



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE EDUCACIÓN

SISTEMA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL

CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ, GUAYAQUIL

PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: EDUCACION PRIMARIA

TEMA:

El juego y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los educandos
de la Educación Básica

PROPUESTA:

Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico

AUTORES:

Eunice Yvette Flores Almeida

Leffia Magali Lima Bermeo

ASESOR:

Dr. PEDRO RIZZO BAJAÑA MSc.

CÓDIGO. LP1-14-053

GUAYAQUIL

2012



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACION SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO GUAYAQUIL

DIRECTIVOS

Dr. Francisco Morán Márquez MSc.

Decano

Dr. Eduardo Torres Arguello MSc.

Subdecano

Dr. Vicente Ponce Cáceres MSc.

Director

Dr. Vicente Mieles Macías MSc.

Subdirector

Dr. Jorge Touriz González.

Director nacional de Educación Primaria

Abg. Sebastián Cadena Alvarado

Secretario

Guayaquil, febrero del 2012

Dr.

Francisco Morán Márquez, MSc.

**DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad

De mis consideraciones:

En virtud de la Resolución del H. Consejo Directivo de la Facultad con fecha 21 **de septiembre** del 2011, en la cual se me designó Asesor del Proyecto Educativo de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, licenciatura en Educación Primaria

Tengo a bien informar los siguientes que los egresados, código: **LP1-14-053**, Eunice Yvette Flores Almeida y Leffia Magali Lima Bermeo, diseñaron y ejecutaron el Proyecto Educativo con el tema: El juego y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los educandos de la Educación Básica. Propuesta: Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Los participantes satisfactoriamente han ejecutado, las diferentes etapas constitutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y se pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.

ASESOR

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Dr. Luis Domínguez Medina, profesor de la Facultad de Filosofía, Certifico que he revisado la redacción y ortografía del contenido del proyecto educativo: “: El juego y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los educandos de la Educación Básica. Propuesta: Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico” elaborado por: Eunice Yvette Flores Almeida y Leffia Magali Lima Bermeo, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Especialización Educación Primaria

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto.

- ❖ Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes.
- ❖ La acentuación es precisa.
- ❖ Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada.
- ❖ En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción.
- ❖ Hay concreción y exactitud en las ideas.
- ❖ No incurre en errores en la utilización de las letras.
- ❖ La aplicación de la Sinonimia es correcta.
- ❖ Se maneja con conocimiento y precisión la morfosintaxis.
- ❖ El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como especialista en Literatura y Español, reconozco la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su proyecto.

Atentamente,

Dr. Luis Domínguez Medina
PROFESOR DE LA FACULTAD

Guayaquil, febrero del 2012

Yo, Eunice Yvette Flores Almeida, cedo los derechos del presente proyecto educativo **TEMA:** : El juego y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los educandos de la Educación Básica. Propuesta: Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico; como medio de consulta y fines pedagógicos que estime conveniente la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Atentamente

Eunice Yvette Flores Almeida

Leffia Magali Lima Bermeo

Guayaquil, febrero del 2012

Dr.

Francisco Morán Márquez, MSc.

DECANO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA

LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Presente

Sr. Decano:

Nosotras: Eunice Yvette Flores Almeida y Leffia Magali Lima Bermeo egresadas de Educación Semipresencial de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación CERTIFICO que el Proyecto de Tesis previo a la Licenciatura en la Especialización Educación Primaria cuyo título es: El juego y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los educandos de la Educación Básica. Propuesta: Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico

Es **ORIGINAL** y de nuestra autoría.

Atentamente,

Eunice Yvette Flores Almeida y Leffia Magali Lima Bermeo



TRIBUNAL EXAMINADOR

Confiere al presente proyecto la calificación de -----

Equivalente -----

TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo a todas aquellas personas que sueñan en un mundo mejor, donde el hambre, el frío y la soledad sean desterradas, para dar cabida al amor y el respeto por el prójimo; donde no haya fronteras ni color de piel o religión que nos separe y que por el contrario seamos un solo cuerpo en busca de la perfección, con la ayuda de Dios y de nosotros mismos.

AGRADECIMIENTO

Antes que nada agradezco a Dios por darme la vida y la oportunidad de apreciar lo hermoso de su obra en la tierra.

A mi esposa e hijo, quienes con su apoyo y comprensión, supieron estar junto a mí en aquellos momentos de debilidad, inspirándome y dándome fuerza para seguir adelante. Gracias mis amores.

A mis padres, quienes con su ejemplo y dedicación supieron sembrar en mí el amor y el respeto por el prójimo.

