



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

TEMA:

“EL JUEGO LÚDICO COMO TÉCNICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO A SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA ESCUELA ANTONIO MORENO Y ORTIZ DEL CANTÓN SIGSIG, PROVINCIA DEL AZUAY”

AUTORA: NORMA DE LOS ÁNGELES AUCAPIÑA PACURUCU

TUTOR: MSc. LUIS GERMÁNICO GUTIERREZ ALBAN

Ambato-Ecuador

2012

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo, Luis Germánico Gutiérrez Albán, con CC 180133916-7 en mi calidad de tutor del Trabajo de Graduación, sobre el Tema: “El juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig, provincia del Azuay”. Desarrollado por la egresada, NORMA AUCAPIÑA, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

MSc. LUIS GERMÁNICO GUTIERREZ ALBÁN
TUTOR

AUTORIA DE LA INVESTIGACION

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 19 de marzo de 2012

Norma De Los Angeles Aucapiña Pacurucu

C.I: 010142818-3

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: "Las técnicas grafo plásticas y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de primer año de la Escuela Juan Contreras, de la Parroquia Tarqui, de la Provincia del Azuay", autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, 19 de marzo del 2012

Norma De Los Ángeles Aucapiña Pacurucu

C.I: 010142818-3

AUTORA

**AL CONSEJO DE DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “El juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig, provincia del Azuay”, presentada por la Sra. Norma de los Ángeles Aucapiña Pacurucu, egresado de la Carrera de: Educación Básica, Promoción 2008–2012, considera que, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios .

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISION

MSc. Wladimir Lach Tenecota

MIEMBRO

Ing. César Maximiliano Calvache Vargas

MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios por darme la oportunidad de haber alcanzado tantos logros y objetivos en mi vida.

AGRADECIMIENTO

A la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación al
Centro de Estudios de Posgrado por tan valioso aporte al
mejoramiento del Talento Humano

ÍNDICE

PÁGINA DE TÍTULO O PORTADA	i
PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
PÁGINA DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR	iv
PÁGINA DE APROBACIÓN DE TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 TEMA	2
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN	2
1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO	5
1.2.3. PROGNOSIS	6
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.2.5. DELIMITACIÓN	7
1.2.6. JUSTIFICACIÓN	7
1.3. OBJETIVO	
1.3.1. GENERAL	11
1.3.2. ESPECÍFICOS	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	12
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	14
2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	15
2.4. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA	16

2.5.	FUNDAMENTACIÓN LEGAL	16
2.6.	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	21
2.7.	CONCEPTUALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	21
2.8.	HIPÓTESIS	58
2.7.	SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	58

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	60
3.2.	MODALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN	60
3.3.	NIVEL O TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	61
3.4.	POBLACIÓN TOTAL Y MUESTRA	62
3.5.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	63
3.6.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	65
3.7.	PLAN PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	66
3.8.	PLAN PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	67

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1.	INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA	81
4.2.	PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	82

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	CONCLUSIONES	87
5.2.	RECOMENDACIONES	87

CAPÍTULO VI: PROPUESTA

6.1.	DATOS INFORMATIVOS	89
6.2.	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	90
6.3.	JUSTIFICACIÓN	91

6.4.	OBJETIVOS	92
6.5.	ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD	93
6.6.	FUNDAMENTACIÓN	95
6.7.	METODOLOGÍA DEL PLAN DE ACCIÓN	98
6.8.	MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN	132
6.9.	ADMINISTRACIÓN	135
6.10.	PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN	136
	BIBLIOGRAFÍA	139
	ANEXOS	141

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO Nº 1	ARBOL DE PROBLEMAS	6
GRÁFICO Nº 2	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	18
GRÁFICO Nº 3	CONSTELACION DE VARIABLE INDEPENDIENTE	19
GRÁFICO Nº 4	CONSTELACION DE VARIABLE DEPENDIENTE	20

ANÁLISIS DE RESULTADOS: ENCUESTA PADRES DE FAMILIA

GRÁFICO Y CUADRO Nº 5	PREGUNTA # 1	69
GRÁFICO Y CUADRO Nº 6	PREGUNTA # 2	70
GRÁFICO Y CUADRO Nº 7	PREGUNTA # 3	71
GRÁFICO Y CUADRO Nº 8	PREGUNTA # 4	72
GRÁFICO Y CUADRO Nº 9	PREGUNTA # 5	73
GRÁFICO Y CUADRO Nº 10	PREGUNTA # 6	74
GRÁFICO Y CUADRO Nº 11	PREGUNTA # 7	75
GRÁFICO Y CUADRO Nº 12	PREGUNTA # 8	76
GRÁFICO Y CUADRO Nº 13	PREGUNTA # 9	77
GRÁFICO Y CUADRO Nº 14	PREGUNTA # 10	78
GRÁFICO Y CUADRO Nº 15	PREGUNTA # 11	79
GRÁFICO Y CUADRO Nº 16	PREGUNTA # 12	80
GRÁFICO Y CUADRO Nº 17	ADMINISTRACIÓN	135

ÍNDICE DE CUADROS

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

CUADRO N° 1. VARIABLES INDEPENDIENTES	63
CUADRO N° 2. VARIABLES DEPENDIENTES	65
CUADRO N° 3. PLAN PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	66
CUADRO N° 16. MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN	134
CUADRO N° 18. CRONOGRAMA	141

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “EL JUEGO LÚGICO COMO TÉCNICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO A SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA ESCUELA ANTONIO MORENO Y ORTIZ DEL CANTÓN SIGSIG, PROVINCIA DEL AZUAY.

AUTORA: NORMA DE LOS ÁNGELES AUCAPIÑA PACURUCU
TUTOR: MSc. LUIS GERMÁNICO GUTIERREZ ALBÁN

El juego tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza de lengua y Literatura. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, se puede comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo.

El componente lúdico en el campo de la enseñanza como Lengua y Literatura proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar para practicar las diferentes destrezas o habilidades.

En todo proceso educativo, los docentes buscan infinidad de recursos que ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas se observa que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

En el momento en que la educación más tradicional da un paso más allá, pasando de la formalidad en sus explicaciones y del protagonismo del profesor como único representante del acto educativo, a la idea de introducir actividades dinámicas en las que el estudiante pasa a formar parte directa del proceso de enseñanza - aprendizaje, descubrimos que el componente lúdico cobra un papel fundamental en los programas.

PALABRAS CLAVES: Juego, Actividades, Lúdicas, Aprendizaje, Enseñanza, Dinámicas, Literatura, Destrezas, Metodologías, Pedagógica.

INTRODUCCIÓN

El estudio del lenguaje, a través del área de Lengua y Literatura sugiere de técnicas y estrategias que permitan conseguir en los niños y niñas aprendizajes significativos, dentro del estudio sistemático que propone esta tesis es necesario indicar que los factores “tradicionales” como la clase magistral, la disertación y el memorismo ya no cumplen con dicho objetivo académico y pedagógico, es por eso que a través de los capítulos que conforman este estudio, pretenderán dilucidar el efecto de los juegos y actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje.

En el capítulo 1 se realiza un análisis del impacto del juego lúdico en los procesos de enseñanza aprendizaje, partiendo de estudios a nivel internacional y la experiencia de la República Argentina a cargo de Regina Öfelé, PHD en estudios del juego y su influencia en el campo psicoterapéutico.

El capítulo 2 el enfoque marca las directrices filosóficas, teóricas, axiológicas y antropológicas que justifican la importancia y trascendencia del estudio en este proyecto de tesis.

En el marco del desarrollo del capítulo 3, se establece la estructura metodológica de la investigación, se define el tipo de estudio amparado en la línea investigativa de la Universidad Técnica de Ambato, consolidando de esta manera una adecuada hipótesis y sus variables.

Posterior a este capítulo, el número 4 en su desarrollo, contempla la parte práctica y operativa, que da lugar a la redacción en el capítulo 5 de las conclusiones y recomendaciones para derivar a partir del capítulo 6 la propuesta general de implementación de los aspectos teóricos dentro del aula.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“El juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig, provincia del Azuay”

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

Macro

Según, ARIEL, Philippe (1978:112-113) ***“La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, auto – expresión y participación social”***

El juego dentro de los procesos educativos es una concepción que hace más de ciento cincuenta años, validaba dentro de la dinámica estudiante maestro al citar que desde los principios de año dos mil, con la revolución del internet, las redes sociales y los espacios de convergencia virtual.

Los estudios sobre los aspectos lúdicos y de juego como una estrategia de aprendizaje o como elemento dinamizador del mismo han repuntado notablemente, es el caso de la experiencia argentina donde un grupo de

docentes interesados en las temáticas relacionadas sobre el juego se organizan y en función del objetivo.

AVENDAÑO, J. y CARDERERA, M. (1878). También comparte la creencia en las virtudes de la actividad lúdica como facilitador de una educación integral, y a propósito del sistema Fröebel para la educación infantil que tan buena acogida tuvo en nuestro país con la creación de los jardines de infancia, considera que “es preciso que el juego sea una gimnasia física, intelectual, estética y moral: tal es el objeto con que lo aprovecha Froebel en su método, sirviéndose de él constantemente como de un procedimiento general”. Por ello, el pedagogo alemán crea toda una serie de juegos que conforman un sistema global de enseñanza, en el que se van desarrollando todos y cada uno de los diferentes aspectos educativos:

“Juegos para ejercitar las fuerzas y la agilidad del cuerpo en general y en cada uno de sus órganos; juegos para desenvolver y fortificar los sentidos; juegos para suministrar los primeros elementos de la instrucción; juegos para cultivar y dirigir la facultad creadora (cuyos gérmenes debemos ver en los juegos infantiles) y en general la inteligencia; juegos para desenvolver los sentimientos y refrenar la voluntad; juegos para dar idea de ciertos deberes y derechos sociales; en una palabra, juegos para la consecución de todos los fines inmediatos de la educación; he aquí en lo que consiste principalmente el método que nos ocupa, en el que, y mediante una combinación gradual, racional y artística de los juegos, el niño se desenvuelve plenamente (...) es menester, por tanto, que el juego sea una gimnástica física, intelectual, estética y moral; no un simple pasatiempo ó una distracción insustancial”

Meso

PAVIA, Víctor (2004)

“Ensayar nuevos modos de observación de los juegos infantiles en los patios escolares, mediando un cambio de actitud en el docente que implique la incorporación comprensiva del 'sujeto que juega' y sus prácticas sociales particulares”

En Ecuador las propuestas que integran al juego desde un enfoque integrador entre el sujeto – juego – lúdica son limitadas y no responden a la esencia principal de esta triada; el juego – actividad dentro de los planteles educativos, es visto como una actividad asilada y no concatenada con el proceso de enseñanza aprendizaje.

La práctica educativa se resume en definitiva en acciones aisladas que denotan algún tipo de actividad, pero específicamente una acción recreativa con un fin específico.

Las actividades a nivel de país, con la intervención de las universidades y escuelas politécnicas se encuentran en proyectos de revalorización del juego tradicional de todas las regiones que conforman el Ecuador.

Micro

Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con

el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención

Los procesos educativos desarrollados en la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig involucran al juego como una estrategia que pretende dinamizar los a los niños y niñas dentro de un objetivo no muy planificado.

1.2.1. ÁRBOL DE PROBLEMAS

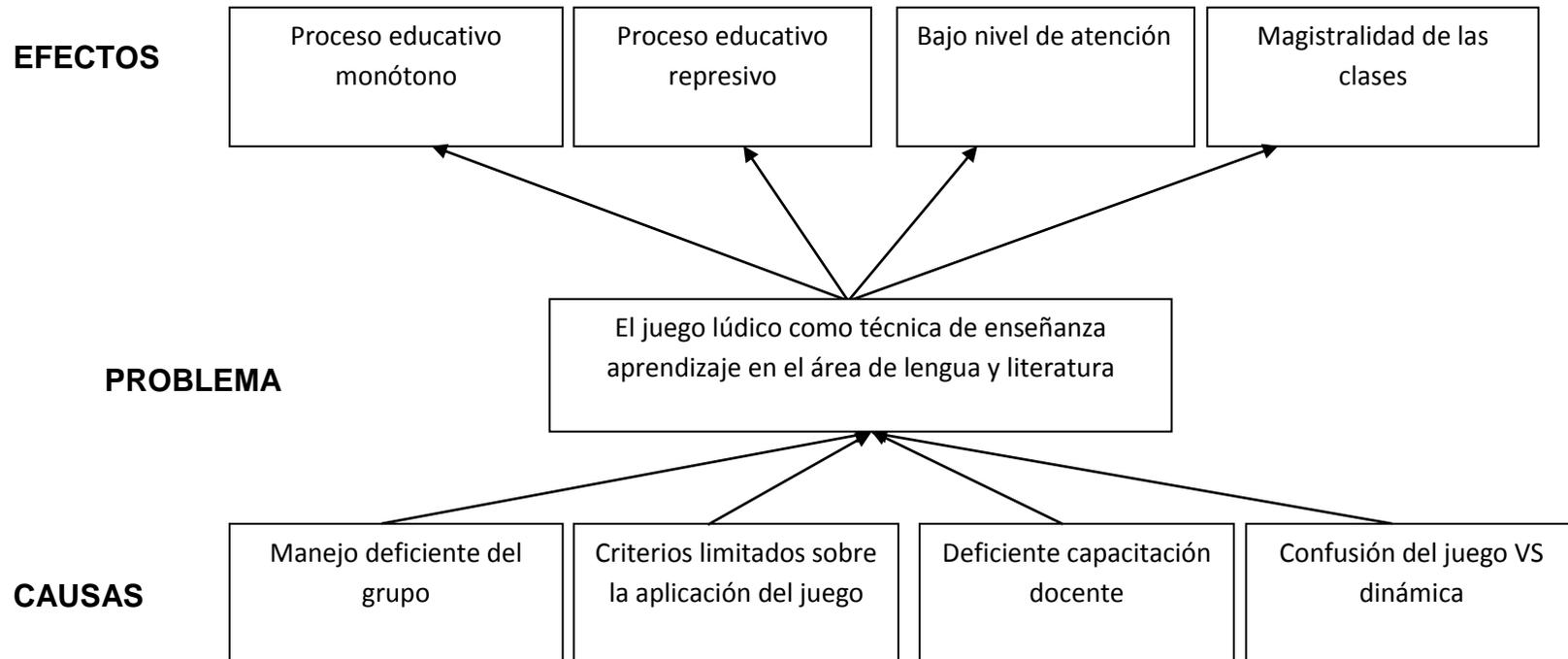


Gráfico N° 1:

Elaborado por: N. A. – Investigadora

Análisis crítico

El juego en si es una herramienta de mucha influencia dentro de los espacios de interaprendizaje, su utilización además de ser un factor que motiva la socialización y permite el desarrollo de varios aspectos (emociones, sentimientos, autonomía, etc.), el juego como una manifestación cultural pretende recobrar aquellos factores que por la era de la tecnología ya los hemos dejado de lado; el juego lúdico como actividad lúdica tienen como único fin generar aprendizajes significativos a través del juego, delimitando espacios, materiales y sobre todo un objetivo de aprendizaje que será alcanzado con la creatividad del docente y la participación del grupo de clase.

Los procesos metodológicos utilizados en la práctica cotidiana evidencian ciertos aspectos que tienen relación a la cultura del docente y su formación específica, un docente tradicionalista orientará sus clases a la mera exposición de contenidos de manera magistral ya que por consecuencia desconoce y confunde la aplicabilidad de las diferentes técnicas lúdicas en los procesos de enseñanza.

La dinámica de los niños y niñas dentro del aula por lo general es mediada por el docente, ya que es el que controla y regula la actividad de los niños y niñas, esta regulación se hace con limitados criterios en función del juego lo que hace que el docente se transforme en un represor del proceso educativo.

Una de las problemáticas sensibles en el sector del Magisterio Ecuatoriano es la poca capacitación en temas relacionados con la práctica educativa, dentro de estos los aspectos que tienen que ver con la influencia del juego y de las actividades lúdicas como un potencializador del proceso de aprendizaje, lo que facilita que los procesos educativos se

tornen monótonos y como consecuencia de estos, la falta de atención de los estudiantes.

1.2.3. PROGNOSIS

De mantenerse la confusión entre dinámica, juego lúdico y técnicas activas de aprendizaje, estas herramientas servirán como “muletillas” o “salvavidas” para llenar espacios o simplemente para mantener “ocupados” a los estudiantes, esta tergiversación de la aplicación de estas herramientas puede generar una inestabilidad en el manejo del grupo influyendo en la aplicación y acatamiento de normas y reglas propias para la correcta gestión docente y pedagógica.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

“EL JUEGO LÚDICO INCIDE COMO TÉCNICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO A SÉPTIMO AÑO EGB DE LA ESCUELA ANTONIO MORENO Y ORTIZ DEL CANTÓN SIGSIG PROVINCIA DEL AZUAY”.

1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES

¿Cómo el juego es determinante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

¿Qué técnicas de enseñanza aprendizaje facilita el juego lúdico?

¿Cómo el juego lúdico con técnicas de enseñanza aprendizaje permite la formación de sujetos integrales, propositivos y creativos?

1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Delimitación de Contenidos

Campo	Educación
Área	Pedagógica
Aspecto	Juego lúdico
DelimitaciónEspacial	Escuela Antonio Moreno y Ortiz
Delimitación Temporal	Julio-octubre 2011

1.3 JUSTIFICACIÓN

El presente tema de investigación nace de la preocupación de un grupo de profesionales docentes que trabajan inmersos en el ámbito educativo, la preocupación de que hasta qué punto es necesario la implementación del juego para desarrollar el proceso de aprendizaje, en que radica la diferencia entre los juegos y las dinámicas, en qué punto se convierte el proceso de enseñanza aprendizaje en diversión por aprender.

Rousseau especifica que cuando los niños están persuadidos de que los juegos en que participan son simplemente juegos, sufren sin quejarse, aún riéndose, lo que nunca sufrirían de otro modo sin derramar torrentes de lágrimas.

Es así que se tratará de brindar una herramienta basada en conceptos y teorías actuales y explicar que los juegos han constituido siempre una forma de actividad inherente al ser humano. Entre los habitantes primitivos, por ejemplo, las actividades de la danza, la caza, la pesca, las luchas, se consideraban como supervivencia , perdiendo muchas veces, el carácter limitado de diversión y placer natural. En los juegos los niños y

niñas participaban en empresas técnicas y mágicas. El cuerpo y el medio, la infancia y la cultura adulta hacían parte de un único mundo. Este mundo podía ser pequeño, pero era eminentemente coherente toda vez que los juegos caracterizaban la cultura propia, la cultura era la educación, y la educación era la supervivencia.

