



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 ING. “ALBERTO ENRÍQUEZ JARRÍN” DE LA
COMUNIDAD DE CANCHAGUA CHICO DEL CANTÓN SAQUISILÍ,
2009-2010”**

AUTORA: Alexandra del Rocío Calero Fauta

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 ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí, 2009-2010”*.de la estudiante Alexandra del Rocío Calero Fauta egresada de la especialización de Parvularia consideramos que amerita su aprobación.

Para constancia firman.

Dr. Cristóbal A. Tinajero A.

Dr. Msc. Guillermo Castro

APROBACIÓN POR EL TUTOR

En mi calidad de Tutor para la elaboración del proyecto de investigación sobre el tema: *“EL juego y el interés aprendizaje en los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí, 2009-2010”*., que la estudiante Alexandra Calero Fauta, 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. Consejo 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 inter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí, 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

.....

Alexandra Calero Fauta

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi amado esposo, y a mi hijo por su persistente apoyo y abnegación, haciendo dable el merito de alcanzar, una meta más de mis logros académicos, a mis queridos padres por ser un pilar absoluto, ofreciéndome su confianza y fortaleza

*constante en todas las adversidades presentadas en el
lapso de mi carrera académica.*

AGRADECIMIENTO

*Mis sentimientos de gratitud y agradecimiento a dios,
que me dio la vida y la sabiduría, , a mi amado esposo
a mi querido hijo por ser mi fuerza y la energía de mis
sueños y aspiraciones, a mis padres, porque con cariño
supieron ofrecerme su ayuda absoluta, a mi querida
Universidad, Técnica de Ambato soberbia institución,*

que sus lecciones adoptadas florecerán en mi corazón durante toda mi vida, a mi tutor Dr. Marcelo Parra quien con empeño y firmeza compartió su conocimientos y experiencia, siendo el camino a seguir durante el transcurso de mi carrera docente.

ALEXANDRA

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	3
1.2.3 Prognosis	5
1.2.4 Formulación del problema	5
1.2.5 Interrogantes	6
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	9
2.2 Fundamentación Filosófica	9
2.3 Fundamentación Pedagógica	10
2.4 Fundamentación Psicológica	10
2.5 Fundamentación legal	11
2.6 Categorías fundamentales	13
2.7 Hipótesis	39
2.8 Señalamiento de variables	39

**CAPÍTULO III.
METODOLOGÍA**

3.1 Enfoque	40
3.2 Modalidad básica de la investigación	40
3.3 Nivel o tipo de investigación	41
3.4 Población y muestra	41
3.5 Operacionalización de variables	42
3.6 Plan de recolección de información	45
3.7 Plan de procesamiento de la información	45

**CAPÍTULO IV.
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1 Análisis de los resultados	46
4.2 Interpretación de datos	46
4.3 Verificación de hipótesis	58

**CAPÍTULO V.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones	59
5.2 Recomendaciones	60

**CAPÍTULO VI.
PROPUESTA**

6.1 Datos informativos	62
6.2 Antecedentes de la Propuesta.	62
6.3 Justificación	63
6.4 Objetivos	64
6.5 Análisis de factibilidad	64

6.6 Fundamentación	65
6.7 Metodología. Modelo operativo	65
6.8 Administración	68
6.9 Previsión de la evaluación	70

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía	71
2. Anexos	72

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.....	3
1.2.3 Prognosis.....	5
1.2.4 Formulación del problema.....	5
1.2.5 Interrogantes.....	6
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.....	9
2.2 Fundamentación Filosófica.....	9
2.3 Fundamentación Pedagógica.....	10
2.4 Fundamentación Psicológica.....	10
2.5 Fundamentación Legal.....	11
2.6 Categorías fundamentales.....	13
2.7 Hipótesis.....	39
2.8 Señalamiento de variables.....	39

**CAPÍTULO III.
METODOLOGÍA**

3.1 Enfoque.....	40
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	40
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	41
3.4 Población y muestra.....	41
3.5 Operacionalización de variables.....	42
3.6 Plan de recolección de información.....	45
3.7 Plan de procesamiento de la información.....	45

CAPÍTULO IV.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados.....	46
4.2 Interpretación de datos.....	46
4.3 Verificación de hipótesis.....	58

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	59
5.2 Recomendaciones.....	60

CAPÍTULO VI.

PROPUESTA

6.1 Datos informativos.....	62
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	62
6.3 Justificación.....	63
6.4 Objetivos.....	64
6.5 Análisis de factibilidad.....	64
6.6 Fundamentación.....	65
6.7 Metodología. Modelo operativo.....	65
6.8 Administración.....	68
6.9 Previsión de la evaluación.....	70

C. MATERIALES DE REFERENCIA

1. Bibliografía.....	71
2. Anexos.....	72

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

CONTENIDO

PÁGINAS

Cuadro N° 1 (¿Te gusta que tu maestra te enseñe jugando?)	46
Cuadro N° 2 (¿Te gusta aprender jugando?)	47
Cuadro N° 3 (¿Juegas con tu maestra mientras aprendes?)	48
Cuadro N° 4 (¿En tu aula existen implementos para jugar?)	49
Cuadro N° 5 (¿El juego te ayuda a mejorar el interaprendizaje?)	50
Cuadro N° 6 (¿El juego que utiliza tu maestra mejora tu interaprendizaje?)	51
Cuadro N° 7 (¿Mejora el interaprendizaje el aprender jugando?)	52
Cuadro N° 8 (¿Aprendes a través del juego?)	53
Cuadro N° 9 (¿Propones a tu maestra que juegue?)	54
Cuadro N° 10 (¿Incide el juego en el interaprendizaje?)	55
Cuadro N° 11(¿Es importante el juego en el interaprendizaje?)	56
Cuadro N° 12(¿Te gustaría que tus maestras asistan a un taller?)	57

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

CONTENIDO

PÁGINAS

Gráfico N° 1 (¿Te gusta que tu maestra te enseñe jugando?)	46
Gráfico N° 2 (¿Te gusta aprender jugando?)	47
Gráfico N° 3 (¿Juegas con tu maestra mientras aprendes?)	48
Gráfico N° 4 (¿En tu aula existen implementos para jugar?)	49
Gráfico N° 5 (¿El juego te ayuda a mejorar el interaprendizaje?)	50
Gráfico N° 6 (¿El juego que utiliza tu maestra mejora tu interaprendizaje?)	51
Gráfico N° 7 (¿Mejora el interaprendizaje el aprender jugando?)	52
Gráfico N° 8 (¿Aprendes a través del juego?)	53
Gráfico N° 9 (¿Propones a tu maestra que juegue?)	54
Gráfico N° 10 (¿Incide el juego en el interaprendizaje?)	55
Gráfico N° 11(¿Es importante el juego en el interaprendizaje?)	56
Gráfico N° 12(¿Te gustaría que tus maestras asistan a un taller?)	57

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación, “El juego y el ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí, 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.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA DE INVESTIGACION

El juego y el ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí, 2009-2010.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo incide el juego en el ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Gallo Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí, 2009 – 2010.

1.2.1 Contextualización

Macro

La educación en el País al igual que los otros niveles, arrastra también grandes faltas, entre ellas se puede mencionar la deficiente preparación de los docentes, la precaria educación de los locales educativos y en muchos casos la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

En el Ecuador desde unos años atrás se habla de mejoramiento de calidad educativa, se habla de la situación crítica que vive el sistema educativo y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo.

En el Ecuador, tenemos básicamente, las dificultades económicas y la desintegración familiar, así como la repetición y retraso escolar, problemas de conducta, problemas de salud, trabajo infantil, embarazo precoz y pandillaje entre otros.

