

En la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, Ciudad Latacunga, la realidad no es diferente, ya que a existido mucha despreocupación por parte del Estado para nuestra escuela, porque no existe inversión para el aspecto lúdico , que constituye el pilar fundamental para el desarrollo evolutivo del niño/a tomando en cuenta que los juegos influyen en el ínter aprendizaje, cuando no juegan los niños son receptivos, tristes no actúan debidamente, esto sucede muchas veces debido a la falta de espacio físico de la escuela lo que perjudica notablemente en el aprendizaje del niño.

El docente como el representante, deben tener conciencia de que utilizando estrategias mediante un juego, el aprendizaje, razonamiento del niño será mucho mas eficaz, y su socialización con los demás será muy buena.

Se espera que los niños aprendan que las agresiones físicas son negativas, y de igual manera motivar a los padres de familia para que ellos sean su guía, sigan su ejemplo y así poder llevar una vida tranquila.

1.2.2. Análisis crítico



El juego en el inter aprendizaje contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño, desde su infancia tiene en su mente el juego y se debe aprovechar esta situación con actividades lúdicas en su crecimiento, es necesario

para su desarrollo, físico e intelectual realizar juegos para su normal desarrollo de sus capacidades.

Lamentablemente en la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, Ciudad Latacunga, no existen recursos que viabilicen la práctica de juegos con los niños para efectivizar el interaprendizaje, ya que los pocos implementos de juegos se encuentran en pésimo estado, no son funcionales por su fragilidad, a más de ello el establecimiento no dispone de un espacio físico amplio (espacios verdes)

La práctica del juego en el interaprendizaje es ocasional, puesto que los maestros también no conocen de diversos juegos que ayuden al proceso enseñanza aprendizaje que permita la adquisición de aprendizajes significativos, convirtiendo a las clases en aburridas monótonas donde el niño presenta cansancio.

Entonces nos damos cuenta que el juego desarrolla el proceso lúdico de los niños y niñas, el maestro debe proveerse de los juegos creativos ya que estos ayudan en forma segura el aprendizaje de los niños del primer año de educación básica.

La educación arrastra también grandes fallas por la ausencia de juegos que no permiten el desarrollo integral del individuo, muchas veces es por la falta de espacio físico en la escuela lo que perjudica notablemente en el inter aprendizaje.

El juego y el inter aprendizaje es una formación cognitiva y afectiva, a si mismo proporcionará elementos técnicos o prácticos para ser posible un estudio de esta realidad, y así permitirá que los niños dominen al mundo que les rodea, permite que su comportamiento sea normal, se le ve feliz y contento y apto para elaborar sus aprendizajes, aprende a ser independiente y realizar actividades con apremio y autonomía.

El juego debe ser libre, es decir el jugador no puede ni debe ser obligado a jugar, debe ser incierto, por lo tanto su desarrollo y sus logros no pueden terminarse; no permite generar bienes y riquezas.

Una alta tasa implica el riesgo de contar en el futuro cercano con recursos humanos de baja calidad y eficiencia dando lugar a la mano de obra barata, por ende, continuación en la pobreza en perjuicio de la familia, comunidad y del país.

1.2.3 Prognosis

En la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, Ciudad Latacunga, debido a la falta de infraestructura (espacios verdes) perjudica notablemente el aprendizaje, por lo cual aplicaran un proceso de socialización. Si no se realizan juegos para la adquisición de aprendizajes, seguramente el niño no desarrollara sus capacidades, se sentiría un niño triste, no podrá ser autónomo, no desarrollaría su creatividad, no construiría su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima, ya que no puede decir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las necesidades con los otros, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Al dar solución al problema integrando al juego como estrategia metodológica dentro del proceso enseñanza aprendizaje conseguiremos niños dinámicos, con una elevada auto estima, además serán niños creativos, reflexivos y críticos, podrán tomar sus propias decisiones, y desarrollaran sus capacidades con mayor facilidad.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo influye el juego en el ínter aprendizaje de los niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu parroquia Toacaso cantón Latacunga 2009 - 2010?

1.2.5 Interrogantes

¿Cómo se realizan los juegos?

¿Cómo ayudan los juegos en el ínter aprendizaje?

¿Qué juegos debemos hacer para mejorar los aprendizajes?

¿Por qué los niños se cohiben de jugar?

¿Cómo ayudan los juegos en el desarrollo psico-emocional del niño?

¿Por qué los juegos son necesarios en el tratamiento académico?

¿Que pasaría si no existen los juegos en el ínter aprendizajes?

1.2.6 Delimitacion del problema

Profesores y niños de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, cantón Latacunga (2009-2010)

Noviembre del 2009 a Marzo del 2010.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica por las siguientes razones:

Con la solución del problema vamos a mejorar la educación de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, cantón Latacunga

Mediante la investigación de lo que se refiere el juego en el ínter aprendizaje nos permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender actitudes y aptitudes; el niño mientras más oportunidades tenga de jugar

durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que les rodea y ser un ente creativo, reflexivo y crítico.

El juego es algo innato en el estudiante, el estudiante que no juega no es un estudiante feliz, los maestros y maestras tendrán estudiantes con espontaneidad con libertad y alegres para desarrollar sus capacidades.

La investigación es muy importante porque beneficiara a los estudiantes para el desarrollo de sus capacidades intelectivas y motrices y a los padres de familia por cuanto se sentirán satisfechos con los aprendizajes que sus hijos reciben en la escuela.

El juego infantil es la mayor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un verdadero marco vivenciado en el desarrollo lúdico que ayuda en la preparación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar cómo influye el juego en el interés aprendizaje de los estudiantes de la escuela Dr. “Rafael Silva Tapia”

1.4.2 Objetivos Específicos

- Apreciar la realidad existente entre el juego y el interés aprendizaje.
- Identificar la relación existente entre el juego y el interés aprendizaje.
- Estructurar talleres para los maestros en la utilización de los juegos para mejorar el interés aprendizaje.

CAPÍTULO I I

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Luego de las investigaciones realizadas en algunos textos presento los siguientes antecedentes investigativos.

Alban, A. Enriquez, S. (2005) La integración de los actores del proceso educativo y su incidencia en el ínter aprendizaje de los alumnos del cantón”Gonzanoma” Unidad académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas. UTC-Latacunga, de la cual se toma lo siguiente:

OBJETIVOS

- Concienciar a los docentes para que aprovechando los estímulos que brinda el Ministerio de Educación promueva la participación en los círculos de estudios para replantear la relación de la comunidad educativa, y así poner en práctica el ínter aprendizaje.
- Potenciar la interrelación a través de participación conjunta de autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia y así determinar las necesidades de dichos establecimientos educativos.

CONCLUSIONES

- La Mayoría de los docentes consideran que los contenidos que selecciona, planifican y ejecutan en el proceso de ínter aprendizaje, si están de acuerdo con las necesidades del entorno.
- La colectividad de los centros educativos sugieren para una mejor integración de la comunidad educativa, en su orden: mayor participación de sus miembros, capacitación de los padres de familia, investigar las necesidades comunitarias y mayor preparación de los docentes.

Crison, P. (2005) Trabajo y su incidencia en el ínter aprendizaje de los alumnos de los establecimientos educativos de la ciudad de “Loja” Unidad académica de ciencias Administrativas y humanísticas. UTC-Latacunga

OBJETIVOS

- Motivar a docentes del primer año de educación básica de los establecimientos de la ciudad de Loja, para que utilicen la metodología del juego.
- Socializar las ventajas y potencialidades de la metodología juego-trabajo, en el primer año de educación básica de los establecimientos de la ciudad de Loja, mediante la elaboración de un tríptico que servirá a los maestros como guía para mejorar y poner en practica dicha metodología.

CONCLUSIONES

- Los docentes del primer año de educación básica utilizan la metodología del juego-trabajo sin embargo no todos ellos cuentan con los ocho rincones de trabajo que es lo ideal.
- El 75% de maestros no recibe el apoyo de parte de los directores para que se lleve a cabo la metodología juego-trabajo, y el 25% la recibe en parte.

Aguirre, M. Murillo, R.(2006) diseño de una guía de juegos para desarrollar las habilidades y destrezas en el área de lenguaje y comunicación de educación básica en la escuela nocturna “Vicente Anda Aguirre” Unidad Académica de Ciencia Administrativas y Humanísticas. UTC-Latacunga

OBJETIVOS

- Contribuir al desarrollo de las destrezas en el área de Lenguaje y Comunicación, mediante una guía de juegos didácticos que permitan generar aprendizajes significativos en los estudiantes.
- Proponer algunos juegos didácticos que cultiven el folclor, las tradiciones y costumbres de los pueblos para mantener nuestra identidad.

CONCLUSIONES

- El juego es una expresión de la inteligencia que influye directamente en el desarrollo físico, psicológico y espiritual del docente.
- Los juegos que más se practican en el plantel educativo son los tradicionales, en cuyo desarrollo si se aplican las reglas del juego, el niño aprende jugando.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Para el presente estudio se ha considerado el paradigma Critico Propositivo, las investigaciones sobre técnicas de lectura sobre el juego se han convertido en uno de los factores que caracterizan el aprendizaje actual. El desarrollo estratégico metodológico de juegos tiene como objetivo facilitar los procesos de inter aprendizaje, conectados con los intereses y necesidades de los estudiantes, estableciendo un conjunto de decisiones en la concreción de objetivos, contenidos, actividades y evaluación.

Para un mejor rendimiento se quiere combinar la teoría con la práctica ya que los juegos científicamente aportaran al desarrollo lúdico del estudiante pero lamentablemente no se utilizan en los inter aprendizajes.

En la actualidad, las nuevas necesidades de formación de los estudiantes va de acuerdo con el juego y el inter aprendizaje y sometidos a un crecimiento de la desocupación por la política actual del gobierno, requiere de que se ponga mayor interés en fomentar el estudio continuo hasta adquirir una profesión.

2.3. FUNDAMENTACION PEDAGOGICA

La historia de la educación ha ido cambiando progresivamente, en donde se ha ido organizando varios modelos pedagógicos es así que hemos comenzado desde el conductivismo hasta el constructivismo.