El juego como factor dinamizador del proceso de enseñanza aprendizaje se consolida como una estrategia pedagógica actual, es importante que a medida que avanza este estudio, las posturas conceptuales y psicopedagógicas constituyan un elemento de consulta que permita el objetivo principal de la educación que es el aprender divirtiéndose, sin dejar de lado la formalidad que implica este proceso en su esencia.

La novedad de este proyecto consiste en resaltar aquellos juegos con los cuales los niños y niñas se identifican, ya que con ellos se pretende orientar desde un punto de vista lúdico, los procesos de enseñanza aprendizaje, y así, brindar herramientas a los docentes a la consecución de aprendizajes significativos; paralelamente a esto es importante destacar que a través del juego se fomenta el desarrollo de valores, el juego cooperativo, la convivencia entre semejantes y la tolerancia al pensamiento y actitud ajena.

La aplicabilidad del proyecto en términos técnicos se reduce a la habilidad del docente en identificar un juego específico, identificar la mecánica del mismo, es decir la esencia procedimental de la técnica, saber los tiempos de ejecución, como también el saber administrar los recursos y materiales que dicho juego demanden y, de manera especial, el objetivo pedagógico que se persigue tras la aplicación efectiva del juego.

El trabajo investigativo consiste en brindar al docente estas estrategias con las condiciones explicadas en el párrafo anterior, la selección minuciosa de juegos que permitan el desarrollo de aprendizajes

significativos en los niños y niñas de la escuela “Antonio Moreno y Ortiz” del cantón Sigsig, provincia del Azuay.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Verificar el impacto del uso de juegos lúdicos como técnicas de enseñanza - aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los juegos lúdicos aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Identificar las técnicas de enseñanza aprendizaje que facilitan el juego lúdico en la educación.
- Desarrollar el juego lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje con técnicas que formen al ser humano.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisando los documentos de otras instituciones se encontró en la Universidad de Antioquia Facultad Nacional de Salud Pública Héctor Abad Gómez una tesis cuyas autoras son: Claudia Patricia Roncancio Melgarejo – Elva Gloma Sichacá Ávila con el tema: La Actividad Física como Juego en la Educación Inicial de los niños Preescolares quién después de haber realizado una investigación llegan a la conclusión final del artículo es que las salidas de camposiendo importante para la promoción de la actividad física, estas salidas consistieron en ir al zoológico, a parques, ir a patinar y acaminatas senderos naturales.

Los profesores con educación universitaria tienen clases más estructuradas, enfatizan mas en las habilidades motrices finas, habilidades sociales y en conceptos académicos. Por una parte, se ha observado que cuando los niños carecen de la oportunidad de jugar o ser activos por un periodo de tiempo en el día, ellos posiblemente la compensarán más adelante cuando exista la oportunidad de ser activos en otro espacio; de otro lado los profesores pueden agregar estructuras al juego libre y al mismo tiempo animar a los niños a ser más activos, teniendo en cuenta que escuelas con mayores recursos físicos permiten que los niños sean mas activos. Se encontró que los preescolares con profesores universitarios, tienen menos actividad sedentaria, esta diferencia permaneció significativa después del ajuste para la edad, el sexo, la raza.

En otro documento revisado de la Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador cuya autora es María Josefina Viteri Mendoza con el tema: Concreción del Referente Curricular de la Educación Inicial en la Unidad Educativa Aristos, de Chone Manabí y después de haber realizado las respectivas investigaciones llega a las siguientes conclusiones:

El marco teórico del referente curricular de la Educación Inicial de 0 a 5 años, fundamentado en una amplia investigación sobre las manifestaciones patrones globales de estos grupos etéreos, permitió que a través de la observación sistemática aplicada a docentes, niños y niñas de cinco grupos diferentes en la Unidad Educativa Aristos de Chone, pudiera objetivizar la concreción curricular en los aspectos: planificación didáctica y ejecución del proceso enseñanza – aprendizaje en los proyectos pedagógicos de aula.

Determiné que el referente curricular de 0 a 5 años se concreta en los proyectos pedagógicos el aula de cada grupo etéreo, porque los docentes planifican considerando las dimensiones: el yo consigo mismo, el yo con los otros y el yo con la naturaleza, los ejes de desarrollo y los bloques de experiencias.

Comprobé mediante la observación sistemática que los grupos son heterogéneos y por tanto cada bloque de experiencia tiene estrategias y actividades diferentes, que son planificadas y ejecutadas para atender las necesidades e intereses de cada niño y niña.

Revisando otro de los archivos se encontró en la Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de Otavalo una tesis cuyas autoras son: Orellana Galarza Olga Margoy y Valenzuela Vaca Martha del Rocío con el tema: La Actividad Lúdica en el Desarrollo Integral del Aprendizaje de niños/as del Centro Infantil Parvulitos quienes

después de verificar los resultados obtenidos en la investigación, han llegado a las siguientes conclusiones:

1.- Las maestras parvularias en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje.

2.- La mayoría de maestras parvularias limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas

3.- En cuanto a las funciones básicas se puede afirmare que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas, debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje en los niños y niñas.

4.- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego – aprendizaje limitado a los niños y niñas su expresión creativa y corporal.

5.- La escasa utilización de material didáctico adecuado para el juego, conlleva a un bajo nivel de asimilación y sociabilización, resultando difícil exteriorizar sentimientos, emociones y los aprendizajes.

6.- La propuesta de un manual o guía de actividades lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y niñas.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Según, Piaget, (1952) ***“Sustentada en los cognitivistas y constructivistas que mantienen una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa.”***

El estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos, desarrolla un modelo explicativo y metodológico sui géneris para explicar la génesis y evolución de las formas de organización del conocimiento que sitúa al alumno como aprendiz activo y autónomo desde lo lúdico en los primeros años.

2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

YTURRALDE, (2005) ***“Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.”***

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas.

2.4. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Según, Guardilla, García Carmen (1980:85)

Dentro de los nuevos contextos en los que la educación se está viendo imbricada, dos de los aspectos que mayor relevancia y velocidad están tomando son los procesos de integración y globalización dentro de lo que significa el nuevo valor del conocimiento.

Por su parte, la globalización del conocimiento y la integración educativa no son excluyentes, ya que en muchos casos, para optimizar los beneficios que pueden derivar de los procesos de globalización, se hace necesario el haberse organizado integradamente a menor escala. La continuidad “micro-macro” es cada vez más necesaria, ya que una eficiente manera de organizarse a nivel local, nacional y/o regional, garantiza una mayor posibilidad de conectarse en forma beneficiosa con lo global.

2.5. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente tema de tesis se ampara en el Código de la Niñez y Adolescencia, específicamente en el Artículo 38, eje principal de los programas educativos que indica:

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsables y la conservación de la salud;
- f) Fortalecer el respeto a tu progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;
- h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,
- i) El respeto al medio ambiente.

2.6.- CATEGORIAS FUNDAMENTALES

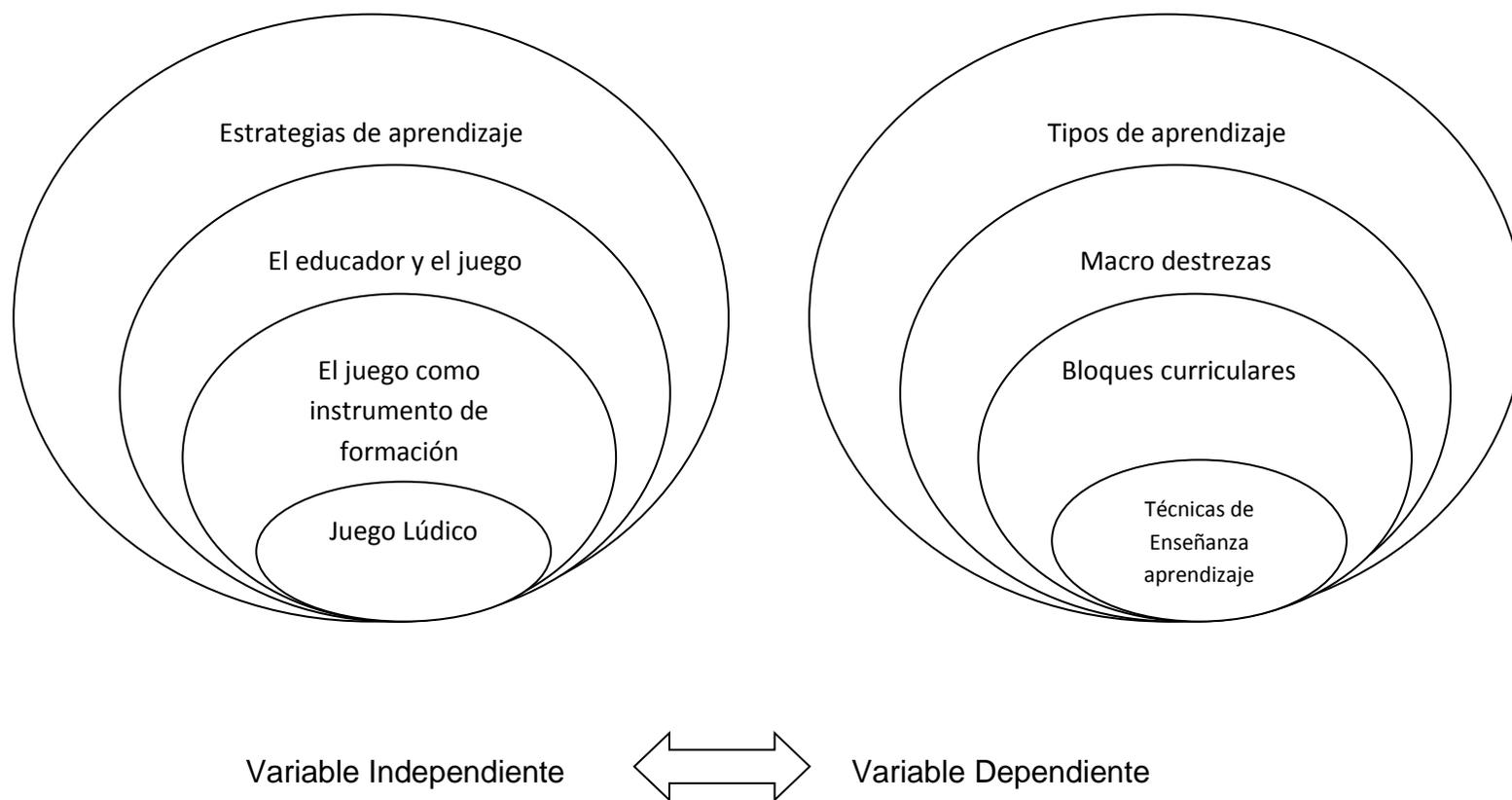


GRÁFICO N° 2

Elaborado por: N. A. Investigadora

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LAS VARIABLES INDEPENDIENTE

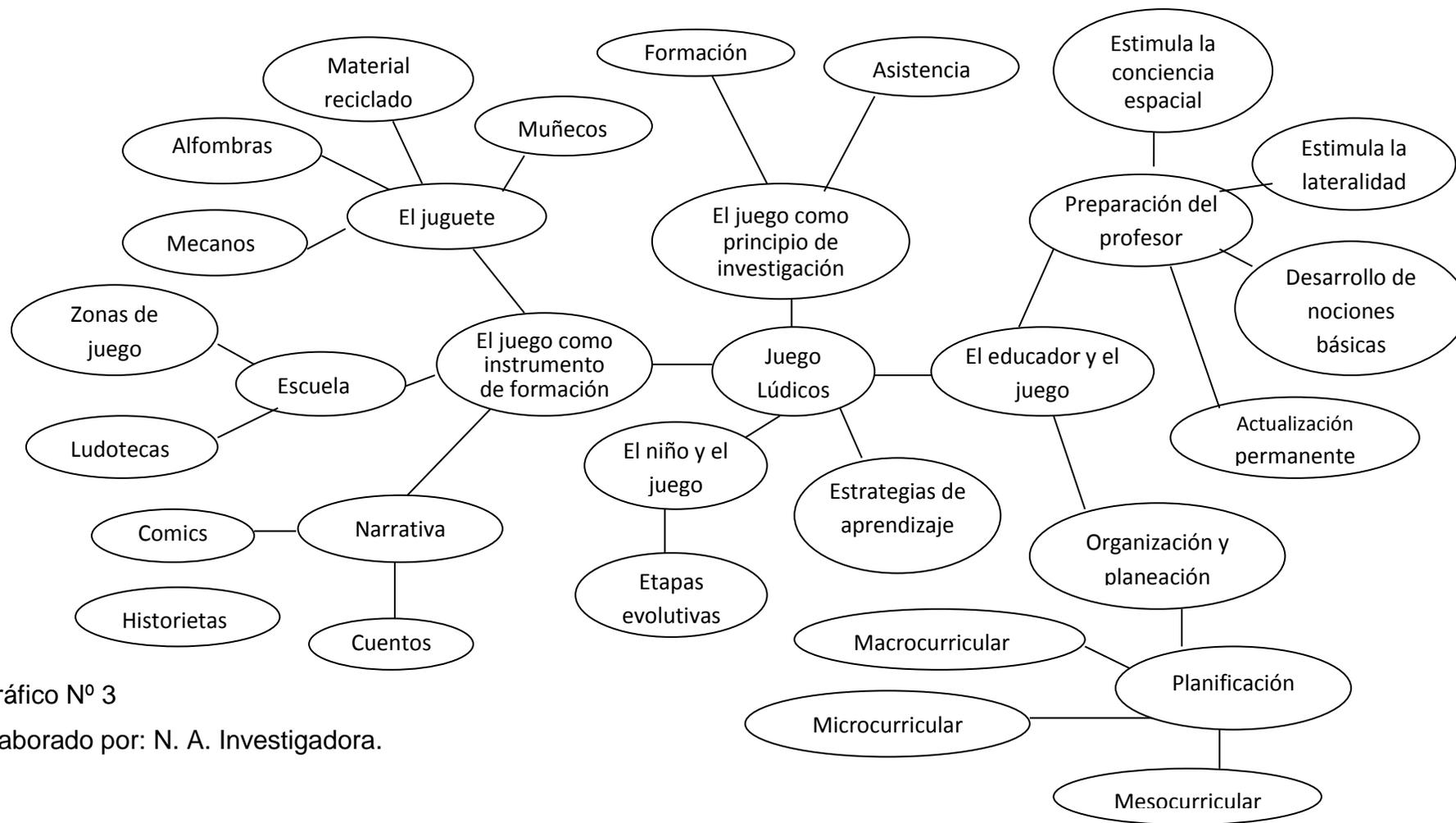


Gráfico N° 3

Elaborado por: N. A. Investigadora.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LAS VARIABLES DEPENDIENTES

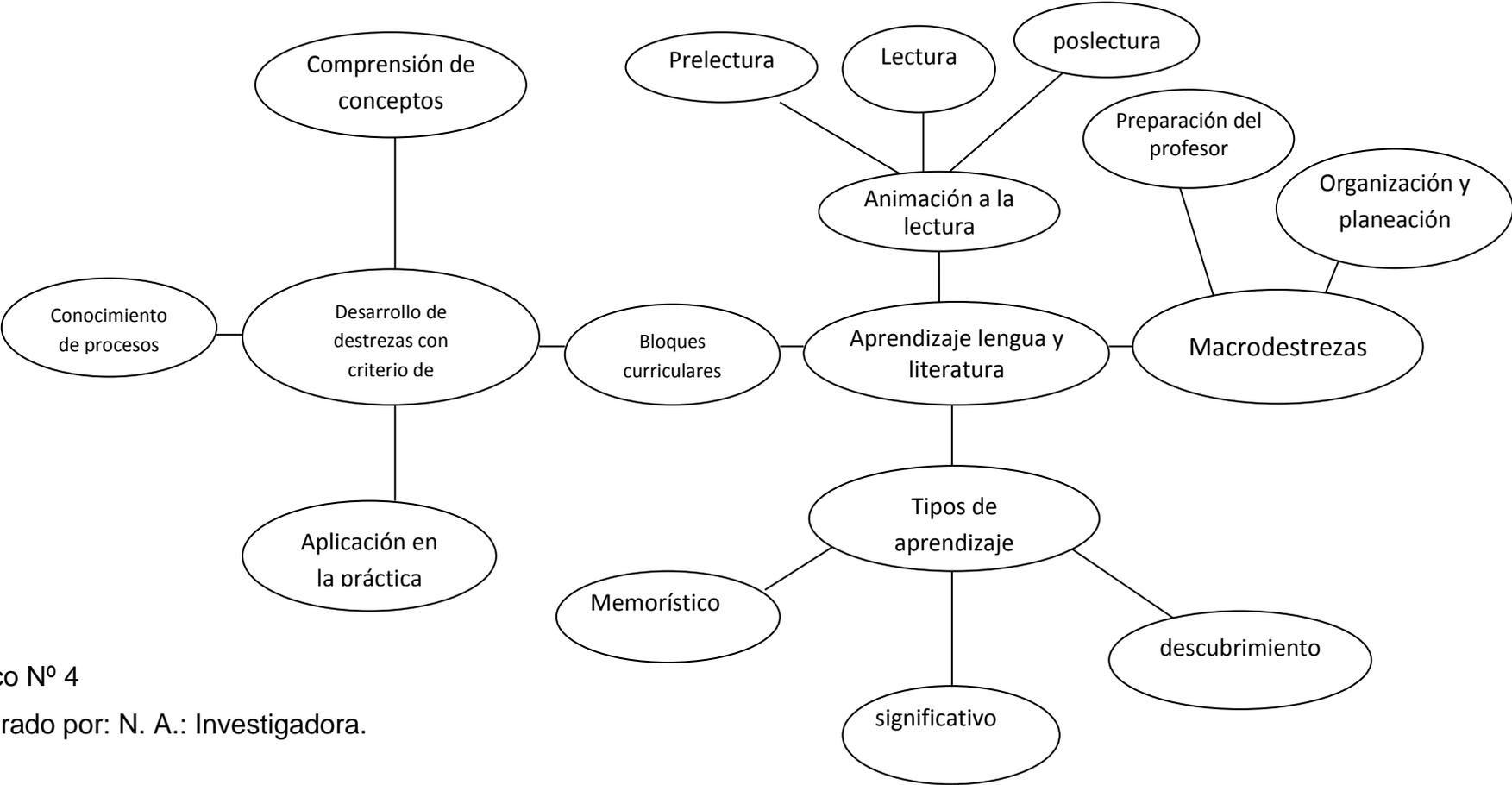


Gráfico Nº 4
Elaborado por: N. A.: Investigadora.

CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

CONCEPTUALIZACIÓN

EL JUEGO

Según, Huizinga, (1987) ***“Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.***

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente. Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Según, Cagigal, J.M (1996) ***“Conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión basadas en una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual”.***

Define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En la misma línea de pensamiento, definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y

deseos, y a través del lenguaje manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Desde otra perspectiva, el derecho al juego (como actividad no sujeta a reglas) está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959.

EL JUEGO COMO PRINCIPIO DE INVESTIGACIÓN

Formación:

Las actividades de formación dirigidas a diferentes niveles: docentes y educadores, profesionales de diferentes áreas, instituciones, etc. Se deben delinear en distintas actividades como cursos, talleres y conferencias sobre el tema, relacionándolo con cada especificidad. El plan de actividades específicas de formación debe presentarse según las necesidades y en concordancia con las posibilidades que se irán presentando.

Asistencia:

Dentro del marco de la formación se considera la posibilidad de asesorar a instituciones, profesionales y público en general en la temática lúdica. Estos asesoramientos se podrán realizar en diferentes ámbitos, dependiendo de cada situación en particular y estudiando cada caso para brindar un servicio acorde.

EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE FORMACIÓN

Aborda los diferentes aspectos del juego como método didáctico y factor central del aprendizaje, profundizándose en la historia del juego, definiciones, características, clasificaciones, didáctica y organización educativa en el ámbito de lo lúdico, juego, aprendizaje de la lectura, actividades lúdicas, educativas.

Situar el estudio del juego como método didáctico en el Proyecto Educativo de Educación Infantil y Primaria.

- Comprender las relaciones y posibilidades lúdicas que se pueden desarrollar en Educación Infantil y Primaria en relación con el currículum y la didáctica.
- Trabajar las diferentes características y clasificaciones del juego que permitan analizar, explicar y comprender la toma de decisiones respecto de los procesos de diseño y desarrollo curricular, profundizando en la funcionalidad de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juguete

El objeto lúdico (juguete) está orientado a satisfacer necesidades puntuales en el niño /a, la primera experiencia que tiene un niño con el juguete es su propio cuerpo humano, esto se evidencia en los niños de hasta tres años quienes investigan llevándose a la boca sus manos o a su vez la sombra que proyecta se convierte en un espectáculo que los llena de diversión.

El juguete hace parte de la vida del niño, con el simboliza la relación pensamiento-acción y desde este punto de vista, constituye probablemente la matriz de toda la actividad lingüística, al hacer posible el uso del habla, del pensamiento y de la imaginación.

La Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), cuenta con una amplia experiencia atesorada durante largos años de investigación sobre el universo infantil, enumera una serie de puntos importantes a la hora de elegir el juguete más adecuado para cada niño y niña: para utilizar en solitario o en grupo, si sirven para fomentar el sentido de la competencia, de la agresividad o de la solidaridad;

LAS CAPACIDADES ESPECÍFICAS QUE SE DESEEN POTENCIAR:

- Las necesidades y preferencias que el niño/a transmita;
- El nivel de evolución de cada niño/a en particular;
- La propia capacidad del niño/a, es decir, su madurez intelectual, su fuerza física o su habilidad manual;
- Las necesidades y preferencias que el niño/a transmita;
- Las características propias de los juegos, esto es, si son para utilizar en solitario o en grupo, si sirven para fomentar el sentido de la competencia, de la agresividad o de la solidaridad;
- Las capacidades específicas que se deseen potenciar en el niño/a;
- El desarrollo de diferentes funciones en el niño/a a través de un número y variedad adecuados de juguetes.

- Juguetes adecuados a las características de la personalidad

De 0 a 6 meses

- Siguen con la mirada el movimiento de personas y objetos.
- Descubren la funcionalidad de su propio cuerpo.
- Responden con risas y gorjeos.
- Distinguen formas y colores.
- Ya pueden mantenerse sentados.
- Son capaces de agarrar objetos sin necesidad de utilizar los pulgares.

Tipos de juguetes

- Móviles de cuna.
- Sonajeros de colores.
- Muñecos de goma.
- Elementos con sonido.
- Mordedores para los dientes.
- Alfombras de tela con actividades para el niño.

- Juguetes con gran contraste de colores y diferentes texturas.

De 7 a 12 meses

- Movimientos más voluntarios.
- Capacidad para reconocer voces y decir algunas palabras tales como. negaciones, afirmaciones o “papá y mamá”.
- Exploran y golpean objetos.
- Buscan objetos escondidos.
- Arrastran y agarran varios objetos.
- Se sientan solos.

Tipos de juguetes

- Móviles
- Objetos que ruedan: pelotas, juegos de encaje sencillos
- Juguetes sonoros
- Juguetes con contraste de colores
- Juguetes con diferentes texturas
- Tentetiesos

- Muñecos de trapo
- Juguetes para el agua
- Andadores y balancines
- Centros de actividades con elementos para manipular con sonidos y texturas

De 13 a 18 meses

- Saben andar y saltar
- Usan y entienden las palabras
- Arrojan y recogen objetos
- Reconocen la propiedad de los objetos
- Aparecen los primeros amigos

Tipos de juguetes

- Muñecas/os de trapo, de goma o de felpa
- Juguetes con diferentes texturas y contrastes de colores
- Construcciones y cubos para encajar y apilar
- Bicicletas de tres o cuatro ruedas y cochecitos

- Centros de actividades

De 19 a 24 meses

- Consiguen equilibrio
- Hablan y comprenden
- Sienten alegría ante sus logros
- Descubren el entorno y la naturaleza
- Juegan con compañeros
- Primeros juegos simbólicos

Tipos de juguetes

- Juegos de movimiento: coches y otros vehículos, columpios, bicicletas
- De expresión: pizarras, pinturas, musicales
- Muñecas, animalitos

De 2 a 3 años

- Aprehensión de nuevas habilidades

- Corren, saltan
- Sentido del peligro
- Mayor destreza
- Curiosidad por los nombres e imitación de escenas familiares

Tipos de juguetes

- Triciclos, coches, palas, cubos, construcciones, puzzles
- Instrumentos musicales, plastilina, pinturas
- Muñecas, vestidos, cunas, cochecitos, sillitas, teléfonos de juguete

De 3 a 5 años

- Descubren el entorno familiar
- Hablan y preguntan
- Mayor habilidad física y precisión de sus gestos
- Revelan sentimientos en los juegos, aprenden canciones
- Comparten y juegan con sus amigos

Tipos de juguetes

- Patines, triciclos, bicicletas, camiones
- Puzzles, mecanos
- Pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas
- Muñecos con accesorios o articulados, disfraces, casas de muñecas
- Primeros juegos de mesa

De 6 a 8 años

- Aumenta su curiosidad
- Pueden leer, dibujar y escribir
- Suman y restan
- Crean mundos imagina
- Realizan actividades en grupo

Tipos de juguetes

- Pelotas, balones, carretillas, bicicletas, equipos de deporte, monopatín, cometas

- Mosaicos, juegos manuales
- Trenes, coches teledirigidos
- Juegos de preguntas y respuestas, de memoria, juegos de cartas
futbolines, billares, etc.
- Juegos de experimentos, microscopios, cromos

De 9 a 11 años

- Tendencia a exagerar
- Realizan planes propios
- Individualismo
- Leen y ven la televisión
- Juegos al aire libre
- Interés por los amigos, los clubes y las colecciones
- Actividades complicadas

Tipos de juguetes:

- Complementos deportivos, bicicletas, monopatinos.
- Mecanos de metal, construcciones complejas, maquetas.

- Juegos manuales.
- Juegos de estrategia y reflexión, juegos de sociedad.
- Juegos audiovisuales, electrónicos y de experimentos más complicados.

LA ESCUELA

Es un conjunto de aspectos técnicos, pedagógicos, metodológicos y administrativos encaminados al desarrollo del aprendizaje desde un punto de vista integrador y que persigue un objetivo en común: adquisición de conocimientos, habilidades y procedimientos, desarrollo de valores, creencias y actitudes personales durante un periodo de tiempo determinado.

A este conjunto de elementos ordenada con coherencia y dotado de herramientas específicas se conoce con el nombre de “didáctica” que es una disciplina dentro del campo del conocimiento educativo que se ocupa de los procesos de enseñanza/aprendizaje en contextos institucionales para alcanzar la formación. Explica y aplica, y guía y media el proceso formativo, englobando los siguientes apartados:

- La enseñanza: teorización, modelos, metodología.
- La elaboración de normativas y directrices flexibles para los procesos de enseñanza/aprendizaje a partir de la práctica o de la teoría.
- La aplicación creativa de métodos, técnicas y actividades de

enseñanza/aprendizaje en diferentes ámbitos escolares.

- El planteamiento de los modelos y diseños curriculares más apropiados potenciar la autonomía del profesorado.
- El análisis, la discusión y la elección de los contenidos curriculares, sus implicaciones y el momento y profundidad de su aplicación.
- Los medios y recursos e instrumentos al servicio del profesorado.

ZONAS DE JUEGO

Por zonas de juego se entiende un lugar donde se coloca una cantidad de materiales y elementos puestos al alcance de los niños ,a fin de crear situaciones de aprendizaje o resolverlas mediante el juego de trabajo .La distribución de las zonas de juego se planificara respetando algunas consideraciones como:

- Asegurar un acceso fácil.
- Permitir una buena circulación del docente y de los niños por todo el espacio de trabajo.
- Ubicar los distintos rincones teniendo en cuenta el espacio que requieren las actividades y materiales.

LAS ZONAS DE JUEGO ENTRE LAS MAS IMPORTANTES PUEDEN SER:

- 1. Zona de Construcción;** lugar donde el niño trabaja con materiales

desestructurados y utiliza para ir formando sus propias estructuras, se manejan las relaciones espaciales de equilibrio y inclusión, establecen similitudes y diferencias además posibilita la construcción en grupos o individualmente: clasifican, agrupan y ordenan objetos, representan roles y experiencias brindando valiosas vivencias cognoscitivas y sociales.

Los niños deben dar nombre a la construcción, jugar con la construcción y jugar dentro de la construcción. Además manejar el espacio concreto, adquirir mayor capacidad para simbolizar.

2. Zona de dramatizaciones.-lugar donde los niños desarrollan su imaginación a través de los juegos de simulación y desempeño de roles, hablan representan cosas que saben, sucesos importantes de su vida, su familia, sus padres etc. Permite que los niños trabajen juntos expresa sentimientos, ideas, utilicen libremente el lenguaje para comunicar sus roles y responder a las nuevas necesidades y peticiones de otros.

Es muy importante que el niño logre:

- Imitar modelos simples de juego
- Desarrollar un juego socializado
- Asumir roles distintos dentro del seno familiar
- Dramatizar todo tipo de roles
- Lograr vencer situaciones difíciles
- Descubrir indicaciones

3. Zona de plástica.- lugar que tiene el niño de representar cosas que ha visto, realizado o imaginado , aprenden a generar y observar cambios a ordenar y separar cosas y transformarlas

Los niños deben de lograr en esta zona:

- Controlar su trozo garabateo controlado
- Graficar monigotes
- Graficar la figura humana y objetos de la realidad
- Pasaje de la mancha a la forma y de la forma a la reproducción de figuras concretas
- El pasaje del manipuleo a la concreción de formas y de las formas a la reproducción en tercera dimensión
- El pasaje del pegoteo al pegado y del pegado a la composición
- El collage en tercera dimensión

4. Zona de madures intelectual y motora.-zona en que los niños logran estimular e incorporar con el uso de material específico las nociones de:

- Objeto, color, tamaño, grosor temperatura, sabor u olor textura, longitud, peso.

- Espacio: relación sujeto-objeto, relación objetos entre si y reacción de objetos en movimiento.
- Tiempo: Ordenamiento de las acciones en distintos momentos del tiempo partes del día, ordenamiento de los días y relación de la acción del tiempo.
- Casualidad relación causa-efecto.

5. Zona de ciencias.- Ubicada en el interior o exterior de la sala donde los niños y docentes puedan observar descubrir y experimentar diversas situaciones.

LOS NIÑOS DEBEN LOGRAR A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN EN ESTE RINCÓN:

- Desarrollar la capacidad de la observación
- Interesarse por el medio que la circunda.
- Descubrir fenómenos del medio y explicar causas y efectos a través de la comprobación practica interesarse de los fenómenos naturales
- Pasaje de una observación ingenua a una observación objetiva
- Explicar procesos del pensamiento propio de la edad con mayor objetividad.

LUDOTECAS

Según, LOUIS, Carl (1989)

Define a una Ludoteca como un espacio público especialmente proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular en el niño valores que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno, además de contribuir a su desarrollo intelectual, psicoafectivo y motriz”.

Las ludotecas son centros donde se desarrolla una importante labor educativa a través de un amplio programa de actividades y juegos.

Las ludotecas favorecen el desarrollo y el aprendizaje de los niños, ofreciendo no solo el material y el espacio adecuado sino también la orientación, ayuda y compañía que los niños requieren, con la guía de personal calificado.

Las ludotecas constituyen un recurso necesario y complementario a la escuela para el tiempo de ocio infantil, donde los niños hacen amigos, se divierten, aprenden, utilizan, respetan y comparten actividades, juguetes y juegos, a la vez que siguen afianzando los conocimientos que van adquiriendo en la escuela.

Existen varias clases entre las que podemos citar:

- Ludoteca circulante o móvil: Utilizando ludobuses permite llevar a diversos lugares alejados o carentes de espacios recreativos el préstamo de materiales lúdicos.

- Ludoteca publicas: Están ubicadas en instituciones como casa de cultura, museos, bibliotecas, centro recreativo, círculos sociales. Brinda un servicio que abarca a toda la comunidad y de amplio horario.
- Ludoteca escolar: Se encuentran dentro de instituciones de enseñanza primaria y secundaria y posee materiales lúdicos según el tipo de usuario y los objetivos que se persiguen.
- Ludotecas hospitalarias: Dispuesto de espacios habilitados para el juego en pacientes infanto-adolescentes.
- Ludotecas laboratorios: Son anexos de otras instituciones relacionadas con la actividad docente o lúdica para la experimentación o formación de especialistas. Son institutos pedagógicos, empresas productoras de juguetes, entidades de investigación psicológica o sociológica, etc. Son de carácter investigativo.
- Ludoteca itinerante: Son las creadas por instituciones provinciales para acercar materiales lúdicos a núcleos rurales, comúnmente se realiza en escuelas.
- Ludotecas especializadas: Para realizar trabajo con discapacitados, siendo de exclusividad para niños contando con material seleccionado dentro del establecimiento educativo.

EL NIÑO Y EL JUEGO

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y

asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Tal y como piensan hoy día un gran número de psicólogos y educadores, la infancia no es un simple paso hacia la edad adulta, sino que tiene un valor concreto en sí misma. Actualmente se admite que en la infancia se encuentran muchas de las claves de lo que será la persona en un futuro. Esta afirmación ha sido especialmente apoyada por Sigmund Freud cuando afirmaba que todo hombre es su infancia.

ETAPAS EVOLUTIVAS

Ya Piaget en el año 1986 analiza pormenorizadamente su concepción del juego en el libro "La formación del símbolo en el niño", vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social. El niño que juega a ser médico o tendero, está realizando simbólicamente una serie de comportamientos que ha observado, imitándolos hasta que finalmente los interioriza convirtiéndolos en patrones de conducta, que en un futuro le van a ser útiles para adaptarse al mundo que le rodea.

Íntimamente relacionado con el juego está el fenómeno de la imitación. El niño cuando imita a alguien, está acomodando su conducta a ese alguien. En este sentido, Piaget considera que la inteligencia es la totalidad de las estructuras cognoscitivas disponibles. Estas estructuras de conocimiento de que dispone el sujeto son los esquemas. Posteriormente, al interrelacionarnos con el entorno, se incorporan nuevos datos a nuestros esquemas mediante un proceso denominado asimilación. Finalmente el sujeto va a ser capaz de aplicar esquemas generales a datos particulares mediante un proceso de acomodación. Cuando, por ejemplo, un niño de 5 o 6 meses ha logrado abrir después de una serie de intentos una caja determinada, ha ocurrido lo siguiente: En primer lugar, el niño asimila la situación actual "abrir la caja" a una serie de esquemas generales de los que dispone (habilidades manuales, coordinación viso manual, etc.). En segundo lugar, se acomoda a la situación concreta "esta caja y no otra". En tercer lugar, esta situación concreta, ha dado lugar al conocimiento práctico de abrir y cerrar no sólo esa caja sino todas las demás, desarrollando, por tanto, un esquema nuevo que será utilizado en un futuro, probablemente no sólo para abrir cajas, sino para cualquier otra actividad manual parecida que le surja. Existe, por tanto, una interacción entre la asimilación y la acomodación, que da lugar al desarrollo de esquemas (adquisición de nuevos conocimientos), que va a permitir que el niño se vaya haciendo "más inteligente" progresivamente.

Podrían establecerse, según Piaget, tres fases que marcan el desarrollo evolutivo del niño: en el período sensorio motor, que cubre desde el nacimiento hasta los dos años, el juego es un placer fundamentalmente sensorial y motor, es decir, el niño mira, toca, chupa, huele, golpea, manipula y se lleva a la boca todo lo que aparece en su campo de acción. Por tanto, esta etapa se caracteriza por la repetición, la práctica, la exploración y la manipulación. Esta conducta progresa posteriormente

hacia el juego realizado con objetos (por ejemplo amontonar cubos, armar puzzles sencillos, insertar anillas, etc.).

En el período simbólico o preoperatorio, que va desde los 2 a los 7 años, el juego es, además, una actividad simbólica. El niño todavía presenta grandes dificultades para superar el egocentrismo intelectual, es decir, presenta una incapacidad para ponerse o entender el punto de vista del otro, creyéndose todavía el centro de todo su mundo y siendo incapaz de comprender que la atención de sus padres, por ejemplo, no es una propiedad exclusiva de él.

A partir de los 7 y hasta los 12 años, el niño pasa al estadio de las operaciones concretas, en el cual comienza a desaparecer el egocentrismo de la fase anterior. En esta fase, es ya capaz de realizar operaciones mentales interiorizadas y reversibles. Por ejemplo, un niño de 7 años es capaz de entender que el contenido de un vaso de agua, es el mismo aunque se haya vaciado en un recipiente de tamaño o forma distinta. En este período, coincidente con el nacimiento de la inteligencia lógica, el juego se convierte finalmente en un juego reglado. Por tanto, llega un momento en que la característica esencial de los juegos, es que sus componentes se someten a determinadas reglas o normas. Este momento según Piaget, está vinculado al nacimiento del juicio moral y la autonomía en el niño. Según este autor, las reglas o normas en el juego en los niños menores de 7 años, son consideradas como sagradas, intangibles y de origen transcendente, sin embargo, a partir de esa edad, los niños ven en la regla un producto del acuerdo entre iguales, admitiendo, por tanto, la posibilidad de modificaciones si hay conformidad en el grupo.