A mis hermanos, sobrinos y cuñados por estar siempre pendientes de mí.

Un agradecimiento especial para mis maestros quienes con sus enseñanzas han sabido crear a un profesional responsable y con una nueva actitud para ver y analizar los problemas cotidianos.

ÍNDICE GENERAL

Carátula	I
Directivos.	II
Carta de aceptación del tutor	III
Certificado	IV
Derechos del autor	V
Miembro del Tribunal	VII
Dedicatoria.	VIII
Agradecimiento.	X
Índice General.	X
Índice de Cuadros	XIII
Índice de Gráficos	XIV
Resumen	XV
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema	2
Delimitación del Problema	5
Formulación del Problema.	5
Evaluación del Problema	7
Interrogantes de la Investigación	8
Objetivos de la Investigación	8
Justificación	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio.	12
Fundamentación Teórica	12
Fundamento Epistemológico	53
Fundamento Sociológico	56
Fundamento Pedagógico	57
Fundamento Legal.	62
Glosario de términos.	64

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación	66
Tipo de Investigación.	69
Procedimientos de Investigación	73
	85

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Análisis e Interpretación de Resultados	75
Discusión de los resultados	95
Respuestas a Interrogantes de la Investigación	96

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Título de la Propuesta	98
Justificación	98
Diagnóstico	98
Fundamentación	99
Importancia	100

Factibilidad	101
Descripción de la propuesta:	101
Visión	123
Misión	124
Definiciones conceptuales	125
Bibliografía general	127
Anexos	

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 aplicar estrategias metodológicas	75
Cuadro 2 estrategias lúdicas	76
Cuadro 3 práctica el manual de ejercicio	77
Cuadro 4 desarrollar actividades lúdicas con los niños	78
Cuadro 5 conocer acerca del juego	80
Cuadro 6 una guía sobre juegos educativos	81
Cuadro 7 diseño y aplicación de una guía	82
Cuadro 8 capacitar a los Representantes legales	83
Cuadro 9 colaborar en la aplicación de un proyecto educativo	84
Cuadro 10 afianzar los conocimientos en los niños	85
Cuadro 11 aplicar estrategias metodológicas lúdicas	86
Cuadro 12 las clases logrará motivar a los niños	87
Cuadro 13 conocer juegos educativos	88
Cuadro 14 juega con sus hijos para estimular	89
Cuadro 15 conocer acerca del juego	90
Cuadro 16 una guía sobre juegos educativos	91
Cuadro 17 diseño y aplicación de una guía	92
Cuadro 18 capacitar a los docentes	93
Cuadro 19 colaborar en la aplicación de un proyecto	94
Cuadro 20 aplicación de una guía didáctica	95

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 aplicar estrategias metodológicas	75
Gráfico 2 estrategias lúdicas	76
Gráfico 3 práctica el manual de ejercicio	77
Gráfico 4 desarrollar actividades lúdicas con los niños	78
Gráfico 5 conocer acerca del juego	80
Gráfico 6 una guía sobre juegos educativos	81
Gráfico 7 diseño y aplicación de una guía	82
Gráfico 8 capacitar a los Representantes legales	83
Gráfico 9 colaborar en la aplicación de un proyecto educativo	84
Gráfico 10 afianzar los conocimientos en los niños	85
Gráfico 11 aplicar estrategias metodológicas lúdicas	86
Gráfico 12 las clases logrará motivar a los niños	87
Gráfico 13 conocer juegos educativos	88
Gráfico 14 juega con sus hijos para estimular	89
Gráfico 15 conocer acerca del juego	90
Gráfico 16 una guía sobre juegos educativos	91
Gráfico 17 diseño y aplicación de una guía	92
Gráfico 18 capacitar a los docentes	93
Gráfico 19 colaborar en la aplicación de un proyecto	94
Gráfico 20 aplicación de una guía didáctica	95

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA

Título: El juego y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los educandos de la Educación Básica. **Propuesta:** Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico

Autores:

Eunice Yvette Flores Almeida

Leffia Magali Lima Bermeo

Asesor:

Dr. Pedro Rizzo Bajaña MSc.

Resumen

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo - motivacional y las aptitudes. En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo.