El presente trabajo de investigación se fundamenta en los principios del modelo constructivista ya que principalmente sostiene que el sujeto a través de la interacción el medio que lo circunda.

Esta nueva teoría del aprendizaje tiene sus propias interpretaciones que han servido de base para configurar el modelo pedagógico constructivista.

En este modelo el estudiante es el propio constructor de los conocimientos, dejando de ser el simple receptor, memorizador, repetidor de aprendizajes como sucedía en el modelo conductista.

Dentro de este modelo el maestro deje de ser el simple expositor de conocimientos, dictador de materias, evaluador de la simple memoria del estudiante y se convierte en el importante guía, conductor, tutor, facilitador, orientador, en la construcción que el estudiante hace de sus conocimientos.

2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La realidad jurídica, se encuentra en nuestro país con sus propios actores y circunstancias y experiencias que ocurren en el medio, por lo que han sido incorporadas a la legislación ecuatoriana una serie de disposiciones.

La investigación se fundamenta en la constitución de la Republica aprobada en el 2008, Sección Quinta Artículos 26, 27 ,28 y 29 en lo referente a la Educación.

Art. 26 – La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir, las personas.

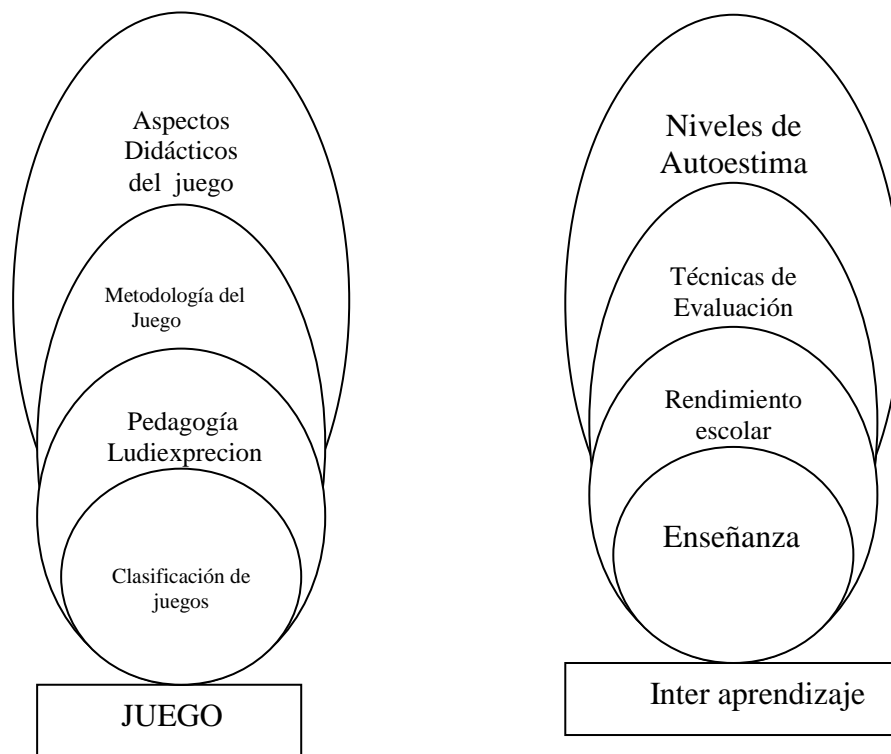
La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo, de igual manera

Art. 45 -Los niños, niñas y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Art. 350 -El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del País, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

2.5. CATEGORIAS FUNDAMENTALES



EL JUEGO

El juego es una acción o actividad voluntaria, realizada con ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin, acompañado de un sentimiento de tensión y de alegría.

El juego debe ser libre, es decir el jugador no puede ni debe ser obligado a jugar, debe ser incierto, por lo tanto su desarrollo y sus logros no pueden terminarse; no permite generar bienes y riquezas.

Los juegos y los juguetes pueden en cierta forma producir la libertad anhelada en el hombre, o pueden producir pasividad y alineación producto de la sociedad de consumo de las últimas décadas, bien sea como ritual, como deporte o como proceso legitimador de diferencias sociales.

Aunque los tres tipos de juego tratados son diferentes entre ellos, tienen algo en común, si no tuviesen esto no se llamarían juegos o jugar y esto nos da la pauta para puntualizar ideas que definen a los juegos:

En un juego nunca se sabe de antemano como sale

En un juego siempre existe algo de interacción sea con objetos o con personas

Un juego siempre es un mundo aparte del mundo serio, ejemplo el trabajo.

Un juego siempre obedece a ciertas reglas

Abstrayendo estas singularizaciones que definen un juego se puede establecer un sistema dialéctico afirmando que se trata de un juego si tiene las siguientes características:

Apertura, incertidumbre y regulaciones preestablecidas (tensión)

- Acción y reacción (Interacción)
- Movimiento y descanso (dinámica)
- Reto, riesgo y seguridad, habilidades conocidas (competencia)
- Libertad individual y marco con limitación objetiva (reglas)
- Cercanía y espacio libre (contacto físico)

Las particularidades de cualquier juego es que existan cambios entre las dos opciones; que haya tensión surgida de la dialéctica de los cambios entre los dos extremos de cada criterio y que el juego quede fuera de la seriedad de la vida (dinero, trabajo, obligaciones). En el momento que interviene la seriedad de la vida existe el peligro de se dañe el verdadero juego, por ejemplo jugar por dinero.

Las características mencionadas nos ayudan a establecer en cualquier situación pedagógica, las diferencias entre juegos buenos y juegos malos y a su vez nos dan las pautas de cómo jugar mejor.

Los juegos con y como mayormente no tienen nombre, estructura, organización preestablecida, reglas fijas; en conjunto no tienen cuerpo, dependen demasiado del sujeto y de la situación, de la improvisación espontánea; si se les quita esta espontaneidad y casualidad pierden la calidad de juego.

Los juegos sobre algo tienen este cuerpo, tienen reglas, estructura, nombre, organización y les tratamos en la escuela como enseñar, como jugar mejor, esto significa como organizar el juego, como formular reglas, definir ideas, estructurar recursos, seleccionar personas, etc.

Clasificación de los juegos

“El hombre es solo un hombre total cuando juega”, esta frase del poeta y filósofo Schiller muestra el gran valor que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano. Pero todavía no nos ayuda a estructurar, analizar, comprender este fenómeno que va desde el manipuleo de un objeto por un niño hasta el partido profesional de fútbol. Pero el desarrollo del niño nos da la pauta para encontrar diferentes tipos de juegos, que tienen diferencias inmensas pero al mismo tiempo algo es común. Lo que tienen en común nos permite decir esto es juego.

Debemos saber que es un juego, porque queremos enseñarles los juegos, que jueguen mejor y atender más de su caracterización, de sus diferencias, de su organización, de sus funciones, efectos y condiciones. Para solo aprender un juego no es necesaria una teoría, pero para comprender, organizar y jugar mejor, la comprensión es necesaria para la creación y la variación de juegos,

por qué solo comprendiendo estructuras, similitudes y diferencias se puede inventar y adaptar el juego a sus necesidades como niño, joven y adulto.

- Juegos populares
- Juegos populares tradicionales
- Nuevos juegos
- Pueden ser en espacios reducidos o espacios amplios
- Se pueden dar de persecución:
- Lucha
- Colaboración
- Eliminación
- Precisión
- Habilidad
- Saltar, brincar, pensar y adivinar
- Ida y vuelta
- Reacción.

JUEGOS GRANDES

- Estos juegos pueden ser la ida y vuelta
- Individuales o por equipos
- Se puede ganar territorio
- Alcanzar goles
- Se puede utilizar las manos, los pies, utilizar objetos
- Requieren de una buena organización, también se puede llamar juegos deportivos, recreativos, etc.

Todos los juegos se agrupan en familias, una familia es un ente que tiene características similares, tiene un nombre, es de la misma sangre, tiene su estilo de vida, sus reglas. Igualmente las familias de juegos tienen sus particularidades. Un juego de persecución es diferente a un juego para alcanzar goles, pero todos los juegos de persecución son similares, tienen la idea de perseguir al compañero para

algún fin, tienen sus espacios, sus roles, (Perseguidos y perseguidores), sus reglas como jugar.

El sentido de agrupar los juegos es de enseñarles en forma sistemática y lógica. De la misma manera como se enseña un rol adelante con un rol atrás (familia de roles) se enseña en conjunto todos los juegos de persecución, los de lucha, los juegos por alcanzar goles con la mano, juegos de saltos, etc.

Siempre dentro de una familia de juegos que identifica la idea principal; pueden cambiar las reglas, el espacio, las personas, etc. Pero nunca un cambio total porque la idea del juego determina todos los otros factores, por ejemplo existe similitud entre el ratón y el gato, los perros y venados, las cogidas; el juego es como la familia con la unión del padre, la madre que define las características de la familia, el juego define el resto.

La agrupación por familias ayuda a la enseñanza y por ende a aprender, estructurar y organizar juegos por los propios niños, según el tipo de juego, hay muchas otras posibilidades de sistematizar y estudiar juegos según diferentes teorías e intereses que pueden tener sentido en otros contextos. En el contexto pedagógico didáctico para un aprendizaje efectivo y creador sirve más la estructuración según las familias acompañado de otras opciones que determinan la enseñanza aprendizaje.

Para el tratamiento metodológico se ha considerado oportuno subdividir en dos grandes grupos: juegos pequeños y juegos grandes.

JUEGOS PEQUEÑOS

A los juegos pequeños se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del estudiante, sin grandes exigencias físicas, ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas, el sentido de jugar un pequeño juego es mayormente satisfactorio en sí mismo con el

efecto recreativo; pero también, puede servir para otras funciones fuera del juego como son: calentamiento, entrenamiento, etc.

La aplicación de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos pequeños indirectamente cumplan con una educación social en donde se aprenden a respetar reglas, estimar al colaborador y adversario, autocontrolarse, intervenir y colaborar.