A partir de los 12 años, el niño entra en el estadio de las operaciones formales, en el cual ya ha adquirido el pensamiento abstracto, o también

llamado pensamiento científico. No vamos a entrar a explicar este estadio en este momento pues se escapa a la etapa de educación infantil y primaria en la que estamos centrados.

ESTIMULA LA LATERALIDAD

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

ESTIMULA CONCIENCIA ESPACIAL

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras

DESARROLLO DE NOCIONES BÁSICAS

Esta serie de ejercicios se refiere a la orientación y ala perspectiva, o más exactamente a la aptitud para reconocer de forma abstracta en un plano, la tercera dimensión.

Ofrece al niño un punto de referencia preciso de las posiciones de objetos que han realizado en sus juegos construcciones por ejemplo, un tal como se presentan en su entorno. No sólo deben ejecutarse correctamente lo que indica una buena observación de las relaciones con el espacio, si no que como en todos los juegos debe intervenir el lenguaje. El niño se ve obligado así a dominar los términos que analiza el Espacio; delante, detrás, encima, entre a través, a izquierda, a derecha, etc.

Estos ejercicios son indispensables como preparación para las disciplinas escolares: escritura, lectura, cálculo.

ORGANIZACIÓN Y PLANEACIÓN

Para la efectividad de la aplicación del juego lúdico es importante considerar la planificación y la organización:

1. Caracterización de los estudiantes y del ambiente
2. Adecuación a los objetivos
3. Preparación y formación de los participantes
4. Ejecución de las actividades lúdicas
5. Evaluación del resultado de la aplicación de los juegos pedagógicos

EL EDUCADOR Y EL JUEGO

Es importante que el profesor no incurra en prácticas educativas ante

las cuales no se encuentra preparado y capacitado, ante esta problemática es una obligación del docente buscar la preparación constante a través de la lectura, la investigación y sobretodo de la experiencia previa de otros docentes.

Es importante que el docente que se enfrente al aspecto lúdico considere:

1. Conocer la naturaleza de lo lúdico, con el fin de no confundir el juego falso o reglado, además debe conocer los objetivos más importantes, las finalidades más específicas y los medios que permutan la viabilidad de su accionar educativo.
2. Conocer con profundidad las causas y efectos para brindar las respectivas orientaciones.
3. Conocer las estrategias de implementación de las actividades lúdicas y tomar en cuenta el tipo de institución, la organización, la planeación, la ejecución y el análisis cualitativo.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Según, Weinstein, Ridley, Dahl_ Weber (1988-1989).

Definidas de una manera amplia, las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información.

Una primera aproximación a las estrategias de aprendizaje nos remite a la diferenciación entre estrategias impuestas e inducidas, principalmente referidas al estudio de textos escolares. Las primeras son impuestas por el profesor o programador de textos al realizar modificaciones o manipulaciones en el contenido o estructura del material de aprendizaje. Las estrategias inducidas se vinculan con el entrenamiento de los sujetos para manejar directamente y por sí mismos procedimientos que les permitan aprender con éxito. Es decir, las estrategias impuestas son elementos didácticos que se intercalan en el texto, como resúmenes, preguntas de reflexión, ejercicios, autoevaluaciones, etc., mientras que las estrategias inducidas son aportaciones, como el auto-interrogatorio, la elaboración, la repetición y la imaginación, los cuales son desarrollados por el estudiante y constituyen sus propias estrategias de aprendizaje.

1. Estrategias de ensayo para tareas básicas de aprendizaje

Existe un número de tareas educativas diferentes que requieren de un recuerdo simple. Un ejemplo de estrategia en esta categoría lo constituye la repetición de cada nombre de los colores del espectro, en un orden serial correcto. Estas tareas simples ocurren particularmente en un nivel educacional menor o en cursos introductorios. Una diferencia importante entre expertos (quienes utilizan la información de manera efectiva) y novatos (quienes aún no dominan las estrategias efectivas para recuperar y utilizar la información), parece estar relacionada con la base de conocimientos que poseen. La estructura, la organización y la integración de esta base de conocimientos es importante para la experta toma de decisiones, aun para los alumnos más inteligentes, con formas profundas de procesamiento de la información.

2. Estrategias de ensayo para tareas complejas de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje en esta categoría son más complejas y tienden a involucrar el conocimiento que se extiende más allá del aprendizaje superficial de listas de palabras o segmentos aislados de información. Las estrategias en esta categoría incluyen copiado y subrayado del material de lectura. Generalmente involucran la repetición dirigida hacia la reproducción literal. Estas actividades parecen ser particularmente efectivas cuando se ejercitan conjuntamente con otras estrategias que conducen a un procesamiento significativo de la información, tales como el uso de la elaboración, la organización o el monitoreo de la comprensión.

3. Estrategias de elaboración para tareas básicas de aprendizaje

La elaboración involucra el aumento de algún tipo de construcción simbólica a lo que uno está tratando de aprender, de manera que sea más significativo. Esto se puede lograr utilizando construcciones verbales o imaginables. Por ejemplo, el uso de imaginación mental puede ayudar a recordar las secuencias de acción descritas en una obra, y el uso de oraciones para relacionar un país y sus mayores productos industriales. La creación de elaboraciones efectivas requiere que el alumno esté involucrado activamente en el procesamiento de la información a ser aprendida. Numerosos estudios han demostrado que esto es un prerrequisito importante para el aprendizaje significativo versus la codificación superficial para el recuerdo

4. Estrategias de elaboración para tareas complejas de aprendizaje

Las actividades de esta categoría incluyen la creación de analogías, parafraseo, la utilización de conocimientos previos, experiencias, actitudes y creencias, que ayudan a hacer la nueva información más significativa. Una vez más, la meta principal de cada una de estas actividades es hacer que el alumno esté activamente involucrado en la construcción de puentes entre lo que ya conoce y lo que está tratando de aprender. Las diferentes maneras de elaborar incluyen el tratar de aplicar un principio a la experiencia cotidiana, relacionar el contenido de un curso al contenido de otro, relacionar lo que se presentó anteriormente en una lectura a la discusión actual, tratar de utilizar una estrategia de solución de problemas a una situación nueva y resumir un argumento.

5. Estrategias organizacionales para tareas básicas de aprendizaje

Las estrategias en esta categoría se enfocan a métodos utilizados para traducir información en otra forma que la hará más fácil de entender. En esta categoría se incluyen, por ejemplo, el agrupamiento de las batallas de la Segunda Guerra Mundial por localización geográfica, la organización de animales por su categoría taxonómica, etc. En este tipo de estrategias, un esquema existente o creado se usa para imponer organización en un conjunto desordenado de elementos. Nótese que las estrategias organizacionales, como las de elaboración, requieren un rol más

activo por parte del alumno que las simples estrategias de ensayo.

6. Estrategias organizacionales para tareas complejas de aprendizaje

Las estrategias organizacionales pueden ser también muy útiles para tareas más complejas. Ejemplos comunes del uso de este método con tareas complejas incluyen el esbozo de un capítulo de un libro de texto, la creación de un diagrama conceptual de interrelaciones causa-efecto, y la creación de una jerarquía de recursos para ser usados al escribir un trabajo final. Parecen contribuir a la efectividad de este método tanto el proceso como el producto.

NARRATIVA

La narrativa es el género literario que engloba la novela y todo tipo de relatos. Estos escritos, generalmente en prosa, recogen unos hechos, explicado por un narrador, que suceden a unos personajes que son los que realizan las acciones.

HISTORIETAS Y COMICS

Los personajes y relatos de las historietas pueden incentivar hábitos de la lectura y creatividad en nuestros niños entre otros beneficios .Es inevitable sucumbir ante el noveno arte.

De Acuerdo con Alvarado, Nelson (2003) indica que en estos tiempos donde todo es virtual y electrónico es muy rico la sensación de tener en la mano un comic. Es tener un tesoro de tinta y papel una caja de sorpresa con historias secretas, personajes e ilustraciones que se graban en la mente. Después de leer la última página, uno ya no es el mismo.

El mundo de los comics para los niños es enorme. El noveno arte tiene fieles seguidores y coleccionistas en distintas latitudes hace más de un siglo. La relación comienza en la niñez y no termina .Ojo que hay comics para niños, jóvenes y adultos.

CUENTOS

GARCIA, Irene (1999; pp, 24)

Los cuentos infantiles poseen una narración clara y tienen una sencilla comprensión. Con ellos no solo se podrán mejorar la capacidad de la comprensión del niño, sino también le ayudaremos a desarrollar su capacidad de comunicación. Además, aumentara y se desarrollara su vocabulario, su fantasía, su imaginación,... ¡y el amor por la lectura.

Los cuentos son casi tan antiguos como la vida misma .y es que la costumbre de contar cuentos se ha ido transmitiendo de generación en generación de abuelos a nietos, de padres a hijos.

MACROCURRICULAR

Nivel Macrocurricular: Corresponde al Currículo General o Nacional, ha establecido centralmente por el MINED, a partir de las exigencias

sociales que permiten garantizar la unidad del sistema, y un nivel básico común de formación del bachiller. Incluye los siguientes elementos:

- Perfiles (Fin, Objetivos, Temas y Contenidos transversales).
- Estructuración curricular (Tipos de actividades curriculares, Áreas culturales, Disciplinas, Asignaturas, Mapa curricular o Modelo del Plan de Estudios, Concepción de la dirección del proceso educativo, Concepción del sistema de evaluación y de selectividad para la continuidad de estudios).
- Programas de disciplinas y asignaturas obligatorias.

MICROCURRICULAR

La planificación microcurricular constituye la primera etapa del proceso de aprendizaje. Es la previsión ordenada y algorítmica de las operaciones de aprendizaje que se programan para lograr que el alumno aprehenda y desarrolle los conocimientos, los procedimientos y las actitudes de todo el programa. De ella depende el buen cumplimiento de las otras dos etapas del proceso de aprendizaje: la ejecución y la evaluación. Por ello, es necesario adoptar una posición profesional frente a ella, descartando aquella tradicional referida al solo cumplimiento de las exigencias administrativas.

MESOCURRICULAR

Nivel Mesocurricular: Corresponde al Currículo Particular o Escolar, el cual es determinado y construido por el propio instituto, a partir del

Currículo General; esto es: la caracterización de la comunidad, la escuela, el colectivo pedagógico y el diagnóstico de entrada de los estudiantes sobre la base de la entrega pedagógica, las necesidades, aspiraciones y potencialidades de todos los agentes implicados en la formación de los estudiantes. Incluye los siguientes elementos:

- Proyectos Educativos de Grupo, Grado e Instituto (Son elaborados a nivel de grupo estudiantil, claustillo y claustro).
- Programas de asignaturas optativas o cursos facultativos

CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

EL DESARROLLO DE DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO

La destreza es la expresión del “saber hacer” en los estudiantes, que caracteriza el dominio de la acción. En este documento curricular se ha añadido los “criterios de desempeño” para orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico-cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación microcurricular de sus clases y las tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se aplicarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

BLOQUES CURRICULARES

Un bloque curricular se define como un conjunto de asignaturas con unos objetivos formativos comunes que se evalúan de forma global en un procedimiento que se llama evaluación curricular.

Todos los planes de estudio que se imparten tienen definido un bloque curricular inicial llamado fase selectiva, constituido por el conjunto de asignaturas de primero o del primero y segundo cuatrimestre de los planes de estudio con organización cuatrimestral o por las del primer año

académico para aquellos que tienen una organización anual.

En el apartado "Permanencia" de esta normativa se fijan las condiciones en que se ha de superar la fase selectiva para poder continuar los estudios.

Fuera del bloque curricular de fase selectiva, todos los planes de estudio tendrán definidos uno o más bloques curriculares, integrados por el resto de asignaturas del plan de estudios, excepto las de libre elección. Una asignatura únicamente puede formar parte de un bloque curricular.

EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO

La destreza es la expresión del saber hacer en las estudiantes y los estudiantes. Caracteriza el dominio de la acción; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. Sobre la base de su desarrollo y de su sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad

MACRODESTREZAS

Según, Daniel Cassany (2006: pp 57) ***“Aprender Lengua significa aprender a usarla, a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas”***

Se toma de manera textual lo referenciado en el documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010 que indica sobre las macrodestrezas:

- Producir textos orales adecuados a toda situación comunicativa para alcanzar objetivos específicos.
- Comprender textos escritos variados para desarrollar la valoración crítica y creativa de los textos literarios y no literarios.
- Escribir multiplicidad de textos apropiados con propósitos comunicativos reales, diversos y adecuados con sus propiedades textuales.
- Usar los elementos lingüísticos y no lingüísticos en función de la producción y comprensión de textos escritos y orales para comunicarse efectivamente, reflexionar sobre ellos y valorarlos en toda situación comunicativa.
- Participar en producciones literarias y eventos culturales que refuercen el patrimonio cultural ecuatoriano y latinoamericano para valorar las distintas variedades lingüísticas.
- Reconocer los textos literarios desde su carácter ficcional y función estética para recrearse con su belleza literaria.

- Comprender y producir textos literarios de acuerdo con sus características específicas para lograr el disfrute, desarrollo de la creatividad y valorarlos como fuente de placer y transmisores de cultura.
- Aprovechar las manifestaciones culturales (teatro, música, danza, cine, entre otros) como fuentes de conocimiento, información, recreación y placer.
- Utilizar las tecnologías de la información y comunicación como soportes para interactuar, informarse y conocer distintas realidades.

ANIMACIÓN A LA LECTURA

Prelectura:

Es necesario activar conocimientos previos para que un lector comprenda el texto, de esta manera se facilitará la lectura. Los conocimientos previos están constituidos por toda la información anterior obtenida por diversos medios. Utilizarlos, ayuda al estudiante a comprender mejor el nuevo material y sirven como ambientadores y motivadores de la lectura.

Lectura:

La dinámica del mundo actual exige que el lector posea ciertos mecanismos que le permitan leer con eficiencia. No siempre se lee en forma concertada, reflexiva y profunda. En muchas ocasiones tenemos que hacer una lectura de simple revisión, no por ello menos importante

que la anterior. Esta lectura de revisión es superficial, rápida, exige concentración, sirve para revisar lo estudiado, es útil para obtener ideas generales

Poslectura:

Probablemente es el momento más importante del proceso lector, pues se pone en juego la inteligencia del lector. Algunos métodos sobre la lectura han considerado que el significado está en el texto y que su comprensión depende de la captación correcta del contenido. Otros métodos formulan la hipótesis de que el proceso se inicia en el lector y que es él el responsable de dotar significación al texto. Desde este punto de vista, explicitar el significado construido por el lector es tarea relevante.

COMPRESION DE CONCEPTOS

POZO, J. I. y GOMEZ CRESPO, M.A. (1998),

El aprendizaje de los hechos se realiza por repetición, el aprendizaje significativo requiere comprensión. Por otra parte, los datos pueden aprenderse de una sola vez, mientras que los conceptos se adquieren de forma gradual, pero mientras los primeros se olvidan rápidamente sin repaso, los segundos solo se olvidan lentamente.

Comprender también, tal como señala el diccionario de la Real Academia Española.

Encontrar justificados o naturales los actos o sentimientos de otro.

La comprensión lectora, por otra parte es el proceso de elaborar

significados a través del aprendizaje de las ideas relevantes de un texto y de la relación que se establece con otras ideas previas. En este proceso, el lector interactúa con el texto.

CONOCIMIENTO DE PROCESOS

El proceso del conocimiento humano tiene tres etapas, las cuales presentan las fases por las cuales el ser humano reacciona a sus impulsos de investigación demostrando que la realidad es todo lo que existe. El proceso del conocimiento inicia al entrar en contacto los órganos de los sentidos con el mundo exterior, esto quiere decir que desde el momento en que nos relacionamos y percibimos nuestro entorno iniciamos el conocimiento y descubrimiento del mismo. El siguiente es el conocimiento común cotidiano, también conocido como empírico-espontáneo, se obtiene a través de la práctica que el hombre realiza diariamente. Cada que el hombre se levanta comienza tu etapa del conocimiento cotidiano, con las diferentes experiencias y vivencias diarias que sufre, en un proceso de prueba y error. El conocimiento científico es adquirido en una actividad conjunta de los órganos sensoriales y del pensamiento, apoyándose en la reflexión teórica y guiada por principios y reglas, lo cual implica conocer las causas por las cuales éstos surgen, se desarrollan y modifican, estos son los conocimientos de la naturaleza y sociedad. La ciencia tiene el propósito de poder explicar y predecir los fenómenos naturales y sociales, con el único fin de dominarlos y transformarlos para poder aplicarlos en su beneficio. Al paso de la ciencia, esta se hace cada vez más fuerte y tiene la necesidad de conocer e investigar el universo y no quedarse únicamente con el medio que nos rodea.

TIPOS DE APRENDIZAJE

- Aprendizaje memorístico: el sujeto se esfuerza mucho por aprender las cosas de memoria muchas veces sin comprender lo que aprende.
- Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

2.8. HIPÓTESIS

El juego lúdico sirve como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigüig.

2.9. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente

Juego Lúdico

Variable Dependiente

Técnicas de Enseñanza - Aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Enfoque de la Investigación

Para realizar el trabajo investigativo de acuerdo al caso el investigador se sustentará en el paradigma socio crítico propositivo con enfoque cualitativo, cuantitativo porque los resultados de la investigación de campo serán sometidos a análisis numéricos con el apoyo de la estadística. Cualitativo porque estos resultados numéricos serán interpretados críticamente con el apoyo del marco teórico.

3.2. Modalidades de la investigación

Bibliográfica Documental

Porque la investigación acudió a fuentes de investigación primaria a través de documentos válidos y confiables, así como también a información secundaria obtenida en libros, revistas, publicaciones, internet y otras, tiene el propósito de detectar ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores.

De campo.

Esta modalidad de investigación involucra al investigador acudió al lugar donde se producen los hechos para recabar información sobre las

variables de estudio con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.

De intervención social o proyectos factibles.

Porque el investigador luego de realizar el trabajo investigativo presentará una propuesta alternativa de solución al problema investigado.

3.3 Nivel o tipo Investigación.

Asociación de variables porque el investigador permitirá el grado de relación entre las variables con los mismos sujetos sin un contexto determinado permite predicciones estructuradas y análisis de correlación entre las mismas.

Exploratorio:

Para sondear el problema motivo de la investigación

Conocer el contexto de donde se da el problema

Para reconocer las variables de juego lúdico y el aprendizaje significativo.