Descriptores:

El juego

Aprendizaje

Guía

INTRODUCCIÓN

La importancia se relaciona con el desarrollo de sus habilidades y destrezas, estimuladas y potencializadas por la actitud metodológicas del docente de una manera intencional y organizada ya que es muy importante que el educando logre aprender a desarrollar su pensamiento creativo de una manera activa la cual a través de esta investigación se habrá aportado significativamente al conocimiento y solución del problema planteado

La investigación es de gran transcendencia porque pretende demostrar la importancia de la actividad lúdica como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el juego es una de las mayores habilidades para generar nuevos modelos de relación y comunicación, mejorando la calidad educativa y las relaciones interpersonales en los miembros de la comunidad educativa

Capítulo I: El Problema: Se observará la ubicación, situación conflicto, causas y consecuencias, delimitación, planteamiento y evaluación del problema, objetivos de la investigación: General y específicos, las preguntas directrices y la justificación.

Capítulo II: Marco Teórico: Se introducirán las teorías que van a sustentar este tema de Investigación, se encontrará la fundamentación teórica, fundamentación pedagógica, psicológica, sociológica, filosófica, y legal. Al finalizar este capítulo estarán las variables de la investigación.

Capítulo III: Metodología: La modalidad, tipos de la Investigación, población y muestra, instrumentos, procedimientos, recolección de la Investigación y los criterios para elaborar la propuesta.

Capítulo IV: Análisis e interpretación de los resultados: Se encontrará las preguntas, los cuadros, gráficos, análisis de las encuestas realizadas. Al finalizar el Capítulo se observará la discusión de los resultados y las respuestas a las preguntas directrices.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Capítulo VI: La propuesta: Donde se le da solución a los problemas planteados en la Investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ubicación del problema en un contexto

En el año de 1984 moradores de la cooperativa Antonio José de Sucre, del Cantón Durán, consciente de la necesidad de que en su sector se creará y fundará una escuela para satisfacer una de las necesidades más sentidas, solicitaron al supervisor escolar de aquel entonces, señor Jorge Villacreces Colmont que realizará una visita al sitio arriba mencionado con la finalidad de que escuchará los planteamientos de los dirigentes y socios de la. Cooperativa; a tal solicitud respondió positivamente el antes nombrado Superior escolar, es decir asistió a una reunión previamente convocada, en la casa comunal de la cooperativa, en la misma que los interesados pidieron a la autoridad escolar la fundación y creación de una escuela.

Como respuesta el señor supervisor prenombrado ofreció solicitar a la Dirección Provincial de Educación se instituyera la Entidad Educativa correspondiente. A la reunión antes indicada asistieron entre otras personas el presidente de la cooperativa, señor Francisco Rosero y el actual de la escuela, precitada, Lcda. Cedeño Velásquez Ángela Acacia.

El supervisor Escolar arriba nombrado cumplió con su ofrecimiento al incluir en el cuadro de necesidades la solicitud de la comunidad solicitante, esto es, que se fundará el establecimiento educativo como en efecto ocurrió posteriormente el día 12 de Junio de 1985 mediante acuerdo # 33 y con el No. de la Institución 294, siendo Director Provincial de Educación, el profesor Jorge Guzmán Arguello.

El primer director de la nueva Institución educativa, fue el abogado Carlos Intriago Intriago, el mismo que ese tiempo era solamente licenciado en Ciencias Sociales y Políticas y que ha venido laborando ininterrumpidamente.

Como casi toda Institución nueva, la escuela mencionada carecía de infraestructura, por lo mismo tuvo que iniciar sus actividades en la casa Comunal de la cooperativa de vivienda. Al siguiente año se inició la construcción de seis aulas en el terreno que con anticipación había dejado reservado la dirigencia de la cooperativa, esto es, en la Mz. G del sector territorial correspondiente. En pocos meses la obra fue construida y terminada, con lo que se logró el objetivo propuesto con anterioridad, paralelamente se consiguió la donación de mobiliario de la **DINACE** (Dirección Nacional de Construcción Escolar), acción que hizo factible mejorar las condiciones ambientales y consecuentemente pedagógicas.

Paulatinamente la Institución educativa nombrada ha logrado el progreso y el adelanto y en la actualidad se cuenta con 10 aulas, una dirección y un aula provincial, servicios higiénicos, cisterna, pavimento parcial del patio.

Uno de los principales problemas que se presenta en la entidad educativa, es la aplicación de métodos tradicionales en donde el docente no aplica la actividad ni estrategia lúdica para estimular al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje. Al escuela cuenta con una infraestructura amplia, aulas pedagógicamente adecuada, laboratorio de computación con Internet donde los estudiantes reciben sus clases de computación.

Situación conflicto

El presente proyecto se refiere al conocimiento adquirido y puesto en práctica en niños del tercer año de educación básica y tiene como finalidad contribuir, como parte fundamental en el desarrollo de la

creatividad, la imaginación, lo que se logrará a través de la aplicación de la actividad lúdica.