En estos juegos consideramos dos tipos: juegos populares tradicionales y juegos en espacio reducido.

Juegos populares tradicionales, son aquellos que en su esencia tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer, es indispensable mantener los juegos populares tradicionales para ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural con nuevos juegos creados por nuestra gente y dando asidero a juegos de otros ámbitos.

Los juegos en espacio reducido son los que se ponen en práctica en diferentes situaciones sociales, educativas y deportivas.

ASPECTOS DIDÁCTICOS DEL JUEGO

Para enseñar la auto organización de sus juegos, el alumno conviene concientizando que tiene que resolver las siguientes cuestiones:

Qué: se vislumbra como la idea, la dirección y la orientación del juego.

Con qué: Se refiere a los implementos y materiales que vamos a utilizar en el desarrollo del juego.

Quién: Involucra a los participantes en una acción lúdica, cuantos jugadores y como van a ser distribuidos por equipos.

Cómo: Es el desarrollo del conocimiento de las reglas, la interacción maestro alumno y el criterio de éxito del juego e incluye el cómo iniciar y cómo terminar el juego, por tiempo, por puntos, etc. Ejemplo:

Nombre: La cometa

Qué idea: Juego para alcanzar goles

Con qué medios: Espacio amplio, porterías, balón, cintas

Quién: 20 alumnos divididos en dos equipos

Como: Organizar en dos equipos de hasta diez jugadores, cada equipo tendrá distintivo y se ubicará en una cancha previamente establecida, se inicia el juego a la señal convenida, haciendo pases, evitando que el contrario le arrebathe el distintivo para llegar al arco contrario en procura de conseguir un gol. Cada jugador que ha perdido su cinta es eliminado y puede reintegrarse después de cada gol.

Según Dietrich hay que utilizar en los juegos etapas de mediación, estas etapas son:

1. Investigación del juego: ¿Qué juego queremos?
2. Análisis del juego: ¿Qué tenemos que incluir y considerar?
3. Te matización del juego: ¿Qué sentido y que reglas queremos fijar y aplicar?
4. Constitución del juego: ¿Cómo empezamos, como continuamos y como terminamos?
5. Evaluación del juego: ¿Cómo fue, hemos realizado nuestra idea principal?

Los juegos con ideas y reglas, sean grandes o pequeños tienen en los programas de estudio su propia unidad "Juegos", pero los dos tipos de juegos sirven para cualquier otra unidad. Juegos de lucha, son parte esencial de la unidad

de lucha, juegos de persecución de las unidades de correr y saltar, juegos de colaboración de la unidad de expresión y creación corporal, etc.

Metodología del juego

Pero también los tipos juegos con algo, y juegos como algo que son mucho más abiertos, libres y espontáneos que los juegos con reglas tienen su lugar en el programa. Son parte esencial en unidades como movimientos con implementos sencillos (con algo) y expresión y creación corporal (como algo).

Si hablamos de los juegos con reglas, pequeños o grandes y les separamos de los otros juegos con pocos arreglos, (con y como), no queremos expresar que los juegos tienen reglas fijas para siempre. Solo reglados es necesario un consenso sobre reglas fijas hasta que termine el juego. Después los niños pueden cambiar las reglas según sus necesidades, tratando de lograr un buen juego. Solo mientras dure el juego hay que mantener las reglas, para el nuevo juego pueden existir otros deseos y necesidades de cambio.

Como criterio didáctico de comprobación y para determinar si se trata de un buen o mal juego, se pueden utilizar los criterios de un juego antes mencionados.

Se trata de un buen juego si mantiene un balance entre:

1. Incertidumbre y regulación (tensión)
2. Participación activa y pasiva
3. Acción y reacción (Interacción)
4. Creación y rutina (pensar)
5. Movimiento y descanso (Dinámica)
6. Reto y seguridad (habilidades)
7. Libertad individual y compromiso colectivo (reglas)
8. Cercanía y espacio libre (Contacto físico)

En este aspecto vamos a ejemplificar el juego "Sigue la guaraca", uno con correa sigue al otro alrededor de la circunferencia formada por los estudiantes, se debe jugar con un número menor a 30 alumnos porque si se jugara con el doble de alumnos es un mal juego porque:

- La participación es mínima, al instante solo participan dos personas
- Hay poca interacción y movimiento o sea existe demasiado descanso
- Hay carencia de creación y participación intelectual

Pero el juego puede cambiar totalmente y transformarse en un buen juego si se realiza con menos participantes pueden ser unos diez alumnos activos que corren en diferentes direcciones. Inmediatamente el juego satisface todos los criterios de un buen juego y los niños se divierten en forma activa con el cuerpo, con atención intelectual y lleno de expectativa sea que les toque el turno o no.

Según DIETRICH, el seguimiento didáctico para enseñar a jugar debe contener los siguientes pasos que el profesor debe cumplir:

Asegurar las condiciones del juego (espacio físico y tiempo)

- Ampliar las experiencias lúdicas propias de los niños, siempre debe basarse en los juegos que ya conocen los niños y las niñas.
- Enseñar juegos que no conocen con todos los detalles de reglas, movimientos, espacios, etc.
- Desarrollar juegos y dar la idea, dejar buscar a los niños y niñas reglas.
- Dirigir juegos, es aconsejable intervenir solamente cuando no funciona bien
- Reflexionar sobre los juegos, es decir realizar el análisis respectivo después de lo que fue bueno o malo y dar las instrucciones de cómo mejorar.

Cuando se trata del juego hay que procurar que siempre sea un mundo opuesto al de la seriedad de la vida, (trabajo, obligaciones, necesidades).

Los juegos organizados permiten el desarrollo físico y mental del niño, desarrolla el pensamiento, se practican valores, es decir se propende a una educación integral del individuo.

En la escuela primaria los juegos pequeños en las diferentes clases son aspectos motivadores del interaprendizaje, son parte fundamental, estos promueven el desarrollo físico y mental, sus acciones creadoras de alegría y sus posibilidades para el desarrollo de las cualidades dinámicas, se reconocen y se aprovechan plenamente.

Los movimientos o fundamentos que se conocen con este tipo de juegos, se aprende jugando hasta ir aprendiendo paulatinamente las características propias de los juegos grandes vinculados íntimamente con las actividades deportivas ya estructuradas, de esta manera los alumnos físicamente débiles y no muy bien dotados de su capacidad motriz, tienen también la posibilidad de lograr alegría, vivencias emocionales y éxito que ayudan a determinar en lo esencial su actitud frente a las demás actividades, de ahí que la tarea intrínseca de las clases en la escuela a de ser en su mayor parte educación y formación de la constitución física e intelectual del estudiante por medio del juego.

Generalmente los alumnos de la escuela oscilan desde los cinco a los trece años de edad y por lo tanto presentan las condiciones necesarias especialmente los de los años superiores para la introducción de los juegos grandes, desde una óptica multifuncional y recreativa, sin que incida ninguna práctica deportiva específica, además existe la posibilidad de mejorar el trabajo en grupo así como el cambio o adaptación de las reglas de juego, se diferencia su rol dentro del grupo y el juego, se debe diferenciar claramente el ejercicio del juego, para que una tarea represente una situación lúdica debe una organización interna del juego, o sea que estén presentes los elementos constitutivos del juego y que los demás lo reconozcan como tal y se identifique como su papel dentro de él.

Los juegos pequeños son definidos como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del participante sin grandes exigencias físicas e intelectuales, ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas. Para el tratamiento de los juegos y de conformidad con la teoría que se presenta dentro de la cultura se dividen en juegos populares, tradicionales y juegos nuevos. Todo juego presenta un objetivo pero cabe destacar que las funciones del juego no son idénticas a la disposición, al juego y a su intensidad, esto quiere decir que en el desarrollo del hombre esta acción tiene un valor en su utilidad, en la formación de la personalidad y tiene por lo tanto una gran significación pedagógica.

Las relaciones sociales que se dan en las diversas formas de ejecutar los pequeños juegos nos permiten promover en su práctica el secreto de viejas costumbres que expresan acciones de la vida social.

Entre el juego simple del niño y el juego deporte en los adolescentes y adultos existen varias diferencias, pero la principal es que para el niño es una actividad espontánea y pura, mientras que para los adolescentes es una actividad placentera y consiente.

Las diversas formas amenas y variadas que ofrecen los juegos pequeños crean alegría y alborozo en los participantes por su desenvolvimiento diferente de la situación a causa de lo incierto de su fin. La mayoría de estos juegos tienen a causa de la comparación directa, un carácter competitivo que incitan al máximo a desarrollar sus capacidades y habilidades, ofreciendo una gran variedad de movimientos dentro de los límites de las reglas del juego impuestas y permitiendo acciones motoras libres y decisiones independientes; además si tenemos en cuenta que un gran número de juegos se pueden ejecutar bajo las condiciones más sencillas, sin mayores requerimientos, con un aprendizaje relativamente fácil permitirán el éxito en aplicación del juego.

Este tipo de juegos no necesariamente están establecidos para desarrollarlos en un nivel específico, sino más bien en los diferentes niveles, su aplicación debería constituir una acción muy importante en las clases de Cultura Física ya

que estos se emplean para el ejercicio y esparcimiento del organismo humano y sus funciones, así como contribuyen a la formación y educación de sentimientos y normas de conducta para su vida actual y futura.

Aspectos didácticos del juego

La mejor forma de aprender es jugando, las actividades lúdicas mantienen al estudiante motivado para aprender, por lo que se sugiere aplicar en el trabajo áulico juegos que desarrollen el pensamiento, entre ellos podemos indicar los siguientes:

Las dinámicas entre ellas tenemos la formación de grupos dependiendo el número de estudiantes, puede ser por numeración, con el empleo de tarjetas y dependiendo de los temas de clases se realizarán juegos que permitan mantener motivado al estudiante y al mismo tiempo desarrollará su inteligencia.