Descriptivo

Es descriptivo porque clasifica elementos y estructuras, modelos de comportamientos según ciertos criterios, porque tiene interés de acción social, permite comparar entre dos o más fenómenos situaciones o estructuras.

Asociación de variables

En esta investigación se aplicara este tipo de asociación de variables para permitir predicciones estructuradas a través de la medición de variables, además comparar la relación entre las variables para determinar tendencias de modelos de comportamiento mayoritario.

3.4 Población total y muestra

El Universo:

La institución donde se ha detectado el problema cuenta con 45 estudiantes de los cuales 21 niños y 24 niñas.

La población a investigarse son 45 estudiantes 24 niñas y 21 niños

POBLACIÓN	FRECUENCIAS
Autoridades	1
Docentes	2
Niños y niñas	45
Padres de familia	22
TOTAL	70

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Juego lúdico

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumentos
Son actividades a través del cual el individuo proyecta sus deseos, y emociones utilizando el lenguaje manifiesta su personalidad.	Emociones Deseos	Investigación Planificación Evaluación	¿Los juegos permiten una educación entretenida?	Encuesta
	Lenguaje de su personalidad	Comunicación Socialización	¿Los juegos desarrollan habilidades psico-lingüísticas?	Entrevista

CUADRO Nº 1

Elaborado por: N.A. Investigadora

Variable Dependiente: Técnicas de Enseñanza Aprendizaje

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumentos
Técnicas activas de enseñanza - aprendizaje para estructurar el nuevo conocimiento.	Interacción	Aplicación	¿Los juegos estimulan el cooperativismo?	Encuesta
		Alcances	¿El juego permite un aprendizaje significativo?	Entrevista
	Adaptación	Motivación Conceptualización Consolidación	¿El uso de estímulos permite un desarrollo del juego dirigido ?	

CUADRO Nº 2.

Elaborado por N.A.: Investigadora.

3.6. Técnicas e Instrumentos.

La encuesta con el instrumento cuestionario estructurado en una técnica de recolección de información a la cual los informantes responden por escrito a preguntas cerradas que enfocan hechos o aspectos a investigar en referencia a las dos variables se aplicaron a autoridades, docentes, niños/as y padres de familia.

La observación.

Es una técnica de investigación que consiste en poner atención a través de los sentidos en un aspecto de la realidad y en recoger datos para posteriormente ser analizados e interpretados sobre la base del marco teórico, esta técnica se aplicó los niños/as como un registro sistemático que confrontan las realidades existentes particulares en cada niño/a para someterlas a comprobación y control.

Validez y confiabilidad.

La validez y confiabilidad de los instrumentos que se aplicaron se lo realizó con la técnica juicio de expertos, serán analizadas por expertos tanto en investigación como en el área y

Temas a investigarse, quienes emitieron los respectivos juicios de valor sobre la validación para su respectiva corrección y aplicación de los instrumentos.

3.7. Plan para la recolección de la Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para dar solución a un problema detectado.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Docentes, niños y padres de familia
3.- ¿Sobre qué aspectos?	El juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje
4.- ¿Quién, quiénes?	El investigadora: Norma Aucapiña
5.- ¿A quiénes?	A los miembros del universo investigado
6.- ¿Cuándo?	Julio- octubre del 2011
7.- ¿Dónde?	Escuela Antonio Moreno y Ortiz
8.- ¿Cuántas veces?	una
9.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista, Encuesta, Guía de observación
10.- ¿Con qué?	Cuestionario y entrevista.

CUADRO N° 3

ELABORADO POR: N.A. Investigadora.

3.8. Plan para el procesamiento de la información.

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, impertinente.
- Tabulación o cuadros según variable.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- Análisis de los resultados estadísticos de datos destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos.
- Interpretación de los resultados con apoyo de marco teórico en el aspecto pertinente investigado.
- Verificación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Encuesta dirigida a Padres de familia

1. ¿Los juegos permiten a su hijo una educación entretenida?

CUADRO Nº 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	10	46
Satisfactorio	8	36
Poco satisfactorio	4	18
TOTAL	22	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO Nº 5

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANÁLISIS

De los 22 encuestados, 10 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 8 Satisfactorio, y 4 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

36% de los encuestados indica que la educación otorgada en el centro educativo es Satisfactoria, un 46% de padres y madres de familia resalta y el 18% satisfactorio, creen que los padres de familia consideran que el juego es parte del proceso de enseñanza – aprendizaje.

2. ¿El juego a su hijo le permite un aprendizaje significativo?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	6	73
Satisfactorio	16	27
Poco satisfactorio		
TOTAL	22	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 6

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 22 encuestados, 6 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 8 y 6 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

6 de los 22 padres y madres de familia encuestados (73%) indican que sus hijos aprenden mejor jugando, mientras que 16 padres y madres de familia (27%) indican que no aprenden a través del juego. La mayoría de padres está consciente de que los procesos educativos y el juego están relacionados y no son actividades aisladas del aprendizaje, este porcentaje de aceptación sustenta la implementación de la propuesta planteada en este tema de tesis.

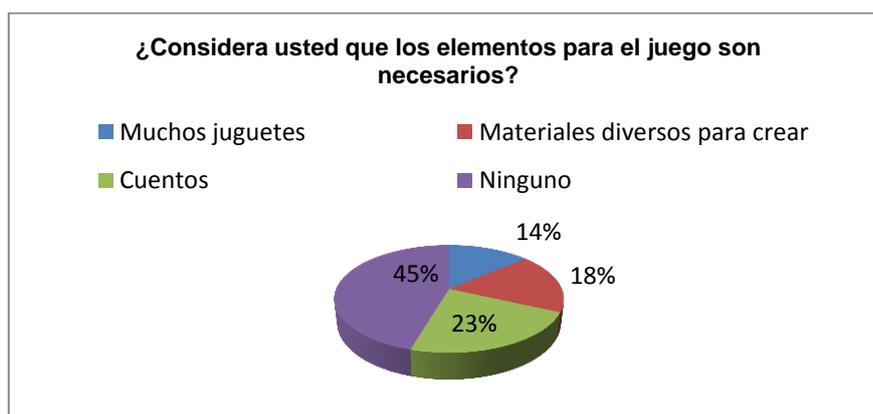
3. Considera usted que los elementos para el juego son necesarios

CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	13	14
Satisfactorio	4	18
Poco satisfactorio	5	23
TOTAL	22	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 7

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 22 encuestados, 6 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 8 y 6 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

En esta pregunta se destaca que el 45% de los encuestados, considera que ningún implemento necesita para jugar, un 23% indica que el mejor instrumento para que sus hijos jueguen son los cuentos.

4. ¿Las actividades deportivas desarrollan el esquema corporal de su hijo?

CUADRO N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	18	82
Satisfactorio	4	18
Poco Satisfactorio		
TOTAL	22	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 8

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 22 encuestados, 18 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 4 Satisfactorio.

INTERPRETACION

82%, indican que los juegos deportivos son importantes para sus hijos dentro del desarrollo como personas en el centro educativo, un limitado 18% correspondiente a 4 padres de familia asegura que el juego deportivo no es importante para su representado.

5. Los premios son estímulos que permiten al niño un aprendizaje cooperativo

CUADRO: N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	16	73
Satisfactorio	6	27
Poco Satisfactorio		
TOTAL	22	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 9

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 22 encuestados, 6 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 8 y 6 Satisfactorio.

INTERPRETACION

A esta pregunta 16 padres de familia (73%) de la población total indica que el competir por un premio es beneficioso, criterio diverso tienen los 6 padres de familia restantes con respecto a esta pregunta.

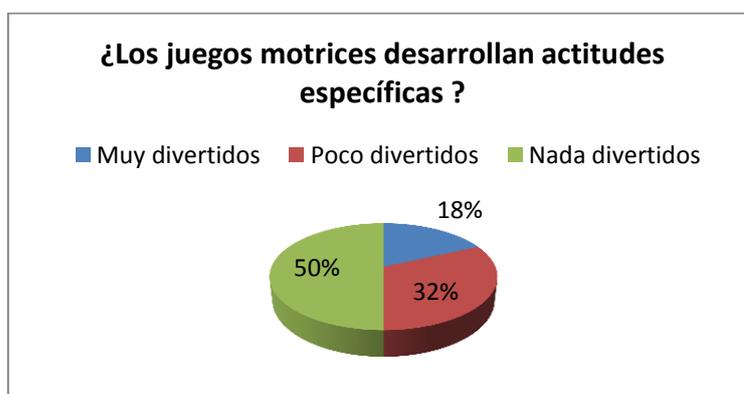
6. Los juegos motrices desarrollan actitudes específicas

CUADRO: N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Satisfactorio	4	18
Satisfactorio	7	32
Poco Satisfactorio	11	50
TOTAL	22	50

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 10

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 22 encuestados, 4 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 7 y 11 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

En relación a la opinión sobre los juegos del pasado versus los actuales, 4 de los 22 encuestados indica que son muy divertidos, 7 de los encuestados manifiesta que son poco divertidos y 11 de los encuestados (50%) indica que los juegos actuales no son nada divertidos.

Encuesta dirigida a estudiantes

Encuesta dirigida a los estudiantes

1. ¿Se aprende mejor cuando se enseña jugando?

CUADRO: N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	27	60
Satisfactorio	13	29
Poco satisfactorio	5	11
TOTAL	45	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: 1

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 45 encuestados, 27 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 13 y 5 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

Los 27 estudiantes encuestados (60%) indica que su educación y los juegos son muy satisfactorios, 13 de los encuestados (29%) manifiesta un nivel satisfactorio al respecto del juego en su enseñanza y 5 de los encuestados (11%) indica que esta dupla es poco satisfactoria.

2. ¿Las clases con juegos hacen que aprenda mejor?

CUADRO: N° 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	25	56
Satisfactorio	15	33
Poco satisfactorio	5	11
TOTAL	45	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 12

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 45 encuestados, 25 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 15 y 5 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

El 56% de los niños y niñas encuestado indica que muy satisfactoriamente se aprende jugando, 33% de los mismos encuestados refleja una notoria diferencia sobre este planteamiento al manifestar que se aprende a través de juego.

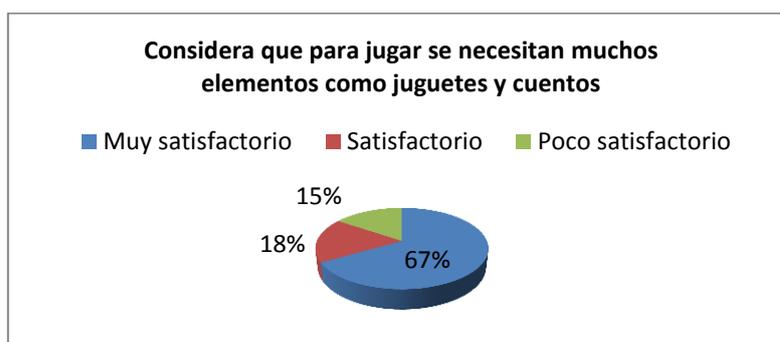
3. Considera que para jugar se necesitan muchos elementos como juguetes y cuentos

CUADRO: N° 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	30	67
Satisfactorio	8	18
Poco satisfactorio	7	15
TOTAL	45	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 13

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 45 encuestados, 30 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 8 Satisfactorio y 7 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

El 67% de los niños y niñas encuestados indica que requieren de muchos elementos para jugar, un 18% indica que los requerimientos de materiales diferentes para crear son necesarios para iniciar el proceso del juego, 15% de los encuestados indica que para iniciar un juego es necesario la utilización de cuentos, mientras que un 4% de los encuestados indica que no es necesario ningún elemento para jugar.

4. ¿Los juegos deportivos me ayudan a desarrollarme de manera...?

CUADRO: N° 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	18	40
Satisfactorio	15	33
Poco satisfactorio	12	27
TOTAL	45	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 14

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 45 encuestados, 18 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 15 Satisfactorio y 12 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

Esta es una pregunta muy oportuna que se realizó al grupo de estudiantes, con un 40% (18 niños y niñas) manifiestan la importancia del juego deportivo dentro de su actividad formativa, un 33% (15 niños y niñas) indican su satisfacción ante esta interrogante.

5. ¿Cuándo realizas un juego, el tener una recompensa o premios?

CUADRO: N° 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	28	62
Satisfactorio	14	31
Poco satisfactorio	3	7
TOTAL	45	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 15

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANALISIS

De los 45 encuestados, 28 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 14 Satisfactorio y 3 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

En esta pregunta un 62% de los encuestados indica su agrado con las actividades que tienen de por medio un premio al esfuerzo, con poca diferencia pero no desestimante, un 7% de los encuestados no se identifica con este tipo de juegos que involucren un premio de por medio.

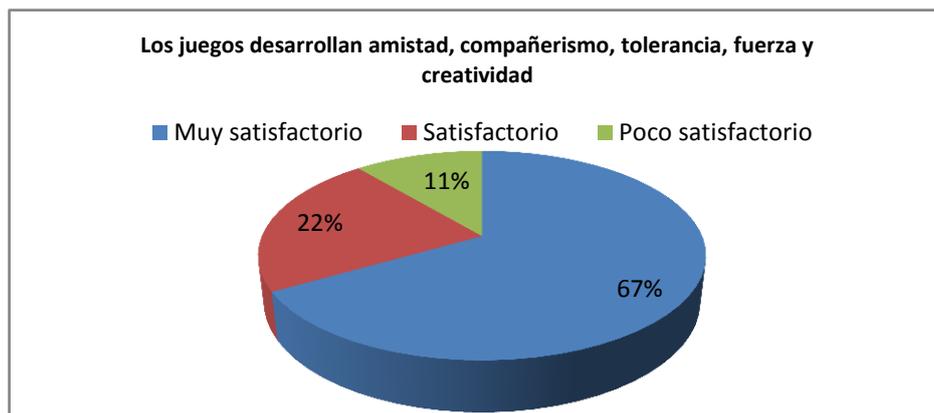
6. **Los juegos desarrollan amistad, compañerismo, tolerancia, fuerza y creatividad**

CUADRO: N° 15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy satisfactorio	30	67
Satisfactorio	10	22
Poco satisfactorio	5	11
TOTAL	45	100

FUENTE: LA ENCUESTA

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA



FUENTE: GRÁFICO N° 16

ELABORADO POR: N.A. INVESTIGADORA

ANÁLISIS

De los 45 encuestados, 30 encuestados respondieron Muy Satisfactorio, 10 Satisfactorio y 5 Poco Satisfactorio.

INTERPRETACION

Los niños y niñas encuestados indican en un 67% que los juegos desarrollan ciertas actitudes, un 22% indica un grado de satisfacción ante el cuestionamiento.

ENTREVISTA DESARROLLADA POR LAS DOCENTES DEL PLANTEL

1.- ¿Considera usted el juego como una actividad lúdica en el aprendizaje de los estudiantes?

Los profesores entrevistados manifiestan que el juego es un factor indispensable para el desarrollo armonioso de los aprendizajes.

2.- ¿Reconoce usted el juego como una parte importante en el aprendizaje de los niños/as?

Los docentes entrevistados indican que uno de los factores trascendentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje es el juego dentro del aula, indican adicionalmente que el impartir una clase e involucrar el juego brinda satisfacciones personales y profesionales.

3.- ¿Planifica usted sus clases utilizando la actividad lúdica como parte del aprendizaje?

Dentro de las respuestas de los docentes entrevistados encontramos que la incorporación de actividades lúdicas no se evidencia. Se establecen criterios independientes y aislados que hacen que se incorporen dichas actividades.

4.- ¿Cómo se sienten sus estudiantes cuando usted realiza la actividad lúdica en su clase?

Los docentes entrevistados indican una satisfacción personal al respecto de esta pregunta, indican que los estudiantes se sienten muy a gusto, indican adicionalmente que esta actividad disminuye los niveles de ansiedad y stress.

5.- ¿Qué identifica usted cuando no realiza una actividad lúdica en sus estudiantes?

Se presentan dos criterios:

- a) Durante la semana de trabajo, en un día que no se realicen actividades lúdicas, el trabajo se realiza con normalidad ya que en los recreos se sule esta necesidad.
- b) Durante la semana de trabajo, especialmente los grupos de niños más pequeños sienten como un “abandono” al no realizar juegos dentro del aula.

INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA:

Después de un analizar exhaustivamente las entrevistas desarrolladas por las docentes, es importante indicar que el juego lúdico en el aprendizaje de los estudiantes es indispensable para su desarrollo.

El reconocer que el juego es una parte importante en el aprendizaje de los niños y niñas, son trascendentales en el proceso educativo dentro del aula, brindando satisfacciones personales y profesionales.

La planificación de las clases con actividades lúdicas son parte fundamental en el aprendizaje, haciendo independientes y aislados los métodos que se incorporan a las actividades escolares.

Cuando se ejecuta actividades lúdicas los estudiantes se sienten muy a gusto porque intercambian sus ideas y liderazgo de manera independiente, disminuyendo los niveles de ansiedad y stress.

Las actividades lúdicas no ejecutadas durante la semana de trabajo, se cambia la rutina en el receso, donde se sule esta actividad y los niños-niñas más pequeñas sienten esta falencia, haciendo que ellos se sientan desmotivados para ejecutar su trabajo diario.

4.2. COMPROBACION DE HIPOTESIS

4.2.1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS

MODELO LOGICO:

“El juego lúdico sirve como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig.”

a) HIPOTESIS NULA (H_0):

“El juego lúdico no sirve como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig.”

b) HIPOTESIS ALTERNA (H_1):

“El juego lúdico si sirve como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig.”

MODELO MATEMATICO

$$H_0 = H_1$$

$$H_0 \neq H_1$$

2. NIIVEL DE SIGNIFICACION

Para comprobación de la hipótesis, se selecciona un nivel de significación del 5%, ($\alpha=0,05$).

Modelo Estadístico

Se aplicará el modelo estadístico del Chi Cuadrado, por las alternativas que posee la encuesta, para la comprobación de la hipótesis.