Meso

En este sentido es importante que la provincia de Cotopaxi el docente como el representante entiendan que el juego es una actividad a utilizar, con solo para

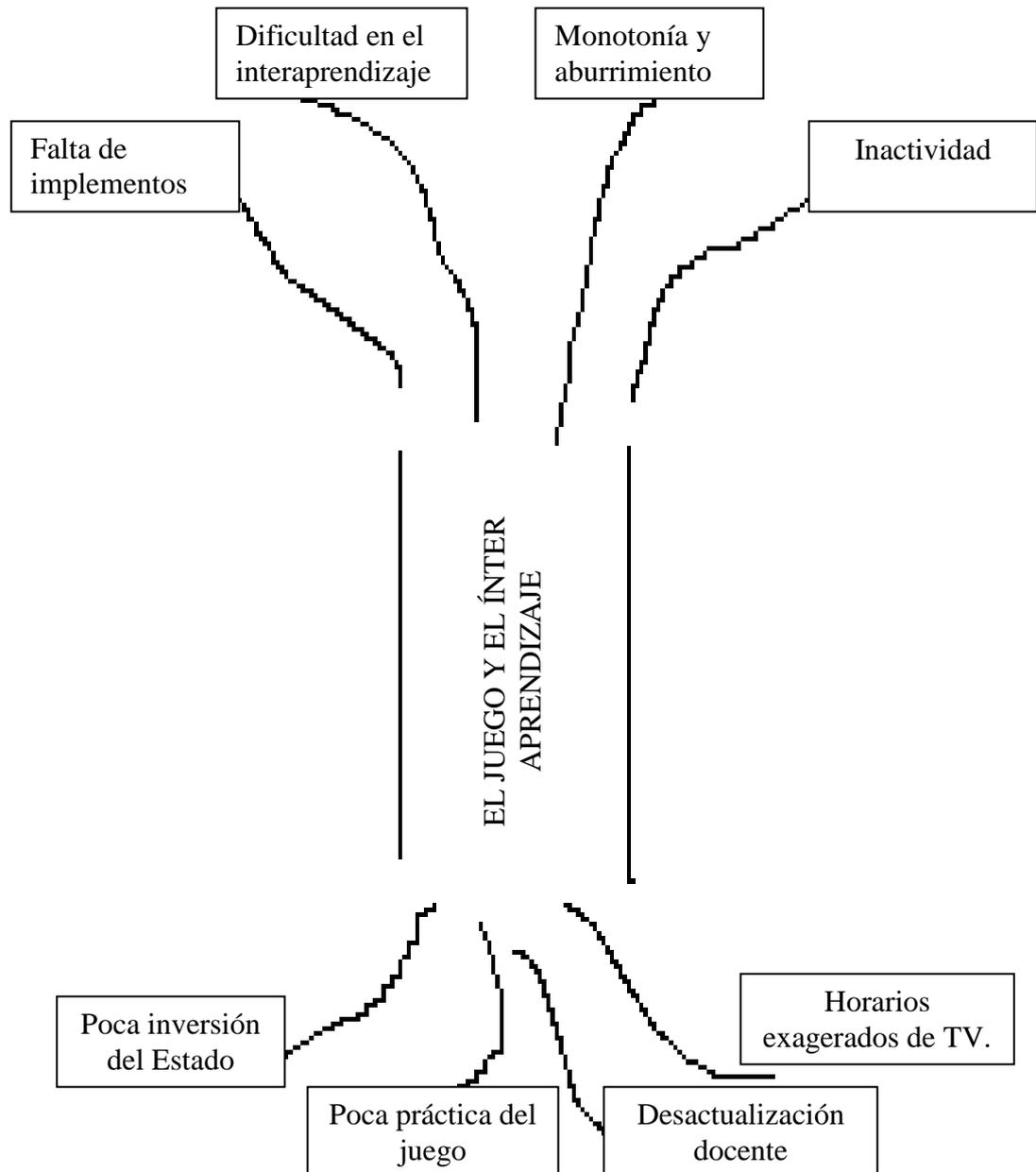
entender al niño sino que por el contrario, el juego es una de las estrategias más importante dentro del complejo proceso de socialización del niño.

Micro

En la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua chico, es importante implementar la socialización del niño por medio del juego, por lo cual adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad con contribuciones espontáneas, como; mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, en definitiva jugar, ya que el juego es la principal actividad infantil.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, en definitiva jugar. El juego es la principal actividad infantil, Jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

1.2.2 Análisis Crítico



El juego en el Ínter aprendizaje constituye a que los niños aprendan a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

Pero en la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” lamentablemente no existen recursos que viabilicen la práctica de juegos con los niños en el

interaprendizaje, ya que los pocos implementos de juegos se encuentra en pésimo estado, no son funcionales por su fragilidad, a más de ello el establecimiento no dispone de un espacio físico amplio.

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.

El niño en la escuela muy pocas veces desarrollan aprendizajes mediante el juego, muchos maestros desarrollan o pretenden desarrollar las capacidades sin acudir a los juegos, siguen con rigidez determinados parámetros para conseguir aprendizajes sin realizar dinámicas que permitan desarrollar estas capacidades, por lo cual el niño que no juega no es un niño feliz, por lo tanto el maestro o maestra debe dar prioridad al trato pedagógico que caracteriza al juego, la espontaneidad, la libertad y la alegría, la actividad voluntaria entre otros aspectos conllevan a estudiar jugando.

El juego es una realidad indispensable en el inter aprendizaje, el niño desde su infancia tiene en su mente el juego y se debe aprovechar esta situación con actividades lúdicas en su crecimiento, en la actualidad la influencia de la televisión ha hecho que los juegos queden en segundo plano pero es necesario para su desarrollo cognitivo, físico e intelectual realizar juegos para su mejor desarrollo de sus capacidades.

El juego siempre posibilita una educación integral, desarrolla la motricidad, el pensamiento y satisface las necesidades sociales y afectivas.

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes

desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, se parte de La Concepción que el juego es una de las actividades mas relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

1.2.3 Prognosis

Es primordial contar con un adecuado talento humano, para aplicar el juego como estrategia fundamental en el interaprendizaje de los niños niñas, y así pueda mantener a los estudiantes motivado ya que el juego es una ayuda importante que le permite desarrollar habilidades y destrezas, desarrolla la capacidad creativa y reflexiva es decir desarrollaran su inteligencia y les permitirá relacionarse en mejor forma con sus compañeros.

Para poder tener niños con un elevado autoestima debemos aplicar el juego, para que los niños sean creativos, reflexivos y críticos, y así podrán tomar sus propias decisiones, desarrollaran sus capacidades con mayor facilidad.

De no utilizar el juego en el interaprendizaje, limitaremos al niño a ser un simple receptor de conocimientos impidiéndolo que sea el autor de su propio conocimiento, las clases impartidas serían monótonas, no alcanzaremos un buen desarrollo físico y no permitiremos que en su cerebro se produzca sinopsis que ayudará a la inteligencia del niño.

1.2.4 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden los juegos en el ínter aprendizaje de los niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”?

1.2.5 Interrogantes

¿Qué importancia tienen los juegos dentro del interés aprendizaje?

¿Influye el juego en el interés aprendizaje?

¿Existe relación entre el juego y el interés aprendizaje?

¿Cómo afecta la ausencia de juegos en el interés aprendizaje?

¿De que manera ayudan los juegos en el interés aprendizaje?

¿Qué papel realizan los juegos en el aprendizaje?

1.2.6 Delimitación del problema

Profesores y niños de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico Cantón Saquisilí 2009 – 2010.

Noviembre del 2009 a Marzo del 2010.

1.3 JUSTIFICACION

La presente investigaciones justifica por las siguientes razones:

La investigación tendrá una justificación práctica ya que con la solución del problema vamos a mejorar el nivel educativo en la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”. La investigación ayudara a descubrir que un área de estudios sin juegos sería triste y monótona.

Es muy importante la investigación en razón de que los juegos en la escuela dan un valor educativo que en muchas ocasiones ayuda a conseguir aprendizajes

significativos, ya no es como anteriormente muchos decían que jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, en cambio hoy en día los juegos son necesarios para despertar el interés de los estudiantes y lograr buenos aprendizajes y con ello lograr el dominio de ciertos conocimientos.

El juego en el niño, es el medio ideal para el aprendizaje, a través del juego el niño descubre su entorno, además el niño con el juego desarrolla su personalidad en forma integral.