Existen varios juegos para las diferentes áreas de estudio, sin embargo podemos aplicar : el naufragio, la media naranja, el baile del tomate, juegos de comunicación, ponerle cola al animal, fui al mercado, la silla vacía, un viaje por el mundo de las ciencias, el juego del tres, el día de su nacimiento, siempre el número treinta y siete, te adivino un número, el camello por el ojo de una aguja, la tempestad, las parejas, el siete pun, frente al papel, los animales, el misterio del dólar, la herencia de caballos, el hombre mojado, completa el sol, operaciones mágicas, el cielo y el infierno y un sinnúmero de juegos que pueden ser utilizados dependiendo del tema de clase y la decisión del maestro y alumnos para el interés aprendizaje.

Cada uno de los juegos tiene un proceso que el maestro debe conocer e indicar a sus alumnos para el buen desarrollo del mismo.

2.6. INTERAPRENDIZAJE

Enseñanza

Es, fundamentalmente, dar a los alumnos oportunidad para manejar inteligente y directamente los datos de la disciplina, organizando, dirigiendo y controlando experiencias fructíferas de actividad reflexiva. En síntesis, enseñar es incentivar y orientar con técnicas apropiadas el proceso de aprendizaje de los alumnos en la asignatura.

La enseñanza está exigiendo la revisión de las viejas prácticas de rutina, tales como: enseñanza meramente verbalista y expositiva; esclavitud de alumnos y profesores al texto; insistencia en la memorización de nomenclaturas, fechas, nombres, propios, reglas, principios y hechos; exámenes de memoria textual pura, etc. Es hora de reemplazar esas viejas rutinas improductivas por métodos más activistas y reflexivamente fecundos, que dinamiten la inteligencia de los alumnos y creen en ellos actitudes y hábitos fundamentales de valor real para la vida en una sociedad democrática y progresista.

Dificultades de Aprendizaje

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de comportamientos o habilidades a traves de la experiencia y que puede incluir el estudio, el cual se ve afectado por un ambiente desfavorable.

Las dificultades de aprendizaje se clasifican en Problemas Generales de Aprendizaje y Trastornos Específicos de Aprendizaje.

Problemas generales de aprendizaje: Se manifiesta un retardo general de todo el proceso de aprendizaje, observándose lentitud, desinterés, deficiencia en la atención y concentración, afectando el rendimiento global. Estas características se presentan en niños con un desarrollo normal y con inmadurez en el área cognitiva o verbal, lo que provocaría una lentitud para aprender.

También es posible ver estas manifestaciones en niños con retardo mental, dificultades auditivas severas y alteración en la psicomotricidad.

Alumnos de Aprendizaje Lento. Son alumnos que presentan dificultades para seguir un ritmo de aprendizaje normal, por presentar problemas a nivel de memoria, junto con una menor capacidad de atención a estímulos verbales y de expresión, y dificultades para evocar y recuperar la información aprendida.

Estos alumnos no estarían en la categoría de retardo mental, ni tampoco presentarían un TEA, ni alteraciones en su desarrollo sensorial o afectivo. Este grupo está constituido por niños con un desarrollo más lento y con un ritmo crónico de aprendizaje más bajo que el resto de sus compañeros, Bravo 1994.

En cada etapa, el sistema viejo se hace parte del nuevo, tal como el entendimiento correcto del mundo de los niños se mueve parte de los datos originales que el pensamiento operacional formal.

Criterios de Exclusión en los Casos de Trastornos de Aprendizajes

Otra cuestión que suele ser motivo de preocupación con respecto a la definición de los trastornos del aprendizaje está relacionada con la exclusión de aquellos niños cuyos problemas de aprendizaje se deben fundamentalmente a ciertas discapacidades sensoriales y motoras, alteraciones emocionales o una situación de desventaja sociocultural. El grado de discapacidad necesario para dicha exclusión es discutible.

Así mismo, no siempre resulta fácil determinar cual es el trastorno primario. Así pues, con relación a los problemas de aprendizaje las alteraciones

emocionales pueden ser trastornos primarios o secundarios. Se ha prestado especial interés a la exclusión de niños que se encuentran en un entorno ambiental desfavorable.

Lógicamente, puede considerarse que estos niños están discapacitados para el aprendizaje siempre y cuando los déficit en los procesos psicológicos sean el trastorno primario. No obstante, esta distinción es difícil de establecer y, por tanto, es difícil distinguir entre algunos casos de TA y la existencia de un rendimiento insuficiente debido a otro tipo de causas, como por ejemplo la falta de motivación.

Rendimiento escolar.

En la enseñanza, como en todas las demás actividades humanas que se organizan con miras a lograr objetivos bien definidos, la verificación, de los resultados obtenidos y su evaluación constituyen una fase necesaria y obligatoria.

Los resultados de la enseñanza forman en su conjunto lo que se convino en llamar el "rendimiento escolar".

El rendimiento escolar consiste en la suma de transformaciones que se operan: en el pensamiento, en el lenguaje técnico, en la manera de obrar y en las bases actitudinales del comportamiento de los alumnos en relación con las situaciones y problemas de la materia que enseñamos.

Técnicas de evaluación formales

Tradicionalmente este tipo de técnicas se utilizan en forma periódica o al finalizar un ciclo de enseñanza y aprendizaje. Modernamente se consideran que estos exámenes no deben ser utilizados en la "semana de exámenes" sino periódicamente para verificar el dominio de las destrezas cognitivas lo que

permite decir sobre qué hacer para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO

El rendimiento Académico es entendido por Pizarro (citado por Andrade, s.f.) como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación.

Desde la perspectiva del alumno, el rendimiento se entiende como la capacidad respondiente de éste frente a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos pre - establecidos. (Pizarro, citado por Andrade, Miranda y Freixas, s.f.).

El rendimiento escolar es la resultante del complejo mundo que envuelve al estudiante: cualidades individuales (aptitudes, capacidades, personalidad...), su medio socio-familiar (familia, amistades, barrio...), su realidad escolar (tipo de Centro, relaciones con el profesorado y compañeros o compañeras, métodos docentes,...) (Moralesy col. s.f.).

Para Adell (2002), mejorar los *rendimientos* no sólo quiere decir obtener notas más *buenas*, por parte de los alumnos, sino aumentar, también, el grado de satisfacción psicológica, de bienestar del propio alumnado.

Las definiciones anteriores muestran que el rendimiento académico "es un constructo complejo y que viene determinado por un gran número de variables y las correspondientes interacciones de muy diversos referentes: inteligencia, motivación, personalidad, actitudes, contextos, etc."(Adell, 2002) por tanto "el rendimiento académico es un producto multicondicionado y multidimensional" (Serrano, citado por Adell, 2002).

Dentro del rendimiento al cual nos hemos referido, encontramos dos tipos: el positivo y el negativo al cual le llamaremos "el fracaso escolar"; Para Menéndez(s.f.) el fracaso escolar "se presenta cuando un niño no es capaz de alcanzar el nivel de rendimiento medio esperado para su edad y nivel pedagógico"; este problema ocupa el primer plano de las preocupaciones del mundo de la educación; teniendo en cuenta que "el fracaso no es propiamente escolar, y sería equivocado circunscribirlo al fracaso del escolar".

El problema del fracaso escolar ha sido investigado desde diversos ángulos para determinar sus causas:

Es el caso de la investigación que realizó la Lic. Adrián Roel Favela desde el punto de vista biológico quien realizó investigaciones en Metamatrix Laboratoies de Atlanta, Georgia en sangre y orina, de niños y adolescentes con bajo rendimiento escolar, llegando a los siguientes resultados: 95% presenta deficiencias de antioxidantes, 90% presenta deficiencias de Ácidos Grasos Omega 3 y 6, 75% presenta deficiencias de Zinc, 40% presenta deficiencias de vitaminas del complejo B.

Construyendo un nuevo concepto de evaluación

La calidad de la educación depende, en buena medida, de la rigurosidad científica y técnica de la evaluación. Considerar a la evaluación como un momento aislado del proceso de enseñanza y aprendizaje, descontextualizado de la realidad en la que vive y se desarrolla el estudiante ha sido un error permanente en el quehacer cotidiano del maestro.

La evaluación es un "Proceso permanente, sistemático y científico" (Art. 290 Cap. XXIII del Reglamento General de la Ley de Educación), inmerso en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como un elemento fundamental del mismo. Constituye un proceso porque se desarrolla en forma sistemática desde el inicio del acto educativo y se prolonga hasta luego que éste concluya con la verificación de lo conseguido. Por tanto, la evaluación no es algo que se improvisa, a lo contrario

se trata de un acto intencional planificado por el maestro, como lo determina el Art. 295 del citado Reglamento.

Para la Reforma Curricular de la Educación básica, Rafael Albuja, en el Manual de la Evaluación, define de la siguiente manera: “proceso integral y permanente que identifica, analiza y toma decisiones con respecto a los logros y deficiencias en los procesos, recursos, resultados en función de los objetivos y destrezas alcanzados por los estudiantes”.

El tomar decisiones con respecto a los logros y deficiencias de los procesos, recursos y resultados implica, en primer lugar, reunir las informaciones que nos permitan evidenciar la calidad de los procesos y resultados para, luego de emitir juicios de valor.

Elaboración de técnicas de evaluación de los aprendizajes

Conceptualización.

Se considera como técnica todos los procedimientos y recursos que en cualquier fenómeno educativo trata de garantizar la calidad, relevancia y significación de la información recogida.

Son procedimientos de obtención de datos, caracterizadas por una estrategia metodológica. La técnica, en función de la estrategia metodológica, se cristaliza mediante los instrumentos o dispositivos a través de los cuales se recogen, de forma ordenada y sistemática, los datos necesarios.

Frida Díaz y Gerardo Hernández citando a Berliner clasifican a las técnicas de evaluación en dos tipos..

- Informales,
- Formales.
-

Técnicas de evaluación informales.

Se utilizan en las clases muy a menudo durante periodos breves. El docente no las presenta a sus estudiantes como evaluaciones, por lo que no sienten que están siendo evaluados.

Las técnicas informales se subdividen en dos tipos:

- Observaciones de las actividades realizada por los estudiantes,
- Preguntas formuladas durante la clase.