3. SELECCIÓN DEL ESTADISTICO

La encuesta aplicada a los estudiantes y padres de familia, de la escuela Antonio Moreno y Ortiz y por existir diversas alternativas; se elabora una tabla de contingencia; seleccionando el Chi-Cuadrado, para la comprobación de la hipótesis:

$$X^2 = \frac{\sum (Fo - Fe)^2}{Fe}$$

4. REGION DE ACEPTACION Y RECHAZO

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

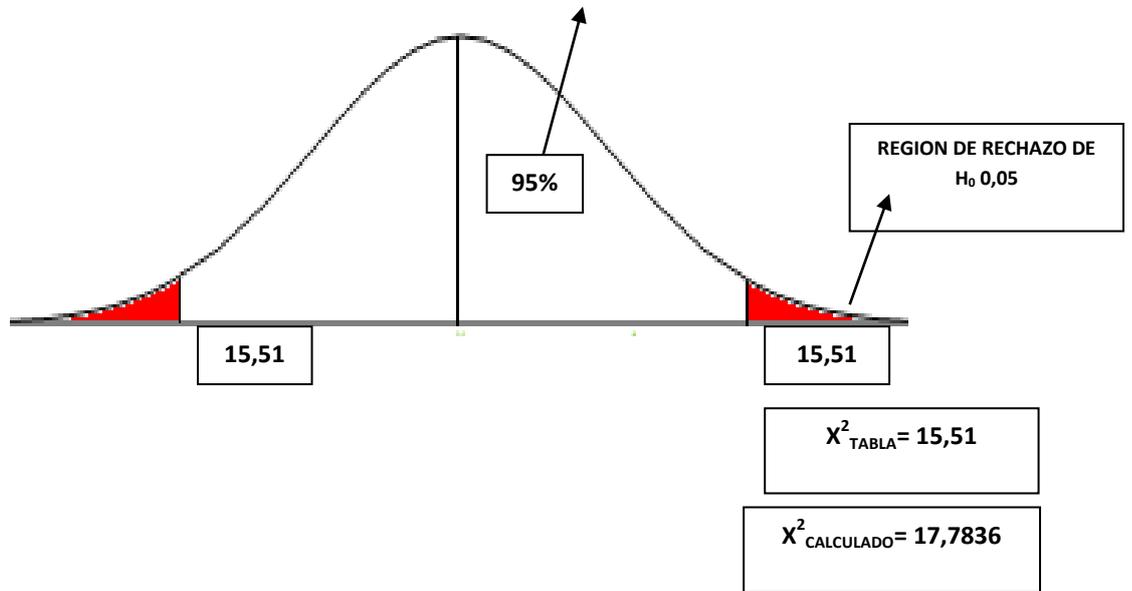
$$g.l. = (F - 1) * (C - 1)$$

$$g.l. = (5 - 1) * (3 - 1)$$

$$g.l. = 4 * 2$$

$$g.l. = 8$$

REGION DE ACEPTACION DE H ₀



5. CALCULO ESTADISTICO

FRECUENCIAS OBSERVADAS

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS			TOTAL
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	
Los juegos permiten a su hijo una educación entretenida	12	27	28	67
Considera usted que los elementos para el juego son necesarios	13	23	31	67
¿Cuándo realizas un juego, el tener una recompensa o premio es...?	11	29	27	67
Los juegos desarrollan amistad, compañerismo, tolerancia, fuerza y creatividad	23	15	29	67
Los juegos motrices desarrollan actitudes específicas	15	15	37	67
TOTAL	74	109	152	335

FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS			TOTAL
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	
Los juegos permiten a su hijo una educación entretenida	14,8	21,8	30,4	67
Considera usted que los elementos para el juego son necesarios	14,8	21,8	30,4	67
¿Cuándo realizas un juego, el tener una recompensa o premio es...?	14,8	21,8	30,4	67
Los juegos desarrollan amistad, compañerismo, tolerancia, fuerza y creatividad	14,8	21,8	30,4	67
Los juegos motrices desarrollan actitudes específicas	14,8	21,8	30,4	67
TOTAL	74	109	152	335

CALCULO DEL CHI CUADRADO

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
12	14,8	-2,8	7,84	0,5297
13	14,8	-1,8	3,24	0,2189
11	14,8	-3,8	14,44	0,9757
23	14,8	8,2	67,24	4,5432
15	14,8	0,2	0,04	0,0027
27	21,8	5,2	27,04	1,2404
29	21,8	7,2	51,84	2,3780
15	21,8	-6,8	46,24	2,1211
15	21,8	-6,8	46,24	2,1211
28	21,8	6,2	38,44	1,7633
31	30,4	0,6	0,36	0,0118
27	30,4	-3,4	11,56	0,3803
29	30,4	-1,4	1,96	0,0645
37	30,4	6,6	43,56	1,4329
				17,7836

6. DECISION

Para un contraste bilateral, el valor del Chi-cuadrado con 8 grados de libertad es 15,51 y el valor calculado es 17,7836; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, determinando que: “El Trabajo en el Aula si incide en el juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo año de EGB de la escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig, provincia del Azuay, durante el año lectivo 2010-2011.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.-

1. Los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje son limitados en la integración de actividades de aula, las mismas que influyen de manera directa en el desarrollo de los niños y niñas.
2. Las técnicas de enseñanza aprendizaje se ve afectada por la no inclusión de juegos lúdicos que fortalezcan un aprendizaje de posturas psicopedagógicas, permitiendo la reflexión sobre sus actitudes frente al grupo.
3. El desarrollo de integración de actividades lúdicas con técnicas de enseñanza aprendizaje limitan la generación de aprendizajes colaborativo-cooperativo dentro del aula, manteniendo el respeto y responsabilidad del ser humano.

Recomendaciones.-

1. Debe incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes, esto enseñará de manera divertida cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar y el respeto por los demás.

2. Se debe considerar que la intención fundamental de la enseñanza lúdica es propiciar aprendizajes significativos, el docente deberá capacitarse para tal efecto.

3. Determinar las competencias que se pretenden fomentar y el grado de estas para que el docente pueda desarrollar el juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO VI LA PROPUESTA

6.1 Datos informativos

- **Nombre o título de la propuesta.**

Elaboración de manual de técnicas lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sígsig, provincia del Azuay

- **Institución ejecutora**

Escuela Fiscal Mixta “Antonio Moreno y Ortiz”

- **Beneficiarios**

Estudiantes de Segundo a Séptimo año de EGB

- **Ubicación**

PROVINCIA:	Azuay
CANTÓN:	Sígsig
PARROQUIA:	Sígsig
CASERÍO:	Nárig
RÉGIMEN:	Sierra
ZONA:	5“D”

JORNADA DE TRABAJO:	Matutina
CLASE:	Común
SOSTENIMIENTO:	Fiscal
TIPO:	Hispana
SEXO:	Mixta

- **Tiempo estimado para la ejecución:**

Inicio: Julio 2011 **Fin** Noviembre 2011

- **Equipo técnico responsable:**

Sra. Norma Aucapiña

- **Costo**

Para la propuesta de solución lo estimado para el gasto es de \$40

6.2 Antecedentes de la propuesta

La propuesta nace como una respuesta a la necesidad de incorporar el juego lúdico como técnica activa de aprendizaje del área de lengua y literatura de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig, provincia del Azuay; se evidencia dentro de la dinámica del desarrollo de las clases dentro de la institución, que estas son llevadas de manera tradicional, sin la interacción y relación de contenidos con actividades lúdicas para propiciar aprendizajes significativos, estos aspectos generan en todo el estudiantado, actitudes de resistencia hacia los procesos habituales que se enmarcan dentro de un enfoque con mayor inclinación hacia el conductismo, ALVARADO, Tatiana 2010 indica que el

conductismo es considerado como el modelo que se fundamenta en el estudio de experiencias internas o sentimientos a través de métodos mecanizados, dando lugar al desarrollo de procesos repetitivos, por ende se enfatiza en la memorización de los contenidos más que en el logro de aprendizajes significativos.

La realidad de la educación ecuatoriana se encuentra en una constante evolución donde, a través de las políticas gubernamentales plasmadas en la Reforma Curricular 2010 indica que los procesos educativos deben estar encaminados a la consecución de aprendizajes significativos y que además estos aprendizajes sirvan para la consolidación de habilidades y destrezas que sirvan para generar hábitos educacionales enfocados hacia el buen vivir que según la idea de Gobierno se basa en Sumakkawsay es quichua ecuatoriano y expresa la idea de una vida no mejor, ni mejor que la de otros, ni en continuo desvivir por mejorarla, sino simplemente buena.

Desde esta perspectiva, y en función de cómo se encuentra la realidad educativa en el contexto fiscal ecuatoriano, es imprescindible la implementación técnica, dirigida y armónicamente estructurada de lo que es el juego como una herramienta de socialización y de manera muy especial de generación de aprendizajes significativos.

6.3 Justificación

La experiencia acumulada a través de muchos años de carrera docente dentro del sistema educativo fiscal, permite tener los elementos de juicio que posibilitan la creación de esta propuesta de innovación educativa, que en su esencia busca rescatar los principios psicopedagógicos que involucran al niño como un ser.

El aprender de manera dinámica, interactiva y sobre todo llena de estimulación, y que además de ser un proceso de enseñanza aprendizaje, se constituya en un proceso de enseñanza activa, reflexiva e integradora de los saberes del docente, los contenidos programáticos y la potencialización de habilidades y destrezas en el aprendiz, esto, de acuerdo con las palabras de ÖFELE, Regina, 2009 (Pp,31) analizando la verdadera implicación del juego dentro de un contexto sociológico que demanda la participación equitativa sin distinciones de ninguna índole; permitiendo de esta manera un proceso educativo armonioso, lleno de vivencias enriquecedoras a través de las actividades lúdicas y el juego

Es necesario recordar que en la actualidad la educación es un eje transversal en contenidos y acciones particulares de cada sujeto< descubriendo sus debilidades y destrezas, haciendo un ente competitivo en cada uno de los campos educativos.

6.4 Objetivos

6.4.1. General

Elaborar un manual de técnicas lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en segundo a séptimo año de EGB de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sígsig, provincia del Azuay.

6.4.2. Específicos:

1. Analizar los diversos tipos de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza de Lengua y Literatura.

2. Diseñar un manual de técnicas lúdicas orientadas al aprendizaje de los contenidos de Lengua y Literatura.
3. Elaborar el manual de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura.

6.5 Análisis de factibilidad

Factibilidad Técnica:

La implementación de la propuesta está amparada bajo los lineamientos de la Reforma Curricular Educativa, donde además de la concreción de contenidos a través del desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño, la integración de las tecnologías de la información y comunicación, estipula el desarrollo de las macro destrezas educativas que según, Daniel Cassany (2006: pp 57) “Aprender Lengua significa aprender a usarla, a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas” a través de las innovaciones educativas que para este caso en particular es el juego lúdico.

Factibilidad Operativa:

La factibilidad operativa dentro de la institución se enmarca en la predisposición de las autoridades y cuerpo docente de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sígsig, provincia del Azuay, que cuenta con un personal motivado a la innovación educativa y sobre todo a la actualización docente, generando desde la etapa de diseño de esta

propuesta mucha expectativa en la aplicación y aplicabilidad del juego dentro de la gestión docente.

Factibilidad Ambiental:

Dentro de una visión ambiental, la integración del juego permite el acercamiento del niño a su entorno y medio ambiente, posibilitando esa interacción que busca alcanzar la propuesta educativa y política que pretende la Reforma Curricular Ecuatoriana del 2010.

Factibilidad Económica Financiera:

Económicamente la propuesta es muy viable ya que se cuenta con todos los recursos económicos para la ejecución del mismo, además la inversión es muy accesible y los resultados esperados muy alentadores.

Factibilidad Social:

La implementación de esta propuesta es un referente socio-educativo que involucra la innovación pedagógica, los cambios de paradigma mentales y el acercamiento a nuevos modelos educativos prácticos y consistentes.

Factibilidad Legal:

Concierno netamente a la viabilidad de la propuesta enmarcada dentro de los artículos que contempla la Constitución de la República y el Código de la Niñez y Adolescencia.

Factibilidad Política:

Las políticas institucionales dan el eje integrador de la propuesta dentro de la esencia de la propuesta formativa de la unidad educativa la misma que se resume en el trabajo integral del niño dentro de un contexto de armonía.

6.6 Fundamentación

EL JUEGO

El juego o actividad lúdica es reconocida por todas las nacionalidades sin distinción de razas, de idiomas, de credos y de ideologías. De acuerdo con algunos estudios, se indica que el origen de la palabra “juego” como tal tuvo sus orígenes en Grecia, TORRES, Carmen Minerva (1987) señala que la idea helénica del juego aparece en la épica de Homero y de Hesíodo y se le concibió como una noción de poder físico, luego pasa a ser “paideia” como el inocente juego de niños.

Esta investigación cuya teoría se expresa como marco teórico de la tesis, es de tipo descriptivo (Ander-Egg, 1978) y de campo, ejecutado en Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig, provincia del Azuay. De esta manera se justifica el objetivo principal de la propuesta que fue proponer estrategias didácticas donde el juego es el elemento principal, además de ser el eje dinamizador de los aprendizajes de Lengua y Literatura. Este estudio se desarrolló en el salón de clase como una forma de incluir al juego como estrategia de aprendizaje en un área específica del conocimiento.

Uno de los aportes más relevantes y trascendentes en relación al juego, surgió de la iniciativa de Huizinga, quien en 1938 inicia sus estudios sobre juego y trata su estudio de manera mucho más concreta y sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego.

Huizinga indica que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real (Cañeque, 1993: 3). Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario.

Mucho se ha escrito sobre el juego, es así que al padre del Psicoanálisis, Sigmund Freud no le interesó el juego como tal; no obstante, en los trabajos de Erikson y Winnicott el juego se impone como problema, con un lugar exclusivo para él.

“Otro contraste se observa en el hecho de que aunque Freud consideró el juego como fenómeno onírico, como ensoñación y poesía, no le importó en absoluto su incidencia en los aspectos psicogenéticos que trató al estudiar la sexualidad infantil. Este aspecto sí le interesó a Klein porque el juego aporta el material básico del trabajo interpretativo en el psicoanálisis de los niños. Erikson lo incorpora a su modelo epigenético para descubrir

su incidencia en los procesos de crecimiento y socialización” (Reyes Navia, 1993: 36).

Erikson indica de manera muy prolija la incidencia del juego dentro de los procesos terapéuticos, donde:

... El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo trídico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño ‘dramatiza’ el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos” (Erikson, 1972: 94-95).

Las diferencias de criterio, los múltiples estudios, las investigaciones de campo y científicas que involucran al juego, determinen que autores como Leif y Brunelle (1978), González Alcantud (1993), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), entre otros, determinen los alcances pedagógicos del juego; esta revolución educativa descansa en una concepción fenomenológica del pensamiento - la teoría de la Gestalt - aplicada por Decroly (Decroly, Monchamp, 1998: 18) : “El sentido de la Gestalt implica particularmente la actitud especial del ser mental respecto al ambiente, actitud que hace que este ser se presente en su totalidad innata y adquirida frente a los objetos y los sucesos, los perciba, los piense o reaccione a ellos con toda su persona. El término globalización expresa en el fondo la misma idea.”

6.7. Metodología del Plan de acción

MANUAL DE TÉCNICAS LÚDICAS

ESCUELA ANTONIO MORENO Y ORTIZ

Presentación:

El presente manual recoge las técnicas lúdicas de mayor novedad y utilidad en el ámbito educativo, especialmente aquellas que tienen que ver con el aprendizaje de lengua y literatura en la Escuela Antonio Moreno y Ortiz.

Cada técnica específica cómo debe ser trabajada dentro del aula, indica además la necesidad de materiales, espacios físicos y/o consideraciones especiales para el desarrollo efectivo de la técnica seleccionada.

Objetivos:

- El objetivo de este manual consiste es proveer de información a los docentes que estén interesados en innovar junto con sus estudiantes los procesos de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura.
- Se presentan una serie de actividades para fomentar el trabajo en el aula, así como elementos básicos sobre las técnicas y el manejo de las mismas.

EL DRAGÓN
COLOR FRAMBUESA
AUTOR: GEORG BYDLINSKI

Georg Bydlinski nació en Graz (Austria) en 1956. Estudió Filología Inglesa y, desde 1982, se dedica exclusivamente a la literatura. Por sus libros ha obtenido importantes galardones en su país.

OBJETIVO:

Desarrollar la expresión verbal, el pensamiento lógico y la racionalización.

ARGUMENTO

En el País de los Dragones vivía un dragón que no era verde como los demás. Tenía la piel con lunares color frambuesa, ya que ésta era su fruta favorita. Todos los demás dragones se burlaban de él y esto le enfadaba mucho. Intentó pintarse con pintura verde, pero el color se le quitó con el agua y los otros dragones seguían riéndose de él.

Avergonzado, se marchó a una ciudad, pero los hombres se asustaron al verlo y, muy triste, se fue hasta una granja. Aunque los animales lo recibieron muy bien, el granjero no y lo echó de allí. El dragón empezó a echar de menos su hogar y decidió volver. Cuando regresó, todos lo acogieron con los brazos abiertos, sobre todo una dragona a la que no le importaba el color de su piel. El dragón se puso tan contento, que hasta compartió sus frambuesas con los demás.

IDEAS CENTRALES

Cuento fantástico corto, narrado en pasado en tercera persona, con personajes humanizados. Frases cortas, un vocabulario asequible y unas preciosas ilustraciones lo hacen muy fácil y ameno de leer

SUGERENCIA

Que digan nombres de las frutas que conocen:

- Contar los niños/as de la clase que son rubios y los que son morenos. Después contar los que tienen los ojos azules y los que no. Establecer un diálogo sobre el tema de la igualdad entre todos, aunque sean físicamente diferentes.
- Decir todos los animales que pueden encontrar en una granja.
- Buscar y reconocer en las ilustraciones todos los animales que aparecen.
- Preguntar si conocen a alguien con distinto color de piel o con alguna minusvalía. Si en la clase hay o hubiese un niño así, que reflexionen sobre su forma de actuar con él.
- Construir dragones en cartulina o corcho. Cada niño/a dibuja, colorea y recorta un dragón con lunares de la forma y el color de la fruta que más le guste. Le hará una hendidura central y recortará unas patas, que introducirá en la hendidura para que el dragón se mantenga erguido.
- Inventar una música para la canción que cantan todos los dragones al final del cuento. Cantarla cada vez con una fruta diferente.
- Preguntar las cosas que comparten con sus compañeros, amigos, hermanos...

- Que cada niño traiga una fruta de su casa y organizar una merienda en el patio, compartiendo todas las frutas.
- Relacionar animales con el lugar en el que viven.

Hormiga	hormiguero
Abeja	colmena
Oso	osera
Gorrión	nido

BALONCESTO DE LAS ASIGNATURAS

Objetivo: Reforzar los contenidos de los aprendizajes a través de la dinamización del grupo en el aula.

MATERIALES:

Para realizar esta dinámica se necesita lo siguiente: una lista de preguntas y respuestas de la lección o tema a revisar, un aro y una pelota de baloncesto. Se puede utilizar aros plásticos de juguete o realizar la actividad en la cancha de baloncesto de la escuela.