El juego y el interés 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.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar cómo incide el juego en el interés aprendizaje de los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

1.4.2 Objetivos Específicos

- Observar la realidad existente en lo referente a los juegos y el interés aprendizaje.
- Identificar la relación existente entre el juego y el interés aprendizaje.

- Organizar talleres para los maestros en la utilización de los juegos para mejorar el interés en el aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” no ha sido objeto ni sujeto de investigación ya que no se han realizado ningún tipo de trabajo investigativo referente a los juegos ni de otros temas relacionados.

Referente a tesis elaboradas sobre el tema existen varias con aspectos relacionadas a los juegos, entre ellas, diseño de juegos para desarrollar habilidades y destrezas, trabajo y su incidencia en el interaprendizaje entre otras.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Para el presente estudio se ha considerado el paradigma Crítico-Propósito.

Los niños y las niñas desarrollan sus capacidades mediante el juego, se mejoraran las relaciones, maestros alumnos tomando en cuenta la diversidad de juegos existentes que se dan entre la educación y la realidad en la que se desarrolla el niño/a, nos basaremos en concepciones filosóficas dentro de un enfoque que incentive el juego y su íntima relación con el ínter aprendizaje.

Teniendo en cuenta que los juegos en el ínter aprendizaje es necesario implementar, ya que el niño/a mediante un juego aprende sin mayor dificultad, y así llena sus expectativas, y de esta manera los niveles de conocimiento serán mejores y su rendimiento en el aula aumentara.

Llegando al conocimiento de la realidad educativa partiendo de la concepción científica del mundo, con lo cual lograremos un aprendizaje valioso, valiéndonos de la ciencia y aplicando en la realidad, es decir se interrelacionarán la teoría con la práctica.

2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

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 aprende a través de la interacción con 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 PSICOLÓGICA

El sujeto aprende desarrollando conductas para resolver situaciones problemáticas que le son significativas. Se dice que el aprendizaje es un proceso de desarrollo espontáneo y singular de las potencialidades de cada sujeto. Se

define al hombre como una unidad bio-psico-social y al niño con sus especificidades que le diferencia del adulto.

La tarea educativa necesariamente está vinculada a los fenómenos psíquicos, desde este enfoque lo más importante es el aprendizaje por lo que el centro del proceso es el niño. A sus intereses y necesidades está subordinada la enseñanza.

Se fundamenta e los enfoques cognitivos y la expansión de sus doctrinas, y configurándose el marco de referencia que se ha denominado constructivista.

Desde ese punto de vista podemos decir que el niño no construye si no reconstruye los conocimientos ya elaborados por la ciencia y la cultura y en dicho proceso el lenguaje hace las veces de mediador.

Se hable así de un aprendizaje significativo cuando los nuevos conocimientos se vinculen de una manera clara y estable con los conocimientos previos d los cuales disponga el individuo.

La incidencia de esa teoría puede verse principalmente en la planeación de la enseñanza en el problema metodológico y no en los procesos contenidos o secuencias curriculares.

De ahí que su principal aporte a las prácticas educativas sean los mapas conceptuales o instrumentos para representar, facilitar la asimilación y evaluar las relaciones significativas y jerárquicas entre conceptos. Toda esta realidad se procesará dentro de la actividad del juego.

2.5. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Entre los artículos legales que respalda la investigación educativa, la lectura y la crítica en nuestro País según la constitución de la República y la Ley de Educación tenemos los siguientes:

Art. 350.- Capítulo 1 de la Constitución manifiesta lo siguiente:

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.

El Art. 10 del Capítulo 5 de la ley de Educación en su numeral b) dice lo siguiente:

b) Desarrollar su mentalidad crítica y reflexiva creadora.

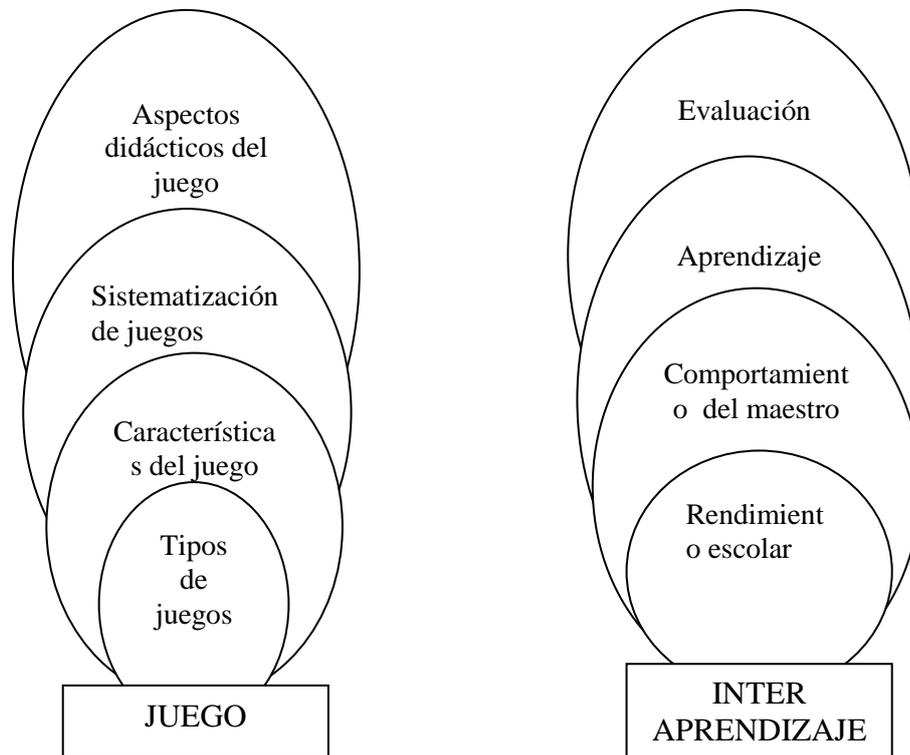
e) Ofrecer una formación científica, humanística, técnica, artística y práctica impulsando la creatividad y la adopción de tecnologías apropiadas al desarrollo del país.

En el Capítulo 1, Art.19 en lo referente al nivel primario se menciona lo siguiente:

a) Orientar la formación integral de la personalidad del niño y el desarrollo armónico de sus potencialidades intelectivas, afectivas y psicomotoras de conformidad con su nivel evolutivo.

e) Facilitar la adquisición del conocimiento y el desarrollo de destrezas y habilidades que le permitan al educando realizar sus actividades

2.6. CATEGORÍAS 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.

TIPOS DE 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 bebe 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 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.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

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 los 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.

SISTEMATIZACIÓN DE LOS JUEGOS

- 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, auto controlarse, 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.

JUEGOS GRANDES

A los juegos grandes se los define como una actividad lúdica con mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades sean estas tácticas o técnicas y preparan para los juegos deportivos como: básquet, fútbol, voleibol, tenis, etc. También los juegos iniciales o preparatorios para los juegos deportivos se incluyen en este rubro, siempre y cuando mantengan la idea principal del gran juego, ejemplo: alcanzar goles, aunque puede ser reducida la complejidad, (fútbol, mete gol, tapa, uno contra uno).

Los niños aprenden así los juegos deportivos, reduciendo las reglas al mínimo, el espacio, juegan con cualquier objeto, en cualquier ambiente, con menos requisitos técnicos y tácticos; solamente hay que observarlos para aprender como enseña jugando fútbol, básquet, vóley, tenis.

El juego grande puede ser un juego predeportivo o el juego deportivo mismo. El juego predeportivo contiene ya la idea, reglas técnicas y tácticas del

juego y no solo sirve para el juego deportivo, dependiendo de la edad, el ambiente y de las condiciones, puede y debe tener sentido en si mismo, sin pensar siempre en su utilidad para el deporte, ejemplos: mete gol, tapa, indorfutbol, básquet a un cesto, etc.

ASPECTOS DIDÁCTICOS: ORGANIZACIÓN Y AUTOORGANIZACIÓN DEL JUEGO

Para enseñar el 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 ínter acción maestro alumno y el criterio de éxito del juego e incluye el cómo iniciar y como 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 arrebatte 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.