Observaciones de las actividades realizadas por los estudiantes

Mediante esta técnica los docentes pueden verificar aspectos importantes como:

- La expresión oral espontánea de los estudiantes
- Las experiencias o aspectos paralingüísticos (gestos) que la acompañan, y
- Las actitudes que demuestran.
- Lo que los estudiantes comprenden o no,
- Los intereses de los estudiantes,
- Las experiencias paralingüísticas como los gestos, le dan pistas sobre la motivación de los estudiantes en determinado tema.

Técnicas de evaluación formales

Tradicionalmente este tipo de técnicas se utilizan en forma periódica o al finalizar un ciclo de enseñanza y aprendizaje. Modernamente se consideran que estos exámenes no deben ser utilizados en la "semana de exámenes" sino periódicamente para verificar el dominio de las destrezas cognitivas lo que permite decir sobre qué hacer para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Autoestima

Es la percepción personal que tiene un individuo sobre sus propios méritos y actitudes. Es la auto evaluación o auto imagen favorables que capta la persona de su ser, se construye a partir de las personas que nos rodean de las experiencias, vivencias y sentimientos que se producen durante todas las etapas de la vida.

Existe una franja de autoestima sana, dentro de ella se encuentra la autoestima alta, que se caracteriza por reflejar madurez, tolerancia a las diferencias y aprobación de sí mismo.

La persona con autoestima alta es capaz de afrontar cualquier reto que se le presente. Las personas que se encuentran con su autoestima debajo de la franja de autoestima sana se caracterizan por ser presumidos, egoístas y arrogantes, se reconocen por su permanente actitud defensiva o de repente agresiva. Son personas que tienen complejos de inferioridad.

NIVELES.

Nuestro nivel de autoestima puede ser alto o bajo, y consecuentemente cada uno incidirá en nuestra calidad de vida.

A falta de una base de autoestima sólida, nos cuesta asumir riesgos y tomar las decisiones necesarias que nos permitirán vivir una vida productiva y gratificante. Un bajo nivel de autoestima afecta adversamente nuestras relaciones familiares amistosas y de pareja, nuestro desempeño personal y profesional, y lo más importante, nuestra sensación interna de bienestar.

Las personas que tienen un nivel de autoestima bajo dependen de los resultados presentes para establecer como deben sentirse con respecto a sí mismos. Necesitan experiencias externas positivas para contrarrestar los sentimientos negativos que albergan hacia ellos mismos. .

Mientras que un alto nivel de autoestima hace florecer un alto nivel de

confianza en nuestras habilidades para resolver situaciones, la acertividad necesarias para permitirnos llegar a ser todo lo que podemos ser. Un alto nivel de autoestima nos permite tener relaciones más funcionales, saludables y profundas, principalmente con nosotros mismos.

Un nivel de autoestima positivo se fundamenta en nuestra habilidad para evaluarnos objetivamente, conocernos realmente, y ser capaces de aceptarnos y valorarnos incondicionalmente. Es decir, ser capaces de reconocer de manera realista nuestras fortalezas y limitaciones, y al mismo tiempo aceptarnos como valiosos sin condiciones o reservas.

Es importante no confundir un alto nivel de autoestima con el egoísmo o sentirse superior, los cuales son en realidad intentos de ocultar sentimientos negativos sobre si mismo.

La autoestima positiva nos permite realizar nuestros sueños. Mientras más nos aceptamos y nos apreciamos nosotros mismos, más nos comportamos de una manera que nos permite ser aceptados y apreciados por otros. Mientras más creemos que somos capaces de lograr nuestras metas, aumentan nuestras probabilidades de hacerlas realidad.

2.6. HIPÓTESIS

El juego influye en el Interaprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, cantón Latacunga Parroquia Toacaso 2009 – 2010

2.7. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE

El juego

VARIABLE INDEPENDIENTE

El inter-aprendizaje

CAPÍTULO I I I

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

La presente investigación que se va a realizar es de tipo cualitativa, ya que estará inmerso en nuestra investigación el ser humano, como objeto y sujeto del presente proyecto, debemos considerar que el ser humano posee sentimientos propios como también debilidades.

Los seres humanos en si somos muy diferentes unos de otros, nadie es igual a nadie, ya que somos creados como seres únicos sin ser copia o replica de nada y nadie; cada ser tiene diferente manera de pensar razonar así como también tiene diferentes problemas de diversa índole, cada uno dejándole una experiencia de vida pero por mas problema grave que sea el ser humano tiene la capacidad y valentía para superarlo por su propio bienestar.

El juego y el interaprendizaje están enmarcados en un proceso causal que nos permite identificar con claridad las causas y sus efectos que se hallan en la problemática.

La información obtenida en este trabajo nos permitirá conocer la realidad en la que viven diariamente los alumnos de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, ciudad Latacunga.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Las modalidades a seguir para realizar esta investigación son las de Campo y Bibliográfica.

La de campo por qué vamos a dirigirnos al lugar donde se da inicio el problema, al lugar de los hechos para constatar que el presente trabajo se efectuó en este lugar.

También vamos adoptar la modalidad bibliográfica, ya que para efectuar el presente trabajo tenemos que investigar en libros, bibliotecas, revistas, periódicos incluso en Internet; para obtener una información más detallada, amplia concreta y exacta científicamente ya que estas fuentes de información nos serán de mucha utilidad para llevar a cabo nuestro trabajo de la mejor manera.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Asociación de variables: Para determinar la relación entre las variables motivo de estudio, que se encuentran en un mismo grupo humano.

Exploratoria.- Porque permite realizar un sondeo y alcanzar a obtener una idea general muy orientadora de lo que interesa al propósito de la investigación, es muy útil porque formula adecuadamente problemas e hipótesis.

Descriptiva.- Porque aborda el nivel de profundidad de un fenómeno u objeto de estudio, para obtener nuevos datos y elementos que pueden conducir a formular con mayor precisión las preguntas de la investigación.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Para realizar el presente proyecto de investigación, considerando que el universo de investigación es pequeño, trabajaremos con la totalidad de la población que lo conforma:

Composición	Población	Porcentaje
Estudiantes	54	94.7%
Docentes	3	5.3%
TOTAL	57	100%

Muestra

Por tener un número reducido de la población a investigarse, no se aplicará muestreo.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El juego.- Es una acción o actividad voluntaria, realizada con ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, acompañado de un sentimiento de tensión y de alegría.</p>	<p>Límites del juego</p> <p>El juego acompañado de tensión</p> <p>El juego acompañado de alegría</p>	<p>Límites de tiempo</p> <p>Límites de lugar</p> <p>Las reglas del juego</p> <p>Disfrute del juego de quienes lo ejecutan</p>	<p>¿A sus estudiantes les gusta que le enseñe jugando?</p> <p>¿Los niños aprenden mejor jugando?</p> <p>¿Implementa el juego en la hora clase para que sus estudiantes aprendan mejor?</p> <p>¿Tiene implementos para impartir la hora clase jugando?</p> <p>¿La utilización del juego en clases sirve para mejorar el interaprendizaje?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE.- INTERAPRENDIZAJE

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Interaprendizaje.- Se refiere a la manera de producirse la vinculación de los nuevos contenidos con las ideas preexistentes en la estructura cognitiva del alumno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vinculación de contenidos - Asimilación de conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nivel de vinculación de contenidos ▪ Identificar el grado de asimilación de conocimientos 	<p>¿Le gustaría conocer otros juegos que faciliten el interaprendizaje de los niños?</p> <p>¿El enseñar jugando mejora el interaprendizaje de los niños?</p> <p>¿Los niños aprenden mejor cuando juegan?</p> <p>¿Los estudiantes le piden realizar juegos en el aula?</p> <p>¿El juego influye en el interaprendizaje de los niños?</p> <p>¿Es importante el juego en el interaprendizaje?</p> <p>¿Aceptaría una capacitación para saber cómo enseñar a sus niños mediante el juego?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p>

3.6. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para un adecuado procesamiento de la información se revisó profundamente todos los datos obtenidos tanto de fuentes bibliográficas como de las entrevistas y encuestas aplicadas con el fin de eliminar informaciones defectuosas como contradictorias, incompletas, no pertinentes.

Los resultados obtenidos de la aplicación de encuestas y entrevistas fueron tabulados mediante un estudio estadístico de datos para la presentación de resultados de forma gráfica.

Esta representación gráfica de resultados facilitará el análisis e interpretación de datos para poder llegar a al fondo del problema y emitir una propuesta de solución para contribuir en la implementación del juego como estrategia dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para un adecuado procesamiento de la información revisaremos profundamente todos los datos obtenidos tanto de fuentes bibliográficas como de las entrevistas y encuestas aplicadas con el fin de eliminar informaciones defectuosas como contradictorias, incompletas, no pertinentes.

Se tabularon los resultados obtenidos de la aplicación de encuestas y entrevistas serán tabulados mediante un estudio estadístico de datos para la presentación de resultados de forma gráfica.

Esta representación gráfica de resultados facilitará el análisis e interpretación de datos para poder llegar a al fondo del problema y emitir una

propuesta de solución para contribuir en la implementación del juego como estrategia metodológica para impartir nuevos aprendizajes a nuestros niños.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS

¿Quieres que tu maestra te enseñe jugando?

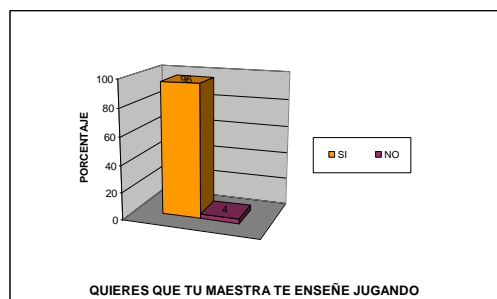
CUADRO N° 1

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	2	3,5	53	93,0	55	96
NO	1	1,8	1	1,8	2	4
TOTAL	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 1



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 55 responden que si quieren jugar con su maestra, lo que equivale al 96%, y 2 manifiestan que no lo quieren hacer, lo que corresponde al 4%

INTERPRETACIÓN

Analizando los porcentajes se deduce que a los niños quieren que su maestra le enseñe jugando

¿Los niños aprenden mejor jugando?