MECÁNICA:

La dinámica del “Baloncesto de las asignaturas”, permitirá al maestro evaluar el conocimiento que poseen los alumnos sobre un tema de una materia, y a la vez servirá a los niños como una actividad de refuerzo o repaso, previo a los exámenes.

1. Señalar un área alrededor de la meta desde donde los alumnos tirarán la pelota.
2. Formar dos equipos.
3. Para determinar cuál de ellos hará el “tiro inicial”, hacer una pregunta de la lista. El equipo que conteste primero correctamente, obtendrá dos puntos y la oportunidad de tirar la pelota para dos puntos adicionales que se sumarán a su favor.
4. Luego realizar otra pregunta de la lista al equipo que ganó el “tiro inicial”. Los miembros del mismo pueden discutirlo antes dar su

respuesta, pero no pueden consultar los libros de la lección, ni otros recursos. Si aciertan, obtendrán dos puntos y una oportunidad de tirar la pelota para otro dos.

5. Después que ellos hayan tomado su tiro, será la oportunidad para el otro equipo.
6. Ahora bien, si el primer equipo falla la respuesta, su adversario tendrá “un tiro libre”, es decir una oportunidad de contestar. Los “tiros libres” valen un punto. Si contestan correctamente, tendrán oportunidad de tirar la pelota para otro punto.
7. Durante el juego también se marcarán “las faltas”. Se sancionará a los equipos que demuestren que están haciendo trampa, o que exhiban falta de trabajo en equipo. Si ocurre una falta, el otro equipo obtendrá el turno para hacer un “tiro libre”.
8. Todos los del equipo deben tener una oportunidad de tirar la pelota.
9. El equipo en alcanzar un número predeterminado de puntos, o en acumular la mayoría de puntos cuando se termine el listado de preguntas, será el ganador del “partido”.

EL JUEGO DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA

Objetivo: Crear conciencia fonológica, expresión corporal e interiorización de contenidos.

MATERIALES:

Según el número de alumnos que tengas en clase, prepara tarjetas con los dibujos de diferentes animales de la granja: cerdos, gallinas, vacas, etc., para formar grupos de cuatro o cinco alumnos.

MECÁNICA

Entregar una tarjeta a cada niño y explícales que deben imitar los sonidos y la forma de desplazamiento del animal que les haya tocado.

Los niños deberán encontrar a los compañeros que estén imitando el mismo animal que ellos y formar un grupo. Cuando se hayan formado todos los grupos, los alumnos deberán identificar qué animal está representando cada grupo. Luego preguntar a los alumnos en qué se parece y en qué se diferencia su animal al de los otros grupos.

APRENDIENDO TRABALENGUAS

Objetivo: Crear conciencia fonológica, expresión corporal e interiorización de contenidos.

MECÁNICA:

Los trabalenguas además de ser divertidos representan un reto para cualquiera. Si gustan de trabalenguas, puede hacer competencias internas. Verá que será muy divertido y entretenido.

Pruebe a aprender los siguientes trabalenguas:

Le aviso al público de la República
que el agua pública se va a cobrar,
para que el público de la República
tenga agua pública para tomar.

Si yo como cómo como,
y tú comes como comes.
¿Cómo comes, cómo cómo?
Si yo como cómo como.

El amor es una locura que sólo la cura el cura,
pero el cura que la cura, comete una gran locura.

Yo tenía una Jipijapa con muchos Jipijapitos,
iba a coger un Jipijapito y me picó la Jipijapa.
Nadie silba como Silvia silba,
porque el que silba como Silvia
sabría silbar como Silvia silba.

Cuando cuentes cuentos,
cuenta cuántos cuentos cuentas,
porque si no cuentas cuántos cuentos cuentas,
nunca sabrás cuántos cuentos, cuentas tú.

Pancha plancha con la plancha
con la plancha, Pancha plancha.

La reina de la coca-cola
se quiere descocacolizar
El descocacolizador
Que la descocacolice
Buen descocacolizador será.

Un enredador, muy enredadizo,
enredó a un roedor muy enredado,
Que ni el mejor desenredador
Podría desenredar.

AMA A TU PRÓJIMO COMO A TI MISMO

Objetivo: Establecer criterios de convivencia dentro del grupo en función de actividades particulares.

MATERIALES:

Cortar cuadritos de papel y dar un papel y un lápiz a cada niño (el líder del juego no lo juega, ya que sabe de qué se trata).

MECÁNICA:

Cada participante escoge en silencio (en su pensamiento) a otro/a joven y escribe en el papel lo que la otra persona debe hacer. Además debe firmar el papel (por ejemplo: "Yo Andrea deseo que Julio se pare en medio de la sala y haga como perrito).

Luego que cada persona haya escrito su deseo, deberá doblar el papel y entregarlo al líder.

El líder toma TODOS los papelitos y explica el nombre del juego "Ama a tu prójimo como a ti mismo" o "No hagas a otros lo que no quieras que hagan contigo".

Luego que el líder va leyendo papel por papel, cada joven deberá hacer lo que escribió en su papel. TODOS deben participar. Esto no sólo les dará una buena lección en cómo tratar a los demás, sino que también ayudará a crear confianza y pasarán un buen tiempo.

PALABRAS ENCADENADAS

Objetivo: Desarrollar la velocidad de reacción de nuestros alumnos/as, enriqueciendo su vocabulario

MECÁNICA:

Este juego contribuye a desarrollar la velocidad de reacción de nuestros alumnos/as, enriqueciendo su vocabulario, al mismo tiempo que aprenden a distinguir las sílabas de las palabras. Es también, un juego muy adecuado para trabajar en las clases de lengua.

Tal como su nombre indica, consiste en enumerar palabras, una tras otra, de tal forma que queden encadenadas por la última sílaba de la anterior y la primera sílaba de la posterior.

Un participante dirá en alto una palabra, por ejemplo, “mesa” y a continuación el que le sigue deberá enunciar otra que empiece por la sílaba “sa”, por ejemplo, “saco”, y así sucesivamente.

Para añadir más dificultad al juego se puede proponer un tiempo máximo de respuesta según la edad de nuestros alumnos/as, quedando eliminado en caso de no haber dado una respuesta correcta en el tiempo estipulado.

Para fomentar la máxima participación de nuestros alumnos/as aquel que falle deberá pagar con una prenda para incorporarse al centro o también proponerle una prueba, por ejemplo, “hacer una rima con la palabra que debería haber encadenado”.

COMPLETA MI HISTORIA

Objetivo: Estimular el desarrollo de la creatividad a través de actividades específicas.

MECÁNICA:

Consiste en inventar un cuento o una historia divertida de forma colectiva.

Este juego estimula mucho el desarrollo de la creatividad, los alumnos/as aprenden a expresarse al mismo tiempo que aprenden vocabulario y este puede desembocar en la narración de historias creíbles o totalmente disparatadas.

El juego comienza con una frase y cada niño en su turno le corresponderá continuar con la historia de la forma más creativa y divertida posible. Así hasta que se termine la narración del cuento

COMBINACIONES DE PALABRAS

Objetivo: Estimular el pensamiento en combinaciones de palabras.

MECÁNICA:

A los niños pequeños les encantan los chistes ilógicos y las combinaciones absurdas de palabras.

Con esta dinámica de expresión y comunicación, estimularás al niño a pensar en combinaciones de palabras y al mismo tiempo le demostrarás que el lenguaje puede ser divertido.

La dinámica consiste en lo siguiente:

- El profesor construye una frase sin sentido, tal como: "Hoy desayuné pescado con sombreros".
- El niño tiene que responder con algo igualmente tonto, siguiendo la misma estructura, por ejemplo: "Hoy desayuné huevos con zapatos", y así sucesivamente.
- Con este juego tus pequeños alumnos se divertirán y reirán por un rato.

ESTATUAS MUSICALES

Objetivo: Desarrollar la expresión corporal y la adopción de una conducta ante una consigna determinada.

MATERIALES:

Se necesita un instrumento de percusión como un bombo, platillos, un pandero o en su defecto una lata de galletas.

MECÁNICA:

Esta dinámica es divertida, sencilla y permite desarrollar la expresión corporal y la adopción de una conducta ante una consigna determinada.

El maestro marcará diferentes ritmos mientras los niños bailarían siguiendo el compás, moviendo todo su cuerpo (cabeza, brazos, piernas y tronco).

Cuando el ritmo pare, todos deben quedarse quietos como estatuas. El que tarde más en "ser una estatua" recibirá un premio.

Cuando el ritmo comience otra vez, todos vuelven a seguir moviéndose.

EL JUEGO DEL TESORO

Objetivo: Desarrollar la expresión corporal y la adopción de una conducta ante una consigna determinada.

MATERIALES:

- Para toda la clase: una caja grande para guardar tesoros.
- Para cada grupo: dos dados usuales y un conjunto importante de objetos que sean atractivos para los chicos (caracoles, bolitas, piedritas...) en una gran caja.
- Para cada alumno: una cajita por niño que se pueda cerrar.

MECÁNICA:

El maestro explica la situación a los niños, que se encuentran reunidos alrededor de él, a partir de un cuento o historieta:

“Hoy traje una gran caja llena de preciosas piedritas. Para tenerlas, ustedes lo que tienen que hacer es tirar los dados, decir qué número sacaron y pedirle al gestor esa cantidad de piedritas (tantas como puntos tengan las caras de los dados que tiraron). Cada uno ordenará sus piedritas dentro de su caja y le colocará su nombre. Ese será su tesoro”.

En cada grupo, el maestro designa un “coordinador” que va a ser el encargado de entregar el número de piedritas pedido. Cada niño a su turno:

- Lanza los dos dados simultáneamente;

- Busca cuál es el total de sus puntos;
- Pide al coordinador el número de piedritas que le corresponde;
- Verifica el número de piedritas recibidas y las coloca en su caja: ese es el valor de su tesoro inicial.

Los niños trabajan, comentan, comparan sus ganancias y los procedimientos efectuados para obtenerlas.

La elección del coordinador quedará a cargo de la maestra en una primera instancia y luego los niños en forma rotativa dirán quién puede ser coordinador. Es todo el grupo el que verifica el pedido realizado al coordinador y lo que éste entrega a cambio.

REGALITO DE PAPEL

Objetivo: Desarrollar la creatividad dentro del aula de clase.

MATERIALES:

- Hojas de colores.
- Tijera
- Adhesivo vinílico (goma)
- Cartulina (para las tapas)
- Lápices de colores, pintura de dedos u otros materiales para decorar las tapas del taco de papel.

MECÁNICA:

Elabora unos bonitos tacos de papel. Es una sencilla manualidad para hacer en clase de artes plásticas y lo pueden hacer incluso los niños más pequeños.

- Recortar varias hojitas de diferentes colores con la forma de una silueta elegida por los niños.
- Recortar también dos tapas en cartulina, con la misma silueta y del mismo tamaño.
- Dejar que los niños decoren las tapas con fibras, salpicado, pintura de dedos u otros materiales.

- Luego une todas las hojitas en un extremo, junto con las 2 tapas.
- Con un pincel, pinta el extremo con un poco de adhesivo (goma) y deja secar debajo de un libro o algún objeto pesado.

De esta forma obtendrá unos anotadores sencillos, económicos y muy presentables que podrás regalar a tus familiares y amigos.

MEMORIZA LAS PALABRAS

Objetivo: Crear conciencia fonológica, expresión corporal e interiorización de contenidos.

MECÁNICA:

La dinámica ayudará agilizar la memoria de los niños y te divertirás haciéndolo.

Este juego es para tres personas o más, mientras más sean mejor.

El primer jugador dice una palabra cualquiera sobre un tema particular según la edad del niño.

- El siguiente dice otra y repite la del anterior jugador.
- Así sucesivamente, es decir, el siguiente niño dice otra palabra, más la del anterior a él, más la del primer jugador.
- Cada vez se hará más difícil y se irán eliminando aquellos que no consigan recordar toda la lista de palabras.

También se puede hacer aún más difícil imponiendo un ritmo rápido a los jugadores, sin mucho tiempo para pensar.

Es un juego muy entretenido, pero no deja de ser instructivo pues sirve para ejercitar entre otras cosas la memoria inmediata.

ACERTIJOS PARA AGILIZAR LA MENTE

Objetivo: Crear conciencia fonológica, expresión corporal e interiorización de contenidos.

MATERIALES:

Una dinámica muy divertida para realizar dentro del aula, son las adivinanzas. Estas agilizan a pensar a un niño, ya que el cerebro está trabajando. Además, les desarrolla el hábito de mantener el cerebro en constante acción.

Agua pasa por mi casa, cate de mi corazón

Aguacate

Animalito bermejo, costillas sobre el pellejo

Barril

Cuando me siento, me estiro.

Cuando me paro, me encojo.

Entro al fuego y no me quemo.

Entro al aguay no me mojo.

La Sombra

Pajarito volando, con las tripas colgando

Barrilete

Chiquitito como ratón guarda la casa como león

Candado

Cualquiera lo puede abrir, pero nadie lo puede cerrar.

El huevo

EL JUEGO DEL PIM PÍN

Objetivo: Crear conciencia fonológica, expresión corporal e interiorización de contenidos.

MECÁNICA:

Este antiguo juego se realiza con un número de más de 10 niños y se hace de la siguiente manera: los jugadores se sientan en rueda o a lo largo con las piernas estiradas. Así, el que está al frente del juego se ubica en el medio de la rueda, toca cada dos sílabas rítmicas una por una las piernas de cada uno de los jugadores:

Pim pín Sarafíl,
Cuchillito de marfil.
Manda el agua redonda
Que esconda este pie,
Tras la puerta de San Miguel.
Mariquita la fonda
Que rasca y esconda.

Al que le caiga la última sílaba deberá recoger el pie y la pierna, y el que dirija el juego seguirá repitiendo la muletilla hasta que quede solamente una pierna extendida; tomando así la pierna con las dos manos "¿Qué quieres moler?". Si el niño contesta nombrando una sustancia blanda se deja caer el pie golpeando varias veces suavemente contra el suelo con el talón y si por el contrario nombra una sustancia dura los golpes serán más fuertes. Así se repite el juego tantas veces como lo deseen los jugadores.

GEROGLÍFICOS

Objetivo: Desarrollar la capacidad de síntesis, expresión corporal e interiorización de contenidos.

MECÁNICA:

Separar al grupo en grupos de 3 ó 4 y dale a cada grupo una hoja y lápices o plumas de colores para que creen un “jeroglífico” de algún fragmento de un pasaje bíblico, por ejemplo.

Explicar que un jeroglífico es una representación de palabras o sílabas con imágenes de objetos o símbolos cuyos nombres suenen como las palabras o sílabas deseadas.

Mostrar un ejemplo sencillo, preparado de antemano.

Por ejemplo: [El dibujo de un "dado"] [un signo de "-"] [el dibujo de una nota "do"] [un signo de "+"] seguido de [un dibujo de una "vid"] Daría como resultado:

Dado – Do + Vid = David

Da algunos minutos para que los equipos terminen su trabajo, en tanto, camina entre ellos ofreciendo ayuda a cualquier equipo que pudiera tener problemas, luego, que uno a la vez, cada grupo levante su jeroglífico para que el resto de la clase pueda leerlo.

UNA RESPUESTA PARA CADA PREGUNTA

Objetivo: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico, expresión corporal e interiorización de contenidos.

MECÁNICA:

[Ya sea que haga copias de las siguientes declaraciones y respuestas, y las corte en tiras individuales o las escriba en pedazos de papel, y, antes de la clase, las pegue con cinta debajo de cada silla que, considere, será ocupada por un estudiante. Es importante que haya un “Di” para cada “Responde” y viceversa.]

Diga a los estudiantes que debajo de cada silla, encontrarán pegado un papelito, que después de leerlo deberán ir por el grupo, diciendo o respondiendo a otros jóvenes, de acuerdo a las instrucciones de su papel.

Explique que algunos tienen declaraciones, y algunas otras respuestas, y que van a buscar a la persona que tenga la declaración o la respuesta que complementa adecuadamente la suya.

Cuando encuentren a su compañero deberán permanecer juntos, hasta que cada uno tenga su pareja, y en ese momento deberán formar tres “equipos” compuestos con los tres pares de declaraciones y respuestas.

Di: Esta mañana, mi perro fue atropellado por un coche.

Responde con tristeza: Lamento oír eso.

Di: Hola, me llamo _____ [di tu nombre]

Responde: Me da mucho gusto conocerte.

Di: Fíjate que, esta mañana estaba tan cansado(a) que me puse un calcetín blanco y uno negro.

Responde: Primero sonrío y luego ríete fuerte

Cuando estén agrupados podrías preguntar:

- ¿Qué fue lo que te hizo fácil o difícil hallar a tu compañero?
- Los que tenían declaraciones, ¿qué sintieron cuando alguien les respondió de manera inadecuada?
- Aquellos que tenían respuestas, ¿cómo se sintieron respondiendo de forma inadecuada?
- ¿Puedes pensar en alguna vez en que le respondiste a alguien de manera inapropiada para una situación?

EL TEATRO COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL AULA

Objetivo: Desarrollar la expresión corporal e interiorización de contenidos.

MECÁNICA:

El teatro es un gran recurso para enseñar cualquier contenido de las distintas áreas curriculares, no solamente aquellas que se relacionan con la lengua.

La pedagogía teatral constituye un poderoso recurso de integración y aprendizaje, motiva la enseñanza, facilita la capacidad expresiva, es un ente de sanación afectiva y un proveedor de experiencia creativa.

Las actividades teatrales pueden utilizarse como un recurso didáctico de práctica frecuente en el aula, aun cuando se cuenta con un alumnado reducido. Tampoco es necesario salir del salón de clases o que trascienda del grupo de alumnos que lo ocupa.

Es importante tener en cuenta que las actividades teatrales no buscan formar actores, sino utilizar el teatro como un recurso didáctico y un vehículo de crecimiento grupal, y que por los valores educativos tan eficaces que posee, vale la pena implementarlo en el aula.

Las actividades teatrales comprenden tres modalidades fundamentales: 1) El juego teatral; 2) La dramatización; 3) El teatro.

A continuación veremos en qué consiste cada una de ellas:

1. El juego teatral

Es una actividad que consiste en la asunción y representación de diversos roles, en una situación dada y conforme a unas reglas establecidas. Potencia la creatividad, la imaginación y la atención. Además ayuda a valorar la importancia de la comunicación verbal y lo que ésta nos facilita las relaciones interpersonales.

El juego teatral predomina y potencia la creatividad, imaginación, simbolización, observación, concentración, memoria, fluidez verbal y de pensamiento, atención, escucha, reconocimiento y exteriorización de modelos, capacidad de relación, entre otros.