Estructurando esto tenemos el siguiente esquema:

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

- Investigación del juego: ¿Qué juego queremos?
- Análisis del juego: ¿Qué tenemos que incluir y considerar?
- Tematización del juego: ¿Qué sentido y que reglas queremos fijar y aplicar?
- Constitución del juego: ¿Cómo empezamos, como continuamos y como terminamos?
- 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.

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.

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 sinfín de juegos que pueden ser utilizados dependiendo del tema de clase y la decisión del maestro y alumnos para el ínter 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.

INTERAPRENDIZAJE

El rendimiento escolar

BORREGO (1985), lo concibe como logro del aprendizaje obtenido por el alumno a través de diferentes actividades planificadas por el docente en relación con los objetivos.

ZUBIZARRETA (1969), el rendimiento académico es la relación entre lo obtenido, expresado en una apreciación objetiva y cuantitativa (puntaje/calificación); o en una subjetiva y cualitativa (escala de valores/ rasgos sobresalientes) y el esfuerzo empleado para obtenerlo, y con ella establecer el nivel de alcance, así como los conocimientos habilidades y destrezas adquiridas; el éxito o no en la escolaridad, en un tiempo determinado.

Es natural que deseemos para nuestros hijos un buen rendimiento escolar, mediante el estudio, el objetivo del cual es preparación para la vida, desarrollo de habilidades del pensamiento, cultura personal, con ideas propias que son fruto de estructurar lo que se ha aprendido o sabiduría. Es por esto que reflexionaremos sobre algunos aspectos prácticos para intentar no cometer errores, que puedan conducir al fracaso escolar, con el peligro de malograr las posibilidades de aprender de los niños y jóvenes.

Estimular la voluntad por el estudio: Se ha visto últimamente, la necesidad de incluir en las escuelas ayudas de conferencias de formación para padres, sobre la necesidad de educar la voluntad de los niños mediante la creación de hábitos. Quizás se había hecho evidente un cambio en la educación: del autoritarismo y la

rigidez se ha pasado a la ausencia de límites, a la comodidad y a la condescendencia en el dejar hacer.

Por lo tanto, conviene buscar un término medio: vivir los horarios para el estudio y la disciplina y, padres y educadores, establecer unas pautas que se tienen que hacer cumplir con la suficiente ascendencia moral, consecuencia del prestigio y del testimonio personal de los que tienen la responsabilidad de enseñar.

Valorar el esfuerzo, más que las calificaciones: En un mundo dónde sólo se valora la eficacia y sobre todo los resultados, los padres tenemos el riesgo de hacer lo mismo con las calificaciones de los niños. Ahora, que pasaremos del "prograsa adecuadamente" a las clásicas notas, deberemos vigilar, todavía con más intensidad, para no obsesionarnos con las calificaciones, sino valorar el esfuerzo que hace nuestro hijo o hija. Es evidente que, si sólo nos alegráramos por las buenas notas, podríamos dejar de lado aquel pequeño que, con más dificultad para el aprendizaje, necesita más tiempo para aprender y, por lo tanto, más atención por parte de profesores y familia. También podría resultar, que un hijo o hija con más facilidad para estudiar, resultara un perezoso.

Estudiando se aprende a estudiar: Enseñar a estudiar y hacer que las criaturas y jóvenes tengan curiosidad intelectual y una instrucción o unos conocimientos, no para saberlo todo como una enciclopedia, sino para adquirir una cultura propia de la persona que piensa, reflexiona, asimila y se prepara para la vida. El objetivo no será que nuestros jóvenes sean las personas más brillantes en las profesiones que a nosotros nos gustarían, sino que la instrucción que hayan asimilado sea el fundamento para el puesto de trabajo que ocuparán el día de mañana, y que el trabajo es el medio para la mejora personal y un servicio a la sociedad.

Facilitar la concentración: procurar un espacio en el hogar adecuado para el estudio de nuestros hijos e hijas. Sin música, sin ruidos, con buena iluminación.

Cada hijo es diferente, por lo tanto tenemos que conocer quien se concentra durante más rato o más deprisa, o quien necesita descansar del estudio más a menudo y volver a empezar. Debemos de ayudar a que controlen la imaginación, no los podemos interrumpir en cada momento, para no dispersarlos, y lo que sí podemos hacer es preguntarles cuando hayan finalizado el tiempo de estudio; de esta forma podemos saber si han aprendido a resumir y sintetizar y si han reflexionado sobre lo que han estudiado

Comportamiento del maestro en el fracaso escolar.

Esta es una problemática que podemos ver a todos los niveles de educación, que se va agudizando conforme se eleva el nivel educativo. Es evidente que estamos hablando de un fracaso escolar que se da en estos alumnos pues no están concluyendo con el objetivo al que tenían contemplado llegar y si lo hacen es después de mucho tiempo.

Es por estas razones que nos interesa saber qué está provocando que se presente el fracaso escolar en la educación

Para comprender un poco más el tema es necesario entender que el rendimiento escolar generalmente es evaluado, se puede medir a través de calificaciones escolares, o en términos de bien y mal. Se tiene que considerar que el rendimiento escolar además de que es un tipo de medición, también intervienen otras variables que influyen en este como el nivel intelectual, personalidad (extraversión, introversión, ansiedad, etc.) y aspectos motivacionales, así como nivel de escolaridad, sexo y aptitudes.

Cuando el rendimiento escolar de un alumno es malo o no aceptable, como reprobado, bajas calificaciones, deserción, se habla de que existe un fracaso escolar.

Aprendizaje

El aprendizaje consiste en obtener el conocimiento de algo, como caminar, hablar, leer, escribir, correr, etcétera, para después poder utilizarlo. Por ejemplo, el niño o la niña aprenden a hacer alguna cosa, digamos, escribir; poco a poco van perfeccionando su escritura, mejoran la forma de su letra, la dominan y finalmente la emplean para expresar sus pensamientos y emociones.

Causas de los problemas de aprendizaje que ocasiona el bajo rendimiento.

Son varias las causas a que se atribuye la presencia de un problema de aprendizaje. En primer lugar, es posible que se trate del funcionamiento neurológico en un nivel más bajo que el normal, trastorno que se conoce como disfunción cerebral mínima y que puede ser ocasionada por fiebres altas, heridas en la cabeza, nacimiento prematuro, anoxia o insuficiencia de oxígeno en las células antes de nacer, traumas físicos en el nacimiento, el factor Rh, factores hereditarios o desnutrición.

La anoxia es una de las principales causas, pues como ustedes saben, las neuronas o células nerviosas son las más vulnerables a la falta de oxígeno, y si se les priva de éste por más de cinco minutos, sufren daños irreparables.

La segunda razón se refiere al aspecto emocional, ya que deben saber que el cariño que los padres dan a sus hijos, así como el afecto y aceptación de las demás personas, tienen una gran influencia en la manera como ellos perciben todo lo que les rodea; y esto es tan importante que la falta de cariño, afecto y aceptación, puede llegar a ocasionar serios problemas emocionales.

El niño que no tiene esta protección se vuelve hostil, desconfía de todos, hace las cosas sin interés, no colabora con sus compañeras y

compañeros, y se comporta agresivamente. Si hablamos de alguien de muy corta edad, los problemas emocionales llegan a provocar retraso en la lectura y dificultades en el habla.

TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVOS

Aprendizaje por representaciones.-es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen un significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.

Aprendizaje de conceptos.- el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mama" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"

Aprendizaje de proposiciones.-cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:

Por diferenciación progresiva.-cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.

Por reconciliación integradora.-cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.

Por combinación.- cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

FORMAS DE PRODUCIRSE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Se refiere a la manera de producirse la vinculación de los nuevos contenidos con las ideas preexistentes en la estructura cognitiva del alumno.

Subordinada: cuando el contenido que se aprende se vincula dentro de un concepto o una idea más amplia y general preexistente en la estructura cognitiva del alumno.

Supraordenada: cuando la nueva información se vincula como una idea que abarca y engloba las ideas previas que posee el alumno.

Combinatorio: cuando la nueva información se relaciona con las ideas que previamente posee el alumno.

VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

- Produce una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

REQUISITOS PARA LOGRAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

- Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se de una construcción de conocimientos.

- Significatividad psicológica del material: que el estudiante conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidara todo en poco tiempo.

- Actitud favorable del estudiante: ya que el aprendizaje no puede darse si el estudiante no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro solo puede influir a través de la motivación.

En síntesis, Ausubel diseña una teoría del aprendizaje escolar siendo la construcción de significados el elemento clave de todo el proceso. Para ello, los contenidos que hay que aprender, han de ser potencialmente significativos; es decir, han de poder relacionarse de manera estructurada con los esquemas u organizadores de conocimientos previos

EVALUACIÓN

Podemos hablar de evaluación en todos los campos de la actividad del ser humano, pero el objeto de nuestro interés aquí, es evaluación de los aprendizajes escolares; por tanto, nos referiremos ella exclusivamente.

La evaluación de los aprendizajes escolares se refiere al proceso sistemático y continuo mediante el cual se determina el grado en que se están logrando los objetivos de aprendizaje. Dicho proceso tiene una función primordial retroalimentar el proceso en el aula.

Todo este proceso traerá como resultado un reajuste, una adecuación que fortalecerá el proceso enseñanza-aprendizaje que se viene realizando; es así como la evaluación desempeña su función retroalimentadora.

Desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje sin evaluación, sería un fracaso.

Evaluar, en otras palabras, es reunir todas las evidencias posibles que en forma objetiva podamos encontrar a favor o en contra de cada una de las actividades que se están desarrollando dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

En la evaluación como proceso podemos distinguir tres tipos de la evaluación de acuerdo a sus funciones:

- Evaluación diagnóstica
- Evaluación formativa
- Evaluación sumaria

EVALUACIÓN SEGÚN LOS AGENTES QUE PARTICIPAN EN ELLA

Uno de los puntos importantes dentro de la evaluación es quién la realiza. Hasta hace poco se entendía que la evaluación siempre provenía de una instancia externa al evaluado. Solamente en los últimos años, de acuerdo a los nuevos modelos pedagógicos, se han incluido nuevos agentes en el proceso.

Clasificación de la evaluación según los agentes que lo realizan:

Heteroevaluación: tal como el nombre lo señala, es la evaluación realizada por un sujeto o institución externos al grupo evaluado y es la que tradicionalmente se ha aplicado a lo largo de la historia de la educación. Es el caso de pruebas como las de repetición y memorización. Y también de las evaluaciones en las que solamente el profesor asigna valor a determinados aprendizajes con dominio del modelo tradicional.

Autoevaluación: De allí que recientemente el estudiante haya aparecido como agente evaluador de su aprendizaje. Sin embargo, esta modalidad todavía es difícil de implementar en un sistema demasiado creyente en las notas y por ello se recomienda acostumbrar poco a poco a los estudiantes a esta práctica, de manera que entiendan que lo importante no es tanto el buen resultado como el resultado real.

Coevaluación: El modelo constructivista siempre se centra en el valor del diálogo (en sus diferentes formas) como dispositivo de aprendizaje. Es desde esta perspectiva que el estudiante aparece como agente evaluador ya no únicamente de su propio aprendizaje, sino también del de sus pares. El aporte que puede significar para un estudiante escuchar correcciones en su mismo lenguaje, puede ser significativo.

Además, todo el curso logra desarrollar de esta manera su capacidad crítica y afianzar una nueva mirada acerca de la evaluación.

2.7. HIPÓTESIS

El juego incide en el interaprendizaje de los estudiantes de la escuela Ing. Alberto Enríquez Jarrín de la comunidad de Canchagua Chico, cantón Saquisilí 2009 - 2010

2.8. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Dependiente

El juego

Variable Independiente

El inter-aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

La presente investigación que se va a realizar es de tipo cualitativa, porque el objeto y sujeto de investigación es el ser humano; mismo que posee sentimientos, emociones habilidades, destrezas, voluntad propia; así también como debilidades.

Los seres humanos no somos iguales ya que somos únicos e irrepetibles y como seres sociales cada uno tiene diferentes problemas de diversa magnitud pero que lo ha superando para su propio bienestar.

El juego y el interaprendizaje se enmarcan en un proceso causal que permitirá identificar las causas para determinar las consecuencias y los elementos que se hallan inmersos en la problemática.

Los datos obtenidos en esta investigación nos permitirán además procesar e interpretar la realidad en la que se desenvuelven lúdicamente los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí,

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 que nos vamos a dirigir al lugar de los hechos donde este problema se origino y poder comprobar que esta investigación se realizo en ese lugar.

También vamos adoptar la modalidad bibliográfica por que iremos a investigar en bibliotecas libros de diferentes autores, Internet, revistas, periódicos; para obtener una investigación científica y poder conocer mas ampliamente el problema; estas modalidades nos ayudaran para poder sacar adelante nuestra investigación.

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.

Exploratorio

- Para sondear el problema motivo de la investigación.
- Para conocer el contexto de donde se da el problema.
- Para reconocer las variables el juego y el interaprendizaje.

Descriptivo

- Para comprobar clasificar, caracterizar situaciones o fenómenos que se dan dentro el problema.

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	37	92,50%
Docentes	3	7.50%
TOTAL	40	100%

Muestra

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

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El juego.- Es un todo estructurado donde existe una actividad motriz lúdica, con reglas que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del estudiante, sin grandes exigencias físicas, ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura del juego • Actividad motriz lúdica • Reglas de los juegos • Capacidades físicas e intelectuales 	<p>Estructuración del juego en tiempo y espacio</p> <p>Desarrollar actividades motrices lúdicas</p> <p>Regularización de juegos</p> <p>Incremento de capacidades físicas e intelectuales</p>	<p>¿Te gusta que tu maestra te enseñe jugando? ¿Te gusta aprender jugando?</p> <p>¿Juega usted con sus compañeros/as y maestra en el aula de clase mientras aprende?</p> <p>¿En tu aula existen implementos para jugar?</p> <p>¿El juego que utiliza tu maestra en la hora clase te ayuda a mejorar tu interaprendizaje?</p>	<p>Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE: INTERAPRENDIZAJE

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Interaprendizaje.- Es la interacción de conocimientos que logran la interiorización y asimilación de conocimientos de algo, como caminar, hablar, leer, escribir, correr, etcétera, para después poder utilizarlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interacción de conocimientos - Interiorización de conocimientos. - Asimilación de conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nivel de interacción de conocimientos ▪ Grado de interiorización de conocimientos ▪ Identificar el grado de asimilación de conocimientos 	<p>¿Te gustaría conocer otros juegos que te ayuden en el interaprendizaje?</p> <p>¿El aprender jugando mejora tu interaprendizaje?</p> <p>¿Tú aprendes a través del juego?</p> <p>¿Propones a tu maestro para jugar en el aula de clase?</p> <p>¿El juego incide en tu interaprendizaje?</p>	

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para obtener la información y tener la fundamentación teórica y práctica del trabajo investigativo se acudió a diversa fuentes de consulta, partiendo de los sujetos de investigación que en este caso son los niños y niñas, padres de familia y docentes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí,

Para la determinación de criterios y juicios de valor se elaboró entrevistas y encuestas con sus respectivos cuestionarios que serán aplicados directamente aplicados a la fuente de información, además se elaborará un diario de campo que nos facilite la observación directa del lugar de los hechos.

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Es de mucha importancia tener planificado el procesamiento de información, ya que esto nos ayudó a la limpieza de información defectuosa que se puede presentó en la obtención de datos, a más de ello se tuvo que revisar y hasta repetir la recolección de información que lo apliqué individualmente para corregir fallas de contestación.

Estos resultados obtenidos fueron tabulados estadísticamente, y para una mejor comprensión serán representados gráficamente, de tal manera que se pueda analizar los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis. Seguidamente se interpretará los resultados, con el apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente, que nos ayudarán a la comprobación de hipótesis. Para de esta manera establecer conclusiones y recomendaciones sobre el problema investigado

CAPÍTULO IV

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

¿Te gusta que tu maestra te enseñe jugando?