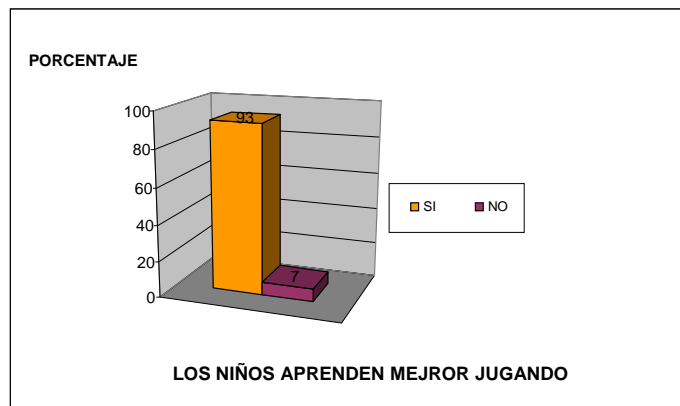
CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	3	5,3	50	87,7	53	93
NO	0	0,0	4	7,0	4	7
TOTAL	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 2



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 53 responden que si aprenden mejor jugando, lo que equivale al 93%, y 4 manifiestan que no aprenden jugando, lo que corresponde al 7%

INTERPRETACIÓN

Se deduce que los niños aprenden mejor jugando.

¿Juegas con tus amigos y maestra mientras aprendes?

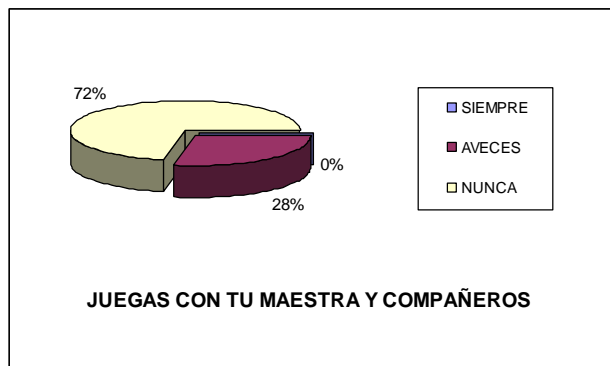
CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SIEMPRE	0	0,0	0	0,0	0	0,0
A VECES	2	3,5	14	24,6	16	28,1
NUNCA	1	1,8	40	70,2	41	71,9
Total	3	5,3	54	94,7	57	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 3



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 16 responden que si juegan con su maestra y compañeros, lo que equivale al 28%, y 32 manifiestan que no lo hacen, lo que corresponde al 72%

INTERPRETACIÓN

Interpretando los porcentajes se descifra que los niños/as en su mayoría nunca juegan con su maestra y compañeros.

¿En tu aula existen implementos que te permitan jugar?

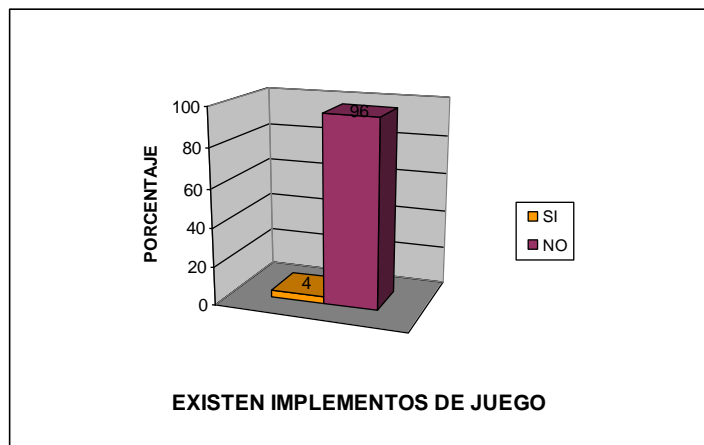
CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	0	0,0	2	3,5	2	4
NO	3	5,3	52	91,2	55	96
TOTAL	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 4



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 2 responden que si existen implementos para jugar en el aula, lo que equivale al 4%, y 55 manifiestan que no existen, lo que corresponde al 96%

INTERPRETACIÓN

Se interpreta que en este establecimiento educativo no existen implementos adecuados para jugar dentro del aula que le permita jugar al niño.

¿Los juegos que aplica tu maestra en clase mejoran tu interaprendizaje?

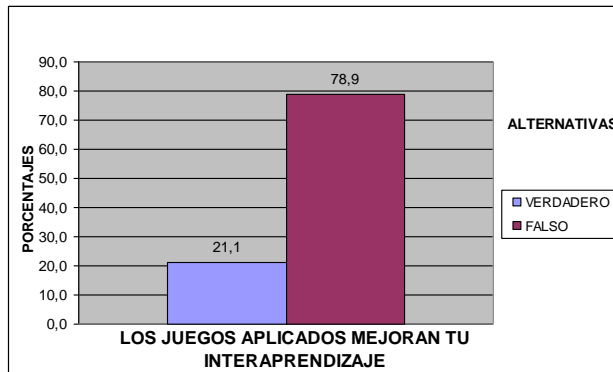
CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	2	3,5	10	17,5	12	21,1
NO	1	1,8	44	77,2	45	78,9
Total	3	5,3	54	94,7	57	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 5



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 12 responden que los juegos que aplica la maestra si ayudan a mejorar el interaprendizaje, lo que equivale al 21%, y 45 manifiestan que no, lo que corresponde al 78.9%

INTERPRETACIÓN

Se aclara que los juegos que aplica su maestra no ayudan a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.

¿Quieres aprender otros juegos que te ayuden a mejorar tu interaprendizaje?

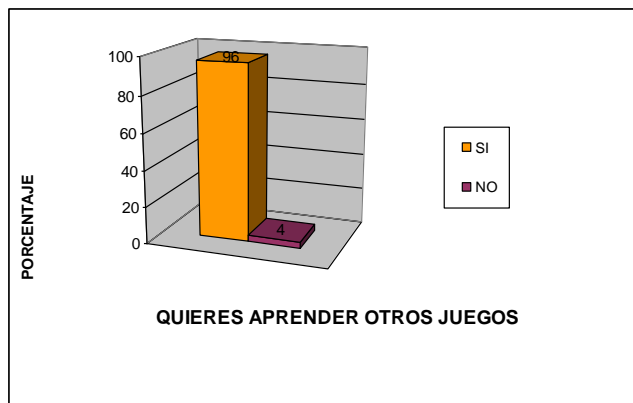
CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	3	5,3	52	91,2	55	96
NO	0	0,0	2	3,5	2	4
TOTAL	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 6



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 55 responden que si les gustaría conocer otros juegos, lo que equivale al 96%, y 2 manifiestan que no, lo que corresponde al 4%

INTERPRETACIÓN

Se puede interpretar que existe un gran interés y predisposición para conocer nuevos juegos que mejoren el interaprendizaje

¿El aprender jugando mejora tu interaprendizaje?

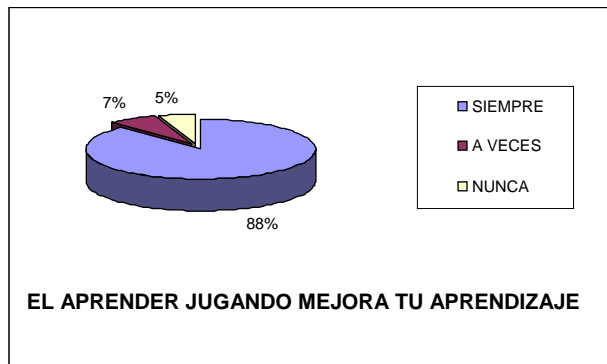
CUADRO N° 7

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SIEMPRE	2	3,5	48	84,2	50	87,7
A VECES	1	1,8	3	5,3	4	7,0
NUNCA	0	0,0	3	5,3	3	5,3
Total	3	5,3	54	94,7	57	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 7



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 50 responden que siempre mejora el aprendizaje el aprender jugando, lo que equivale al 87%, y 4 manifiestan que a veces no, lo que corresponde al 7% y 3 dicen nunca, lo que equivale al 5%

INTERPRETACIÓN

Se puede interpretar que el aprender mediante la aplicación de juegos si ayuda a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.

¿Tú aprendes mediante la realización de juegos?

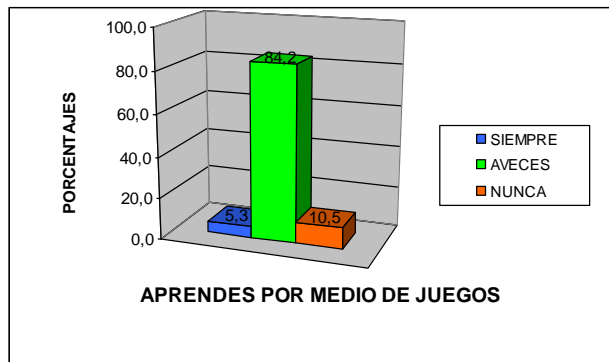
CUADRO N° 8

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SIEMPRE	3	5,3	0	0,0	3	5
AVECES	0	0,0	48	84,2	48	84
NUNCA	0	0,0	6	10,5	6	11
Total	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÉFICO N° 8



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 3 responden que siempre aprenden por medio de juegos equivale al 5%, 48 manifiestan que a veces, lo que equivale al 84% y 6 dicen nunca, lo que equivale al 11%

INTERPRETACIÓN

El niño y la niña aprenden a veces por medio del juego.

¿Pides a tu maestra que juegue contigo y tus compañeros en la hora de clases?