2. La Dramatización

La dramatización en la programación curricular podría parecer un difícil reto al profesorado, sobre todo si no se siente formado para ello, sin embargo existen libros que orientan mediante fichas e indicaciones precisas a quienes quieran iniciarse en este “instrumento didáctico”.

Si bien la inclusión de la dramatización exige una programación cuidadosa de medios, secuencias y objetivos, ofrece grandes ventajas educativas y nunca es tan difícil como pudiera parecer.

La Dramatización se define como la conversión en expresión teatral de un hecho real o imaginario, de una narración, de un poema, etc. Comprende la expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical.

La dramatización representa una secuencia de acciones que tienen un sentido y un desenlace. Algunos de los objetivos que persigue son: desarrollar la expresión oral, perfeccionar la habilidad de articulación y

entonación, ofrecer un recurso motivador para diversos aspectos del currículo, desarrollar la imaginación creadora, ejercitar la expresión corporal y cultivar el sentido del trabajo en grupo.

Además de ello proporciona una distracción fructífera, un efecto terapéutico de descarga emocional, y da al profesor la oportunidad de observar la personalidad de sus alumnos.

Es importante no confundir la representación dramática (teatral) como acto esporádico con motivo de una fiesta escolar, con la dramatización como actividad frecuente en el aula.

La respuesta de los niños suele ser positiva, tanto que, aunque no convenga forzar a ninguno a actuar, el maestro debe procurar que actúen todos y no sólo los más decididos.

3. El Teatro

El teatro pone en contacto al niño con la cultura en su más amplio sentido (momentos históricos, distintas formas de vida y pensamiento, actitudes y costumbres) y con la creatividad. El espectáculo teatral favorece la escucha y la capacidad de atención, la valoración crítica y la imaginación. Permite al niño hablar, mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario.

La participación en el montaje y representación de una obra teatral potencia la autoestima, el respeto a los demás, el trabajo en grupo, la memoria, la expresión verbal y corporal, la atención, agilidad mental, entre otros.

Por todo lo anterior, el teatro en la escuela debe potenciarse por su valor formativo y no como objeto de lucimiento personal.

El teatro constituye la puesta en escena de una obra elaborada, con intención de espectáculo. Esta actividad predomina y potencia la asunción y repetición de unas pautas y unos “códigos” dados, así como la comunicación.

El teatro destinado a los niños debe ser formativo, pero no moralizante, tener y presentar moralidad, pero no moraleja. Ha de dar respuesta a las necesidades íntimas del niño, y ser de su interés.

No todos los géneros dramáticos reúnen condiciones o características adecuadas para al público infantil. Entre los géneros más apropiados figuran los que son breves, que poseen un desenvolvimiento humorístico, cómico y lúdico y un lenguaje adecuado a sus capacidades lingüísticas.

EL CUENTO VIVO

Objetivo: Desarrollar la atención, el pensamiento lógico y la expresión corporal.

MECÁNICA:

a) El profesor les pide que se sienten en círculo. Una vez sentado, comienza hacer un relato sobre cualquier cosa, donde incorporen personajes y animales en determinadas actitudes y acciones.

b) Cuando el profesor señale a cualquier compañero, este debe actuar como el animal o personaje sobre el cual se esté haciendo referencia en ese momento en el relato.

Discusión:

No se hacen comentarios.

Utilidad:

Es importante que el facilitador deje bien claro las instrucciones y se asegure de que han sido comprendidas.

Variantes:

El profesor puede hacer que el relato se construya colectivamente de manera espontánea. Inicia el cuento y va dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe; puede haber o no representación.

EL CUENTO VIVO

Objetivo: Desarrollar la atención, el pensamiento lógico y la expresión corporal.

MECÁNICA:

a) Se colocan todos los participantes en círculo. Un participante inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió chicho"; pero llorando y haciendo gestos exagerados.

b) El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra; pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego, deberá continuar pasando la "Noticia" de que se murió chicho al de su derecha, llorando igualmente y con gestos exagerados. Se continuará la secuencia hasta que termine la rueda.

c) Puede iniciarse otra rueda; pero cambiando la actitud. Por ejemplo, asustado, nervioso, borracho, alegre, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

Discusión:

Semejante a las anteriores técnicas.

Utilidad:

La misma que en las técnicas anteriores.

Variante:

Cada quien, luego de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que le sigue. Por ejemplo, uno llorando, la pasa al otro riendo, esta al siguiente indiferente, y así sucesivamente.

EL TÍTERE

Objetivo: Estimular la capacidad de atención, la comprensión mediante historias que son contadas de manera sencilla, con música, con colores, con bailes creando inmediatamente una empatía entre los espectadores y los pequeños actores.

Materiales:

- Papel maché
- Telas
- Goma espuma
- Periódico
- Varillas
- Bolsas de papel
- Botella de plástico
- Hilos
- Medias

El títere es un vehículo de crecimiento grupal y, según el contexto, también un recurso didáctico.

La realidad actual comporta una gran falta de seguridad que se traduce en: violencia en todas sus expresiones, ausencia de valores e incertidumbre, reflejos ambas de promesas incumplidas de un mundo de paz y de una sociedad más justa, y ausencia de modelos que encarnen los ideales de la humanidad. Esta realidad nos lleva a volvernos más individualistas y competitivos y se generan todo tipo de bloqueos, emocionales y físicos. Queremos ofrecer elementos que le den la posibilidad a los niños de abrir canales de comunicación; en los títeres encontramos un vehículo posibilitador de catarsis, un recurso que da lugar a tramitar al niño su propia realidad. Su empleo en la escuela como

técnica expresiva es muy importante, ya que la personalidad del títere adquiere características del intérprete-niño, que se comunica con los otros títeres casi sin darse cuenta.

En el plano pedagógico, en lo que hace a la enseñanza del lenguaje, esta actividad teatral permite al niño hablar, mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario. A su vez, su importancia radicarán en el proceso que protagonizará cada niño al realizar sus propios títeres, manipularlos ensayando diferentes movimientos, interactuar con los títeres de sus compañeros, improvisar diálogos, pensar en un guión asistido por la docente, dramatizar cuentos. Todas esas actividades se fundamentan en la nueva ética de la educación, que tiende a hacer del niño y del individuo en general, protagonista de su propio aprendizaje y su desarrollo cultural, al pasar el eje de la actividad por el alumno.

6.8. Matriz del Plan de acción

FASE O ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
PLANEACIÓN DEL TRABAJO	Determinar los lineamientos de ejecución de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer un cronograma de trabajo. • Estudio preliminar de la situación actual. • Análisis de documentos. 	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Útiles de oficina. • Copias • Internet Económicos	Norma Aucapiña – Investigadora Tutor	Octubre
APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	Determinar a través de la aplicación de técnicas de investigación la viabilidad de aplicación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de técnicas de investigación. • Validación de las técnicas de investigación. • Aplicación de las técnicas de investigación. 	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Útiles de oficina. • Copias • Internet Económicos	Norma Aucapiña – Investigadora Tutor	Noviembre
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	Interpretar los resultados provenientes de la	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de la información en forma lógica mediante el 	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Útiles de oficina. 	Norma Aucapiña - Investigadora	Diciembre

	aplicación de las técnicas de investigación.	<p>desarrollo de un esquema de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenar cada elemento de acuerdo a criterios previamente establecidos. • Identificación y explicación de comportamientos con el fin de entender las causas que lo originaron el problema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Copias • Internet <p>Económicos</p>		
ESTRUCTURACIÓN DEL MANUAL	Definir los parámetros de elaboración del manual propuesto.	<ul style="list-style-type: none"> • Redacción • Elaboración de diagramas • Definición de formato • Recopilación de técnicas lúdicas • Aplicación de técnicas lúdicas • Recopilación de experiencias 	<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Útiles de oficina. • Copias • Internet • Cámara fotográfica <p>Económicos</p>	<p>Norma Aucapiña – Investigadora</p> <p>Tutor</p>	Enero

		<ul style="list-style-type: none"> • Recopilación de material visual 			
VALIDACIÓN DE LA INFORMACIÓN	Validar la propuesta de manual de técnicas lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Estructuración de la propuesta final. • Presentación a las autoridades pertinentes • Validación de la propuesta. • Impresión del documento final 	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Útiles de oficina. • Copias • Internet • Cámara fotográfica Económicos	Norma Aucapiña – Investigadora Tutor	Febrero

CUADRO Nº 16

Elaborado por: N. A. Investigador

6.9. Administración:

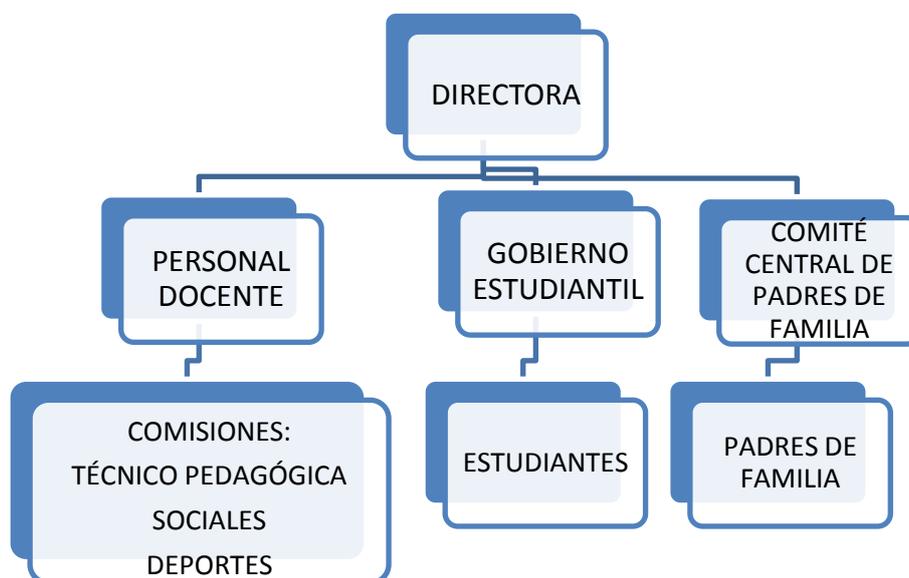


GRÁFICO Y CUADRO Nº 17
Elaborado por: N. A. Investigadora

Investigadora

Tiene el compromiso de organizar, ejecutar y cumplir las actividades a realizar para obtener aprendizajes significativos.

Padres de familia

Son los que se comprometen en lograr las actividades planificadas en beneficio de sus hijos.

RECURSOS

Humanos

Directora

Investigadora

Padres de familia

Materiales

Cuentos

Vestuario

Títeres

Papel

Marcadores

Libros

Económicos o financieros

Cuentos \$10

Vestuario \$20

Títeres \$10

6.10. Previsión de la evaluación:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	Relevancia, pertinencia y coherencia de la propuesta de innovación pedagógica.
¿Por qué evaluar?	La evaluación determina el nivel de impacto de la propuesta en el centro educativo, además de brindar un sentido común de la propuesta educativa, por otro lado, permite establecer criterios de corrección en caso de haber puntos débiles de la misma.
¿Para qué evaluar?	La evaluación vista como calificación es importante, ya que permite ponerse a prueba uno mismo y

	<p>constatar resultados, Además es necesaria cuando se han de seleccionar las personas más idóneas para la realización de determinados estudios con mucha demanda, o para ejercer una profesión, en este caso, una propuesta de innovación educativa.</p>
<p>¿Con qué criterios evaluar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilidad • Fuentes de procedencia del documento • Nivel de conocimientos y cognición del usuario • El contexto social en el que se desenvuelve el usuario
<p>INDICADORES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad en la información • Contenido de la información de fuentes creíbles y conocidas • Razonamiento y método • Originalidad • Usabilidad • Vigencia
<p>¿Quién evalúa?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Directivos de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del Cantón Sigsig, provincia del Azuay. • Docentes • Responsables U.T.A. <p>Indirectos:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • • Estudiantes • Padres de familia
¿Cuándo evaluar?	Trimestralmente
¿Cómo evaluar?	<p>En cada momento y situación y atendiendo a las diversas modalidades y finalidades de la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • evaluación inicial • evaluación formativa • autoevaluación formativa integrada • evaluación final
Fuentes de información	<ul style="list-style-type: none"> • Tutor • Internet • Guías bibliografías: resúmenes de publicaciones. • Los centro de documentación • Los bancos de datos.
¿Con qué evaluar?	<p>Análisis de las producciones de los niños y de las niñas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de simulación y dramatización • Expresión corporal • Producciones plásticas y visuales • Producciones orales

BIBLIOGRAFÍA

AVENDAÑO, J. y CARDERERA, M. *El pensamiento Pedagógico*. Madrid. Compliación 100 años de educación en España

BALLY, G. (1973). *El juego como expresión de libertad*. México. Fondo de Cultura Económica

BARBOSA, A. T. B. (1994). *A imagem no encino da arte*. Sao Paulo. Perspectiva.

BELENGUER CALPE, Enrique. (1998). *Naturaleza y pedagogía*. De Quintiliano a la Escuela Nueva. Gobierno de Canarias, Consejería de Educación.

BENJAMIN, Walter. (1974). *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Buenos Aires. Nueva Visión.

BERNE, Eric. (1983). *Juegos en que participamos*. México. Diana.

BLOMM, H. (1975). *Evaluación del aprendizaje*. Buenos Aires. Troquel.

BRUNER, Jerome. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alianza

GUARDILLA, Carmen (1980). Balance de la década de la globalización y de las políticas educativas en los sistemas de educación superior de América Latina y el Caribe. Chile

HUIZINGA , Johan (1987). *Homo Ludens*. Viena.

YTURRALDE, José María (2005) "El Arte Sucede. Origen de las Prácticas Conceptuales en España, 1965-1980". Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid.

PHILIPPE, Ariel (1978) *De la autoexpresión infantil, hacia el éxito*. Chile. Edit. Perhurt

PAVIA, Víctor (2004) *Jugar de un modo lúdico*. Argentina. Edit. Paidos

Psicología.

BUBER, M. (1949). *¿Qué es el hombre?* México. F.C.E.

BUYTENDIJK, F.J.J. (1935). *El juego y su significado*. Madrid. Revista de Occidente.

BUYTENDIJK, F.J.J. (1976). "El jugar en el hombre". En Gadamer, H. G. y Vogler, P. (coords.). *Nueva antropología* (pp.90-124). Barcelona. Omega.

DOROTHY G. SINGER JEROMEL.SINGER (1994) *Trabajando con la Imaginación*, México.

JIMENEZ IZQUIERDO Juan y Otros, (2004) *Proyectos Escolares México*.

LOPEZ Antonio, (2002), *Un Juego para cada día* Madrid-España.

de la literatura a niños y jóvenes Medellín, Secretaria de Educación Municipal.

Pantano, Ricardo Domingo (1997) *El juego y la cultura*. San Luis. Fondo Editorial Sanluisenseño.

ANEXOS: CRONOGRAMA

Actividades	Fecha	Julio			Agosto			septiembre			Octubre		
		1 7	2 4	3 1	0 7	1 4	2 1	2 8	0 5	1 1	1 8	2 5	0 2
Selección del tema		X											
Bibliografía de acuerdo al tema		X											
Planteamiento del problema		X											
Contextualización		X	X										
Envió del capítulo I			X	X									
Capítulo II Marco teórico			X	X									
Desarrollo de conceptualizaciones				X									
Envió del capítulo II				X	X								
Capítulo III Metodología de la investigación					X								
Envió del capítulo III					X								
Fundamentos del capítulo IV					X								
Envió del capítulo IV						X							
Ejecución del diseño de páginas preliminares						X							
Entrega de anillados							X						
Análisis y interpretación de resultados							X	X					
CAPITULO V conclusiones y recomendaciones								X					
Envió del capítulo V									X				
Capítulo VI fundamentación de la propuesta										X	X		
Envió del capítulo VI												X	
Revisión de tesis completa													X

CUADRO Nº 18

Realizado por: N.A. Investigadora.

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

Encuesta dirigida a los padres de familia de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig provincia del Azuay.

OJETIVO: Evaluar el criterio de los padres de familia sobre el juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig provincia del Azuay en el año lectivo 2010-2011

Marque con una (X) según corresponda

1. ¿Los juegos permiten a su hijo una educación entretenida?

Muy satisfactorio () Satisfactorio () Poco satisfactorio ()

2.- ¿El juego a su hijo le permite un aprendizaje significativo?

Si ()

No ()

3. Considera usted que los elementos para el juego son necesarios

Muchos juguetes ()

- Materiales diversos para crear ()
Cuentos ()
Ninguno ()

4.- Las actividades deportivas desarrollan el esquema corporal de su hijo

- Si ()
No ()

5.- Los premios son estímulos que permiten al niño un aprendizaje cooperativo

- Si ()
No ()

6.- Los juegos motrices desarrollan actividades específicas.

- Si ()
No ()

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

Encuesta dirigida a los niños/as de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig provincia del Azuay.

OJETIVO: Evaluar el criterio de los niños/as sobre el juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig provincia del Azuay en el año lectivo 2010-2011

Marque con una (X) según corresponda

1. ¿Los juegos permiten una educación entretenida?

Muy satisfactorio () Satisfactorio () Poco satisfactorio ()

2.- ¿El juego le permite un aprendizaje significativo?

Si ()

No ()

3. Considera usted que los elementos para el juego son necesarios

Muchos juguetes ()

Materiales diversos para crear ()

Cuentos ()

Ninguno ()

4.- Las actividades deportivas desarrollan el esquema corporal

Si ()

No ()

5.- Los premios son estímulos que permiten un aprendizaje cooperativo

Si ()

No ()

6.- Los juegos desarrollan amistad, compañerismo, tolerancia, fuerza y creatividad.

Si ()

No ()

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

Entrevista dirigida a los docentes de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig provincia del Azuay.

OJETIVO: Evaluar el criterio de los niños/as sobre el juego lúdico como técnica de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Antonio Moreno y Ortiz del cantón Sigsig provincia del Azuay en el año lectivo 2010-2011

1.- ¿Considera usted el juego como una actividad lúdica en el aprendizaje de los estudiantes?

.....
.....
.....

2.- ¿Reconoce usted el juego como una parte importante en el aprendizaje de los niños/as?

.....
.....
.....

3.- ¿Planifica usted sus clases utilizando la actividad lúdica como parte del aprendizaje?

.....
.....
.....

4.- ¿Cómo se sienten sus estudiantes cuando usted realiza la actividad lúdica en su clase?

.....
.....
.....

5.- ¿Qué identifica usted cuando no realiza una actividad lúdica en sus estudiantes?

.....
.....
.....