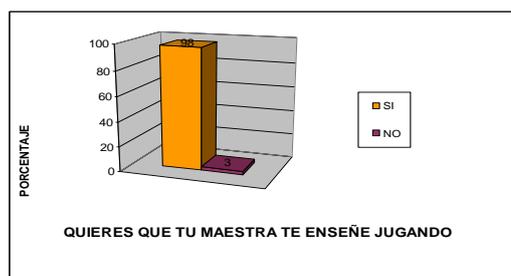
CUADRO N° 1

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	2	5,0	37	92,5	39	98
NO	1	1,9	0	0,0	1	3
Total	3	5,6	37	82,2	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 1



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 39 responden que si quieren jugar con su maestra, lo que equivale al 97%, y 4 manifiestan que no lo quieren hacer, lo que corresponde al 3%

INTERPRETACIÓN

Analizando los porcentajes se deduce que a los niños les gusta mucho jugar con su maestra.

¿Te gusta aprender jugando?

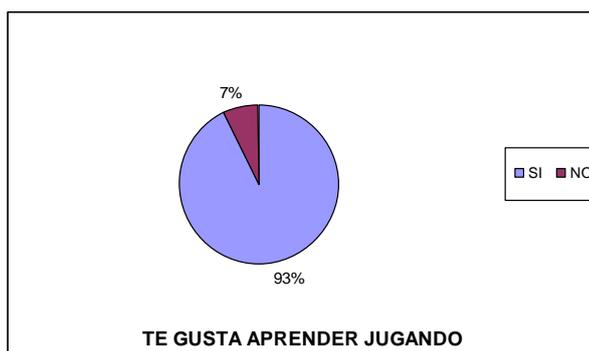
CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	2	5,0	35	87,5	37	92,5
NO	1	2,5	2	5,0	3	7,5
Total	3	7,5	37	92,5	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 2



Análisis

Analizando el cuadro estadístico de los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 37 responden que si les gusta aprender jugando, lo que equivale al 92%, y 3 manifiestan que no les gusta aprender jugando, lo que corresponde al 8%

INTERPRETACIÓN

A los niños y las niñas les gusta mucho aprender jugando.

¿Juegas con tus compañeros y maestra en el aula de clase mientras aprenden?

CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	1	2,5	7	17,5	8	20
NO	2	3,7	30	66,7	32	80
Total	3	5,6	37	82,2	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 3



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 8 responden que si juegan con su maestra y compañeros, lo que equivale al 20%, y 32 manifiestan que no lo hacen, lo que corresponde al 80%

INTERPRETACIÓN

Se aclara que los niños y niñas no juegan con sus compañeros y maestra en el aula de clase mientras aprenden

¿En tu aula existen implementos para jugar?

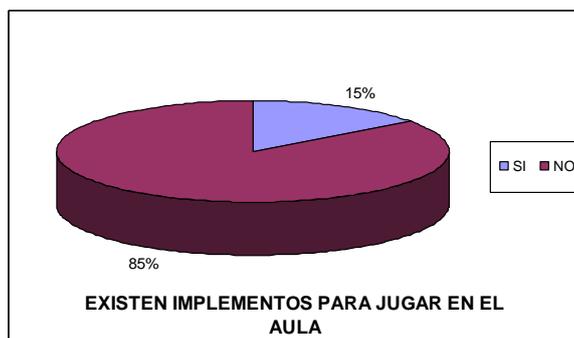
CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	1	2,5	5	12,5	6	15
NO	2	3,7	32	71,1	34	85
Total	3	5,6	37	82,2	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 4



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 6 responden que si existen implementos para jugar en el aula, lo que equivale al 15%, y 34 manifiestan que no existen, lo que corresponde al 85%

INTERPRETACIÓN

Se deduce que en este establecimiento educativo no existen implementos adecuados para jugar dentro del aula.

¿El juego te ayuda a mejorar el interaprendizaje?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	2	5,0	34	85,0	36	90
NO	1	1,9	3	6,7	4	10
Total	3	5,6	37	82,2	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 5



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 36 responden que el juego si ayuda a mejorar el interaprendizaje, lo que equivale al 90%, y 4 manifiestan que no, lo que corresponde al 10%

INTERPRETACIÓN

El juego si ayuda a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.

¿El juego que utiliza tu maestra en la hora clase te ayuda a mejorar tu interaprendizaje?

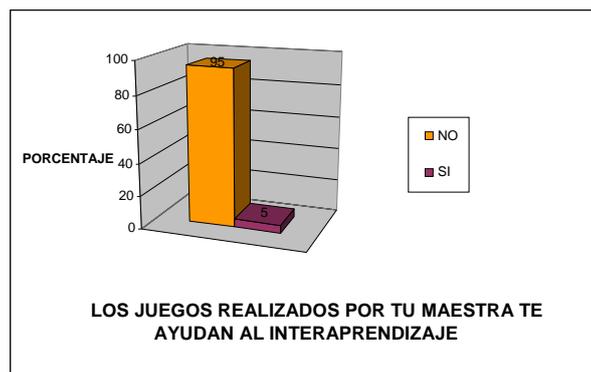
CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
NO	3	7,5	35	87,5	38	95
SI	0	0,0	2	5,0	2	5
TOTAL	3	7,5	37	92,5	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 6



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 38 responden que los juegos realizados por su maestra no les ayudan en el interaprendizaje, lo que equivale al 95%, y 2 manifiestan que si ayuda, lo que corresponde al 5%

INTERPRETACIÓN

Los juegos aplicados por la maestra en la hora clase no ayudan al interaprendizaje de los niños y niñas.

¿El aprender jugando mejora tu interaprendizaje?

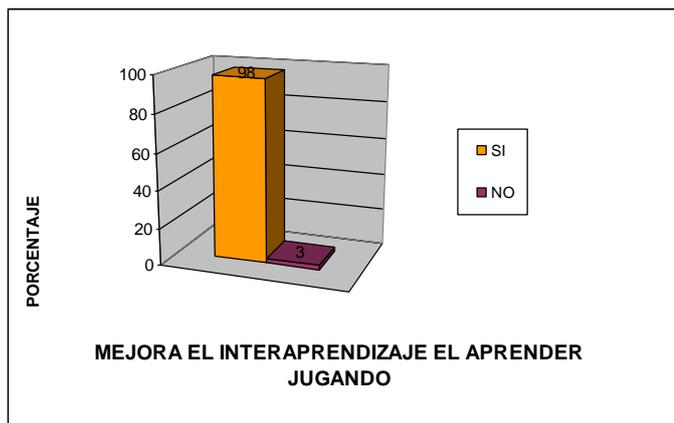
CUADRO N° 7

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	3	7,5	36	90,0	39	97
NO	0	0,0	1	2,5	1	3
TOTAL	3	7,5	37	92,5	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 7



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 36 responden que si mejora el aprendizaje el aprender jugando, lo que equivale al 90%, y 4 manifiestan que no, lo que corresponde al 10%

INTERPRETACIÓN

El aprender mediante la aplicación de juegos si ayuda a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.

¿Tú aprendes a través del juego?

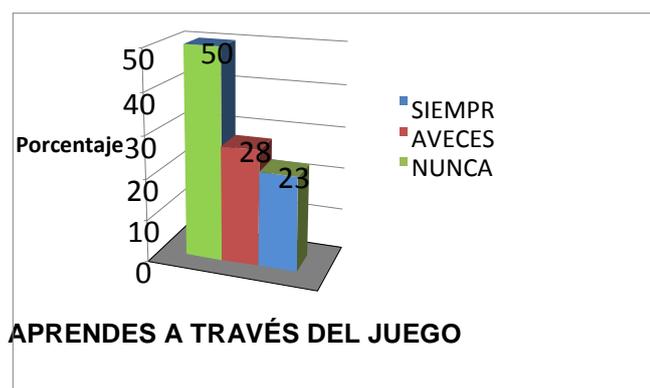
CUADRO N° 8

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SIEMPRE	2	4,4	7	15,6	9	22
AVECES	1	2,2	10	22,2	11	28
NUNCA	0	0,0	20	44,4	20	50
Total	3	6,7	37	82,2	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 8



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 9 responden que siempre aprenden a través del juego, lo que equivale al 22%, 11 manifiestan que a veces, lo que corresponde al 28% y 20 responden que nunca, lo que corresponde al 50%

INTERPRETACIÓN

Los niños y niñas nunca han aprendido a través del juego

¿Propones a tu maestro para jugar en el aula de clase?