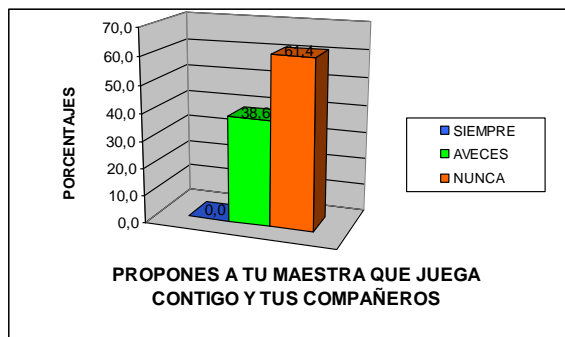
CUADRO N° 9

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SIEMPRE	0	0,0	0	0,0	0	0
AVECES	2	3,5	20	35,1	22	39
NUNCA	1	1,8	34	59,6	35	61
Total	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 9



Análisis

Analizando los resultados de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, nadie responden que proponen a su maestra para jugar, lo que equivale al 0%, 22 manifiestan que a veces lo hacen, lo que corresponde al 39% y 35 responden que nunca lo hacen, lo que corresponde al 61%

INTERPRETACIÓN

Los niños/as nunca piden a su maestra que juegue con el/ella y sus compañeros en la hora de clases

¿Te diviertes cuando juegas?

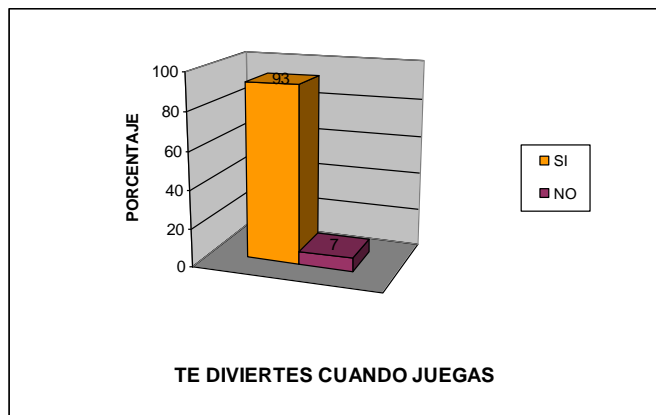
CUADRO N° 10

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	3	5,3	50	87,7	53	93
NO	0	0,0	4	7,0	4	7
TOTAL	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 10



Análisis

Analizando la tabla de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 53 responden que si se divierten jugando, lo que equivale al 93%, y 4 manifiestan que no, lo que corresponde al 7%

INTERPRETACIÓN

Se deduce que el niño y la niña si se divierten cuando juegan

¿Es importante el juego en el interaprendizaje?

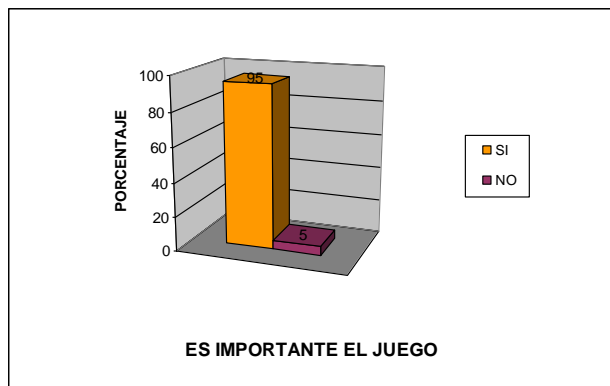
CUADRO N° 11

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	3	5,3	51	89,5	54	95
NO	0	0,0	3	5,3	3	5
TOTAL	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 11



Análisis

Analizando el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 54 que el juego si es importante en el aprendizaje, lo que equivale al 95%, y 3 manifiestan que no, lo que corresponde al 5%.

Interpretación

El juego es muy importante dentro del interaprendizaje del niño y la niña.

¿Quisieras que tus maestros reciban una capacitación para saber cómo enseñar a sus niños mediante el juego?

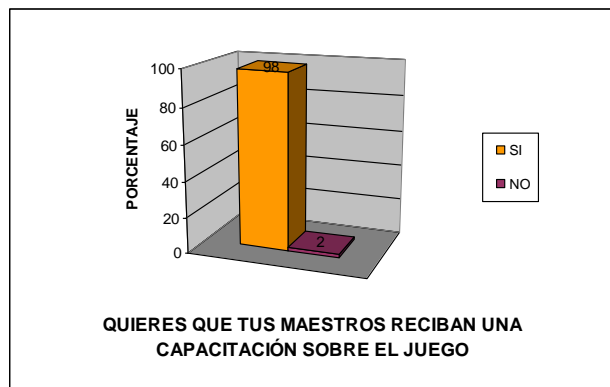
CUADRO N° 12

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	3	5,3	53	93,0	56	98
NO	0	0,0	1	1,8	1	2
TOTAL	3	5,3	54	94,7	57	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Elaborado por: Mariana Guilcaso

GRÁFICO N° 12



Análisis

En el cuadro estadístico de los 57 encuestados entre niños/as y docentes, 50 responden que siempre mejora el aprendizaje el aprender jugando, lo que equivale al 87%, y 4 manifiestan que a veces no, lo que corresponde al 7% y 3 dicen nunca, lo que equivale al 5%

INTERPRETACIÓN

Los niños y niñas si desean que sus maestros reciban una capacitación para saber cómo enseñar mediante el juego

4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

De conformidad a los datos estadísticos obtenidos como fruto de la investigación realizada tanto a niños/as y docentes se confirma que el juego si influye en el interaprendizaje, por lo que la hipótesis planteada en la investigación es positiva de acuerdo a los siguientes Ítems: N° 5 y N° 11

En donde se deduce que los juegos que aplica la maestra no ayudan a mejorar el interaprendizaje debido a que son mal aplicados y esto si influye en el interaprendizaje, ya que el juego dentro del interaprendizaje es muy importante

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Luego de analizar todos los datos estadísticos llegamos a las siguientes conclusiones:

- Que a los niños por naturaleza les gusta mucho jugar principalmente con su maestra en el aula.
- Los niños y niñas aprenden mejor jugando porque les gusta el juego.
- Los niños generalmente les gusta participar de juegos con sus compañeros y maestra.
- En el establecimiento educativo no existen implementos adecuados para jugar dentro del aula.
- Está comprobado que el juego si ayuda a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.
- Los maestros tienen la predisposición y buena voluntad por conocer nuevos juegos y llevarlos a la práctica.

- Cuando se aplica el juego, éste nos ayuda a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.
- Una de las estrategias más fundamentales en el interaprendizaje es el juego pues los niños aprenden mediante el juego..
- Existe recelo en los niños y niñas de solicitar a su maestra la ejecución de juegos en su aprendizaje.
- El juego si incide en el interaprendizaje
- Es de mucha importancia el juego en el interaprendizaje del niño y la niña.
- El juego incide definitivamente en el interaprendizaje del niño y la niña.

RECOMENDACIONES

Podemos recomendar lo siguiente:

- Que el maestro logre la aplicación de juegos con sus niños diariamente
- El maestro debe Utilizar el juego como estrategia fundamental en el interaprendizaje.
- Se debe realizar juegos para alcanzar la socialización entre niños, niñas y maestra y su bienestar personal.
- El maestro debe implementar materiales para el juego valiéndose de material de reciclaje.

- Los maestros debemos utilizar el juego para mejorar el aprendizaje.
- Dar charlas a los maestros sobre la funcionalidad de los juegos como estrategia para el interaprendizaje.
- Aplicar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que ayuda a mejorar el aprendizaje del niño y la niña.
- Proponer al maestro el cambiar el aula por el patio de juego para impartir las clases.
- Brindar más confianza al niño y a niña para que puedan tener mayor accesibilidad a los maestros para jugar.
- Los maestros deben dar apertura y confianza a los niños para poder conocer sus necesidades lúdicas.
- Si se desea mejorar el interaprendizaje del niño se debe practicar muchos juegos que despierten el interés de niños y niñas.
- Valorar la importancia del juego en el interaprendizaje.
- Tomar en cuenta que el juego incide determinantemente en el interaprendizaje de los niños y niñas por lo que se sugiere se lo practique todos los días.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

NOMBRE DE LA PROPUESTA

Título: Taller de aplicación de técnicas de juegos activos para alcanzar un aprendizaje significativo que mejore su interaprendizaje.

6.1 DATOS INFOTMATIVOS:

Nombre de la institución: Dr. Rafael Silva Tapia

Fecha : 26 de marzo del 2010

Provincia : Cotopaxi

Cantón : Latacunga

Parroquia : Toacaso

Nombre del Investigador: Mariana Guilcaso

6.2. ANTECEDENTES

Después de haber desarrollado la investigación pertinente, donde los datos obtenidos fueron tabulados estadísticamente, que dieron paso a emitir las conclusiones y recomendaciones pertinentes, se confirmó la existencia del problema en la institución como es El juego y el ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu, Parroquia Toacaso, Ciudad Latacunga 2009-2010, situación preocupante que no debe limitar al investigador únicamente a recomendar un cambio de actitudes y aptitudes, sino que lo fundamental debe ser tratar de solucionar el problema, por lo que mi afán como

docente es aportar con todo mi intelecto y mi predisposición en acondicionar el aula de educación inicial para ofrecer al niño un ambiente de aula acorde a sus intereses y necesidades pedagógicas que lo lograré mediante la ejecución de la propuesta planteada.

6.3. JUSTIFICACIÓN

Es de suma importancia la pronta ejecución de la propuesta planteada, puesto que muchos proyectos investigativos realizados por las facultades universitarias han quedado en letra muerta solo como prerrequisito a la obtención de un título y no se han preocupado por dar solución al problema encontrado.

Los establecimientos educativos requieren de un cambio en la perspectiva del investigador en donde se debe dar mayor prioridad en solucionar los problemas encontrados, ya que los niños y niñas de educación inicial, así como también maestros y autoridades de la institución tienen el afán de que se solucione este problema, que ha venido presentándose desde varios años atrás por el desinterés gubernamental hacia la educación, que ante la mirada impotente de sus autoridades, ha pasado por desapercibido el problema encontrado.

La implementación de los juegos en el interaprendizaje favorecerá directamente a los niños y niñas que se encuentran en este período escolar fortaleciendo sus sensopercepciones que logran la obtención de su aprendizaje.

Es así que en mi afán de solucionar este problema realizaré actividades encaminadas a la ejecución de la propuesta de una manera programada y operada.