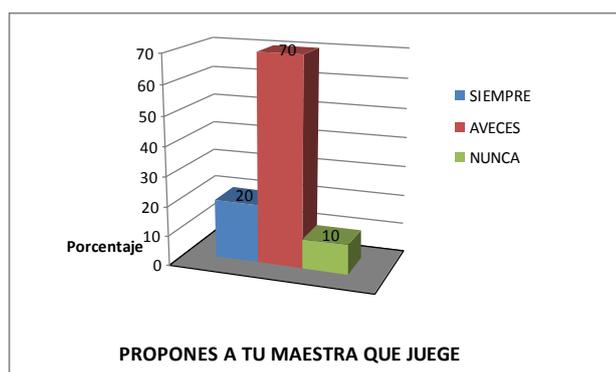
CUADRO N° 9

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SIEMPRE	0	0,0	8	17,8	8	20
AVECES	1	2,2	27	60,0	28	70
NUNCA	2	4,4	2	4,4	4	10
Total	3	6,7	37	82,2	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 9



Análisis

Analizando los datos de los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 8 responden siempre proponen a su maestra para jugar, lo que equivale al 20%, 28 manifiestan que a veces lo hacen, lo que corresponde al 70% y 4 responden que nunca lo hacen, lo que corresponde al 10%

INTERPRETACIÓN

Los niños y niñas no proponen a su maestra para jugar en el aula de clases

¿El juego incide en tu interaprendizaje?

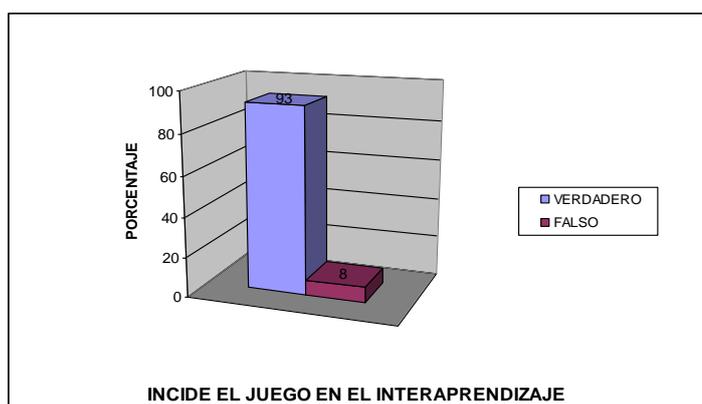
CUADRO N° 10

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
VERDADERO	3	7,5	34	85,0	37	93
FALSO	0	0,0	3	7,5	3	8
TOTAL	3	7,5	37	92,5	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 10



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 37 responden que el juego si incide en el interaprendizaje, lo que equivale al 93%, y 3 manifiestan que no, lo que corresponde al 7%

INTERPRETACIÓN

Interpretando los resultados se deduce que el juego si incide en el interaprendizaje.

¿El juego en el interaprendizaje es?

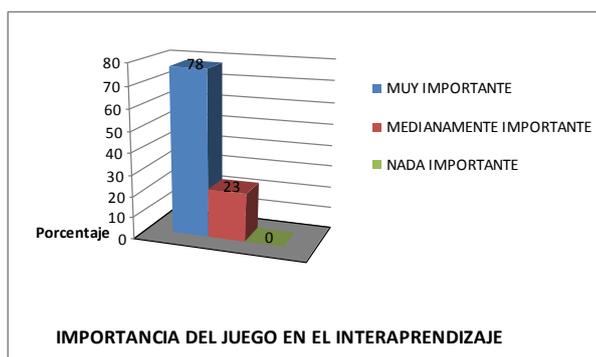
CUADRO N° 11

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
MUY IMPORTANTE	3	6,7	28	62,2	31	78
MEDIANAMENTE IMPORTANTE	0	0,0	9	20,0	9	23
NADA IMPORTANTE	0	0,0	0	0,0	0	0
Total	3	6,7	37	82,2	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 11



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 31 responden que el juego es muy importante en el interaprendizaje, lo que equivale al 78%, y 9 manifiestan que no lo es, lo que corresponde al 23% y ninguno dice que el juego no es importante en el interaprendizaje.

INTERPRETACIÓN

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

¿Te gustaría que tus maestras asistieran a un taller sobre cómo enseñar a través del juego?

CUADRO N° 12

ALTERNATIVAS	DOCENTES		NIÑOS		TOTAL	
	f	%	f	%	fr	%
SI	3	7,5	35	87,5	38	95
NO	0	0,0	2	5,0	2	5
TOTAL	3	7,5	37	92,5	40	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes, niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

Elaborado por: Alexandra Calero

GRÁFICO N° 12



Análisis

De los 40 encuestados entre niños/as y docentes, 38 responden que si les gustaría que sus maestras asistan a u taller, lo que equivale al 95%, y 2 manifiestan que no, lo que corresponde al 5%

INTERPRETACIÓN

A los niños y niñas les gustaría que sus maestras asistan a un taller sobre como enseñar a través del juego.

4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

De conformidad a los datos estadísticos obtenidos como fruto de la investigación en el ítems N° 10 donde se pregunta sobre la incidencia del juego en el interaprendizaje a lo que en un 93% aseguran que el juego si incide en el interaprendizaje por ello la hipótesis planteada en la investigación es comprobada como positiva.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

En esta investigación llegamos a la conclusión que:

- A los niños les gusta mucho jugar con su maestra, lo que puede ser aprovechado para utilizar el juego como estrategia para el interaprendizaje.
- A los niños les gusta mucho aprender jugando.
- A los niños les gusta mucho jugar con su maestra y compañeros.
- En el establecimiento educativo no existen implementos adecuados para jugar dentro del aula.
- El juego si ayuda a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.
- En los maestros existe un gran interés y predisposición para conocer nuevos juegos.
- El aprender mediante la aplicación de juegos si ayuda a mejorar el interaprendizaje del niño y la niña.
- Los niños siempre aprenden a través del juego.

- Los niños no proponen la realización de juegos a su maestra.
- El juego si incide en el interaprendizaje
- El juego es muy importante dentro del interaprendizaje del niño y la niña.
- El juego tiene mucha incidencia en el interaprendizaje del niño y la niña.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda:

- Concienciar a los maestros la aplicación de juegos con sus niños.
- Utilizar el juego como estrategia para el interaprendizaje.
- Realizar juegos para lograr la socialización entre niños, niñas y maestra.
- Elaborar implementos, de juego con materiales del medio.
- Utilizar el juego para mejorar el aprendizaje.
- Realizar charlas y conferencias a los maestros sobre 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.
- Dejar atrás la educación monótona dentro del aula y dar paso a una educación activa con la utilización del juego, ya que los niños aprenden jugando.

- Los maestros deben dar apertura y confianza a los niños para poder conocer sus necesidades lúdicas.
- Practicar mucho el juego porque de eso dependerá su nivel de interaprendizaje.
- Concienciar la importancia que tiene el juego dentro del interaprendizaje.
- Aplicar el juego en todas las áreas, ya que tiene mucha incidencia en el interaprendizaje.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

NOMBRE DE LA PROPUESTA

TÍTULO: Taller motivacional para incrementar la aplicación del juego en el interaprendizaje.

6.1 DATOS INFOTMATIVOS:

Nombre de la institución: Ing. “Alberto Enríquez Jarrín

Fecha : 26 de marzo del 2010

Provincia : Cotopaxi

Cantón : Saquisilí

Parroquia : Canchagua Chico

Nombre del Investigador: Alexandra Calero

6.2. ANTECEDENTES

Como antecedente a la formulación de la presente propuesta tomaremos en cuenta el tema investigado como es: El juego y el ínter aprendizaje en los estudiantes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín” de la comunidad de Canchagua Chico del cantón Saquisilí, 2009-2010., problema que fue confirmado con los resultados obtenidos de la realización de la investigación y la comprobación de la hipótesis, es así como nace la necesidad de encontrar,

estructurar, organizar y ejecutar una acción que permita solucionar el problema que fue detectado.