6.4. OBJETIVOS

General

- Capacitar a los maestros para la aplicación del juego por los maestros en el interaprendizaje de los niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

Específicos

- Comprometer a los docentes la aplicación diaria de los juegos con sus niños y niñas.
- Incrementar el nivel aplicación de juegos en el interaprendizaje.
- Supervisar que los niños y niñas sean partícipes de juegos en las horas clases.
- Dinamizar los aprendizajes de los contenidos básicos de la enseñanza mediante la aplicación de juegos didácticos.

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La ejecución de la propuesta es realizable, ya que se cuenta con la ayuda y predisposición del tutor, comunidad educativa de la escuela, de manera especial del director del establecimiento quien pone a disposición todo el material existente en la institución para viabilizar las actividades programadas, podré disponer del tiempo necesario, puesto que laboro en la misma institución lo que me permitirá ejecutar las actividades dentro de las horas clase previamente planificadas, además tendré un contacto directo y permanente con los niños y niñas para poder realizar un seguimiento de lo impartido que me permitirá establecer los logros y alcances obtenidos de la propuesta.

La institución es de fácil acceso por encontrarse en el centro del cantón, además los costo que requiere la ejecución de la propuesta son moderados que están a mi alcance de ser solventados.

6.6. FUNDAMENTACIÓN

La propuesta se fundamenta en que en la actualidad está en vigencia el aprendizaje significativo, que obligadamente conlleva a un modelo de aprendizaje activo, en el cual el niño aprende haciendo y su predisposición para el aprendizaje, ya que el niño aprende haciendo y principalmente jugando, es por eso que debemos aplicarlo para alcanzar una excelencia en la educación.

También debemos tomar en cuenta que los niños hoy en día son los actores y descubridores de su propio conocimiento, donde el maestro es una simple guía y facilitador del conocimiento, razón por la cual debe existir la debida colaboración del maestro decididamente para que se de este tipo de aprendizaje.

6.7. METODOLOGÍA

Para el cumplimiento de la propuesta es necesario organizar las actividades a ejecutarse tomando en cuenta los contenidos a tratarse y excogitando los recursos más adecuados para dar solución al problema, las mismas que se encuentran detalladas en el siguiente cuadro.

TÍTULO DEL PROYECTO: Taller de aplicación de técnicas de juegos activos para alcanzar un aprendizaje significativo que mejore su interaprendizaje.

CONTENIDOS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	BENEFICIARIOS	TIEMPO
Los juegos	Aplicación diaria de los juegos con sus niños y niñas.	Proyectar videos de TV sobre el grado de preocupación de Socio dramas	Cartulinas Material bibliográfico	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	15 días
Pedagogía de la Ludiexpresion	Incrementar el nivel aplicación de juegos en el interaprendizaje	Realizar dinámicas relativas al tema Charlas motivadoras	Material audiovisual Espacio físico	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	15 días
Enseñanza de juegos	Supervisar que los niños y niñas sean partícipes de juegos en las horas clases.	Charlas motivadoras y proyecciones de Videos de TV.	Marcadores Cartulinas Espacio físico	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	15 días
Rendimiento académico con la aplicación de juegos	Dinamizar los aprendizajes de los contenidos básicos de la enseñanza mediante la aplicación de juegos didácticos	Videos de TV. Charlas motivadoras	Televisor DVD. CDS. Cartulina Marcadores	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	15 días

Financiamiento:

INGRESOS	VALOR
Oficios de colaboración a personalidades públicas	30,00
Rifas	16,00
Peña bailable	80,00
TOTAL	126,00

Presupuesto

RUBROS	VALOR
Alquiler de Retroproyector	30,00
Pliegos de cartulina	10,00
Marcadores y masking	8,00
CDS	5,00
Memory Flash	20,00
Material bibliográfico	30,00
Copias de documentos	10,00
Imprevistos	13,30
TOTAL	126,30

Cronograma

TIEMPO ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Charla explicativa								
Taller								
Debate								
Dinámicas relativas al tema	■							
Charlas motivadoras								
Formación de grupos de trabajo			■					
Videos de TV.								
Socio dramas								

6.8. ADMINISTRACIÓN

6.8.1. Marco Administrativo.

6.8.1. 1 Recursos

Institucionales:

- Escuela Ing."Alberto Enríquez Jarrín"
- Universidad Técnica de Ambato
- Instituto Superior Victoria Váscones Cuvi.

Humanos:

- Docentes, niños y niñas de la escuela
- Asesor de tesis Dr. Marcelo Parra
- Mi persona como Investigador.

Materiales:

Los materiales a emplearse para la ejecución de este proyecto serán:

- Lápices
- Borradores
- Hojas de papel bond
- Cartulinas
- Papel periódico
- Marcadores
- Computador
- CDS.
- Flash memoris.

Finanzas:

Este proyecto de investigación se financiará con mis propios recursos económicos.

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Observar si se han alcanzado los objetivos

Elaborar informes

Observar cambios cualitativos y cuantitativos

Ejecución de técnicas de investigación como: observación, encuesta, entrevista.

MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía

- AGUILAR, C (1979) “La asimilación del contenido de la Enseñanza”.AUSUBEL, David, (1993) “La teoría del Aprendizaje Significativo”. 1993
- MONOREO, C (1998). “Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje.
- ALONSO, C., GALLEGO, D., HONEY, P. (1993). Los estilos de aprendizaje.
- ALONSO, Catalina (1992).“Estilos de aprendizaje y tecnologías de la información”.
BLOOM, B.S, (1.986). Evaluación del Aprendizaje. Buenos Aires (Troquel).
- BLOOM, B, (1.986). Manual de Evaluación Formativa del Currículo. Segunda Edición. Colombia. Industria Continental Gráfica.
- BRAVO, Patricia y otros,(2.001).Módulo de Desarrollo de la Inteligencia. Quito.
- BRUNNER, J, El Proceso Mental del Aprendizaje. Madrid. Editorial
- CORAGGIO, José Luis. (1996). La investigación y su relación con los paradigmas educativos.
- CARRIÓN, F. (2002). Documento de Extensión Universitaria. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias
- COLL, César (1990). Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento.
- GIMENO SACRISTÁN, José. (1981). Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo
- PIAGET, J. (1978). La equilibración de las estructuras cognitivas.
- Thomas. Biblioteca de Cultura Pedagógica. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
- JARA, Alida, (1.996).Metodología de Estudio. Quito.
- LAPIERRE, Andre (1977) educación psicomotriz en la escuela maternal. Editorial científico-medica. Barcelona,
- LOWENFIELD, Vistor y Brittain, Lambert desarrollo de la capacidad creadora
- M.E.C. (1996): Propuesta consensuada de reforma Propuesta consensuada de reforma curricular para la educación básica, Quito

- SALAZAR, Armando,(2.008).Módulo de Paradigmas y Modelos Pedagógicos. UTA.
- Diferentes investigaciones en las **páginas web**.
- www.tesis.enxorxa.net
- www.google.es/
- www.upm.es
- www.hun./escuela
- www.fisioterapianoh.org

ANEXOS

Anexo N° 1 Cuestionario

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta dirigida a los docentes de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu

Encuestador: Mariana Guilcaso

OBJETIVO.- Indagar sobre el juego y su influencia en el interaprendizaje

CUESTIONARIO.-

1.- ¿A sus estudiantes les gusta que le enseñe jugando?

Si () No ()

2.- ¿Los niños aprender mejor jugando?

Si () No ()

3.- ¿Implementa el juego en la hora clase para que sus estudiantes aprendan mejor?

Siempre () A veces () Nunca ()

4.- ¿Tiene implementos para impartir la hora clase jugando?

Si () No ()

5.- ¿La utilización del juego en clases sirve para mejorar el interaprendizaje?

Si () No ()

6.- ¿Le gustaría conocer otros juegos que faciliten el interaprendizaje de los niños?

Si () No ()

7.- ¿El enseñar jugando mejora el interaprendizaje de los niños?

Siempre () A veces () Nunca ()

8.- ¿Los niños aprenden mejor cuando juegan?

Siempre () A veces () Nunca ()

9.- ¿Los estudiantes le piden realizar juegos en el aula?

Siempre () A veces () Nunca ()

10.- ¿El juego influye en el interaprendizaje de los niños?

Si () No ()

11.- ¿Es importante el juego en el interaprendizaje?

Si () No ()

12.- ¿Aceptaría una capacitación para saber cómo a enseñar a sus niños mediante el juego?

Si () No ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta dirigida a los niños y niñas de la escuela Dr. Rafael Silva Tapia de la comunidad Rasuyacu

Encuestador: Mariana Guilcaso

OBJETIVO.- Indagar sobre el juego y su influencia en el interaprendizaje

CUESTIONARIO.-

1.- ¿Quisieras que tu maestra te enseñe jugando?

Si () No ()

2.- ¿Te gustaría aprender jugando?

Si () No ()

3.- ¿Juegas con tus amigos y maestra mientras aprendes?

Siempre () A veces () Nunca ()

4.- ¿En tu grado tienes implementos que te permitan jugar?

Si () No ()

5.- ¿Los juegos que aplica tu maestra en clase mejora tu interaprendizaje?

Si () No ()

6.- ¿Quieres aprender que te ayuden a mejorar tu interaprendizaje?

Si () No ()

7.- ¿El aprender jugando mejora tu interaprendizaje?

Si () No ()

8.- ¿Tú aprendes mediante la realización de juegos?

Siempre () A veces () Nunca ()

9.- ¿Pides a tu maestro que juegue contigo y tus compañeros en la hora clase?

Siempre () A veces () Nunca ()

10.- ¿El juego influye en tu interaprendizaje?

Si () No ()

11.- ¿Es importante el juego en tu interaprendizaje?

Si () No ()

12.- ¿Quisieras que tu maestro reciba una capacitación para saber cómo a enseñar a sus niños mediante el juego?

Si () No ()

Anexo N° 2

Maestra niños y niñas realizando juegos recreativos



Niños, niñas y maestra en horas clase habituales.



Anexo N° 3

Croquis del cantón Latacunga parroquia Toacaso donde se encuentra ubicada la escuela Dr. Rafael Silva Tapia