De esta manera aspiro a dar pautas y proponer acciones que comprometan el cambio en el aprendizaje de los niños y niñas que se verán reflejados en una mejor predisposición para el interaprendizaje.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La realización de la propuesta planteada se torna indispensable para tratar de superar el grave problema de la falta de aplicación del juego en la institución lo que ha venido ocasionando dificultades en el rendimiento académico, es así como no puede quedar esta investigación en letra muerta, conformándonos solo con haber conocido el problema y haber cumplido con un requisito de las universidades para la obtención de un título.

Nuestro país requiere de un cambio en la visión de la educación, donde apunte a que los investigadores se enfoquen no solo a la investigación de los problemas educativos, sino a ser protagonistas en la solución de los mismos, ya que muchas han quedado archivadas para ser utilizadas como bibliografía.

Las autoridades educativas de la escuela como director, docentes, niños, niñas y padres de familia anhelan resultados y solución al problema encontrado que beneficiará a los niños y familia con actividades previamente programadas para ser operacionalizadas.

No desperdician la información del juego como estrategia para producir interaprendizaje

6.4. OBJETIVOS

General

Concienciar a los maestros sobre la utilización del juego que permitan mejorar el interaprendizaje.

Específicos

- Sensibilizar que el juego es predominante en la formación integral del niño y la niña.
- Interiorizar que el juego es una acción fundamental en el niño y niña para una vida saludable.
- Conocer que el juego es el principal factor dentro del campo educativo que contribuye a la formación del yo del niño y niña.
- Favorecer la educación del movimiento, mediante el acrecentamiento de la coordinación motora.

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

TÍTULO DEL PROYECTO: Taller motivacional para incrementar la aplicación del juego en el interaprendizaje.

CONTENIDOS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	BENEFICIARIOS	TIEMPO
Estructura del juego	Sensibilizar que el juego es predominante en la formación integral del niño y la niña.	Proyectar videos de TV. Relacionadas al juego Socio dramas	Televisor DVD. CDS. Material de utilería	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	3 horas
Actividad motriz lúdica	Interiorizar que el juego es una acción fundamental en el niño y niña para una vida saludable.	Dinámicas relativas al tema Charlas motivadoras	Material audiovisual Espacio físico	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	3 horas
Reglas de los juegos	Conocer que el juego es el principal factor dentro del campo educativo que contribuye a la formación del yo del niño y niña.	Charlas motivadoras Videos de TV.	Marcadores Cartulinas Televisor DVD. CDS.	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	3 horas
Capacidades físicas e intelectuales con la aplicación del juego	Favorecer la educación del movimiento, mediante el acrecentamiento de la coordinación motora.	Proyectar videos de TV. Charlas motivadoras	Televisor DVD. CDS. Cartulina Marcadores	Tutor e investigador	Comunidad Educativa	3 horas

Financiamiento:

INGRESOS	VALORES
Rifa	30,00
Solicitud de colaboración a maestros	50,00
Bingo con los padres de familia	30,50
TOTAL	110,55

Presupuesto:

RUBROS	VALOR
Repisas	30,00
Clavos	1,50
Silicón	10,00
Fómix	30,00
Material de escritorio	15,00
Retroproyector	10,00
CDS.	4,00
Imprevistos	10,05
TOTAL	110,55

Cronograma

TIEMPO ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Videos de TV. sobre el juego Socio dramas								
Dinámicas relativas al tema Charlas motivadoras								
Charlas motivadoras Videos de TV.								
Videos de TV. Charlas motivadoras								

6.8. ADMINISTRACIÓN

6.8.1. Marco Administrativo.

6.8.1. 1 Recursos

Institucionales:

- Escuela Ing. “ Alberto Enríquez Jarrín”
- Universidad Técnica de Ambato

Humanos:

- Docentes, niños y niñas de la escuela
- Investigadora

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.

6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Observar si se han alcanzado los objetivos

Elaborar informes.

Porcentualizar la utilización del juego.

Observar cambios cualitativos y cuantitativos

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

Apreciación si ha mejorado el interaprendizaje utilizado el juego

C. MATERIALES DE REFERENCIA.

1.- BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, C., Gallego, d., Honey, p. (1993). Los estilos de aprendizaje.
- ANAM (1972): Manual de didáctica general, México, Ed
- ANDINO, Patricio. Introducción a la Investigación. editorial Edicol
- BOSH, Caneque (1979) Un Jardín de Infantes Mejor Buenos Aires
- COBOS, H. Editor (1998): Experiencias innovadoras en la educación, colección Historia de la educación y el pensamiento pedagógico ecuatoriano, Quito, IMCA – Quito
- CONSTANCE, kamii El número En La Educación Pre-Escolar ED. Aprendizaje Visor
- Congreso Nacional (1993): 1º Jornada parlamentaria: educación y desarrollo, memorias, Quito
- GARZON, Mercedes la práctica de los rincones con niños de dos a seis años. Ministerio de educación y ciencia. Madrid, España
- GALPERIN, Susana supuestos básicos del método juego trabajo
- LAPIERRE, André (1977) educación psicomotriz en la escuela maternal. Editorial científico-medica. Barcelona,

AMENOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta dirigida a los niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

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

CUESTIONARIO.-

1. ¿Te gusta que tu maestra te enseñe jugando?

SI ()

NO ()

2. ¿Te gusta aprender jugando?

SI ()

NO ()

3. ¿Juega usted con sus compañeros/as y maestra en el aula de clase mientras aprende?

SI ()

NO ()

4. ¿En tu aula existen implementos para jugar?

SI ()

NO ()

5. ¿El juego que utiliza tu maestra en la hora clase te ayuda a mejorar tu interaprendizaje?

SI ()

NO ()

6. ¿Te gustaría conocer otros juegos que te ayuden en el interaprendizaje?

SI ()

NO ()

7. ¿El aprender jugando mejora tu interaprendizaje?

SI ()

NO ()

8. ¿Tú aprendes a través del juego?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

9. ¿Propones a tu maestro para jugar en el aula de clase?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

10. ¿El juego incide en tu interaprendizaje?

Verdadero ()

Falso ()

11. ¿E l juego en el interaprendizaje es?

Muy importante ()

Medianamente importante ()

Nada importante ()

12. ¿Te gustaría que tus maestros asistieran a un taller sobre cómo enseñar a través del juego?

SI ()

NO ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta dirigida a los docentes de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”

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

CUESTIONARIO.-

1. ¿A tus niños/as les gusta que le enseñes jugando?

SI ()

NO ()

2. ¿A sus niños les gusta aprender jugando?

SI ()

NO ()

3. ¿Usted utiliza el juego en el aula de clase para que sus niños/as aprendan mejor?

SI ()

NO ()

4. ¿Usted dispone en su aula de implementos que le permita enseñar jugando?

SI ()

NO ()

6. ¿El juego utilizado en la hora clase sirve para mejorar el interaprendizaje?

SI ()

NO ()

¿Usted como maestro le gustaría conocer otros juegos para poner en práctica y que sus niños aprendan a través del juego?

SI ()

NO ()

¿El aprender jugando mejora el interaprendizaje de los niños/as?

SI ()

NO ()

¿Los niños aprenden a través del juego?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

¿Tus alumnos te proponen jugar en el aula de clases?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

¿El juego incide en el interaprendizaje de los niños/as?

Verdadero ()

Falso ()

¿E l juego en el interaprendizaje es?

Muy importante ()

Medianamente importante ()

Nada importante ()

¿Te gustaría recibir un taller sobre cómo enseñar a través del juego?

SI ()

NO ()

Maestra niños y niñas de la escuela Ing. “Alberto Enríquez Jarrín”



Croquis del cantón Saquisilí donde se encuentra ubicada la escuela Ing. Alberto Enríquez Jarrín