Para lograr el desarrollo de destrezas se puede manifestar con certeza que la eficiencia pedagógica montesioriana no sólo es asunto de programas, planificaciones y métodos aplicados en los diferentes grupos de niños/as y aprender contenidos sin mayor eficacia pedagógica sino que al partir de ese deseo natural de aprender, por medio del juego logrará gozo, satisfacción y perfeccionará sus actitudes cognitivas. El problema se encuentra ubicado en el tercer año básico de la Escuela Fiscal Mixta Matutina N° 17 "Oswaldo Guayasamín Calero, en el año lectivo 2011 -2012.

En la actualidad existe una deficiencia de parte de los docentes que no aplican la actividad lúdica en el proceso enseñanza, ya que suelen preocuparse en cumplir con lo planteado, pero a muchas de ellos no les importa mucho la situación de niños que tienen problemas intrafamiliares y todo eso provoca que en las clases quieran jugar, esto hace que los profesores vean al juego como algo innecesario y están sumidos a lo tradicional de ellos o de la escuela y no les interesa las actividades lúdicas, ven al niño/a como un receptor de conocimientos, por lo que se debe concienciar al docente porque el niño aprende jugando, en esta actitud del niño/a también influyen los medios de comunicación.

Causas del problema y consecuencias

Causas

- Escasa atención por parte de los estudiantes.
- Los maestros poseen escasos conocimientos en los procesos lúdicos.

- Poco conocimiento sobre la actividad lúdica y su aplicación en el desarrollo integral de los niños/as.
- No tener un manual de ejercicios.

Consecuencias

- Escaso desarrollo cognitivo del niño
- No hay precisión en los ejercicios corporales.
- Poca integración social.
- Desmotivación en los alumnos.
- Escaso desarrollo de la creatividad.
- Escaso desarrollo del lenguaje y relaciones socio afectivas en niños/as.

- **Delimitación del problema**

Campo: Educativo

Área: Educación Primaria

Aspecto: Psicopedagógico

Tema: El juego y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los educandos de la Educación Básica

Propuesta: Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico

Formulación del problema.

¿Cómo incide el diseño y la aplicación de una guía metodología lúdica en la motivación del proceso de enseñanza en los educandos del tercer año básico de la Escuela Fiscal Mixta # 17 “Oswaldo Guayasamín Calero” de

la Cooperativa Antonio José de Sucre Mz 6 Solar 2, Cantón Durán, Provincia del Guayas, en el año lectivo 2011 -2012?

Evaluación del problema

El problema se evaluará en relación a los siguientes aspectos:

Delimitación: El problema se ubica en el tercer año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta # 17 “Oswaldo Guayasamín Calero” de la Cooperativa Antonio José de Sucre Mz 6 Solar 2, Cantón Durán, en el periodo lectivo 2011 -2012.

Claro: El proyecto será redactado en un lenguaje sencillo utilizando una terminología pedagógica de fácil comprensión.

Concreto: El problema es concreto porque se realizará solucionando el problema de la falta de aplicación de la actividad lúdica en la enseñanza aprendizaje.

Contextual: Porque el problema pertenece al ámbito educativo en la que destaca que los docentes no aplican el juego ni la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje lo que desmotiva a los estudiantes.

Factible: Es factible porque cuenta con los recursos necesarios para su ejecución y elaboración.

Relevante: Es muy importante por la trascendencia que tiene el juego en el desarrollo estético y afectivo lúdico en los/as niños/as para lograr su formación integral

Objetivos de la investigación

Objetivo General

- ❖ Determinar la importancia de la metodología lúdica como estrategia básica para el desarrollo integral del educando generando con ello una convivencia pacífica y recreativa

❖ **Específicos**

- Identificar las causas que ocasionan la falta de aplicación de metodologías lúdicas en la enseñanza aprendizaje.
- Determinar la influencia de la actividad lúdica en la motivación del aprendizaje en los niños
- Diseñar una guía para el desarrollo del proceso lúdico en la educación básica para mejorar la calidad de la educación
- Concienciar a los docentes en la importancia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes.

Interrogantes de la investigación

1. ¿Qué es el juego?
2. ¿Cómo se clasifican los juegos?
3. ¿Cuál es la importancia del juego en el desarrollo integral del niño?

4. ¿Cuál es la influencia del juego en la motivación de a enseñanza?
5. ¿Cuáles son los beneficios educativos de los juegos?
6. ¿Qué es actividad lúdica?
7. ¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el aprendizaje?
8. ¿Cómo se debe aplicar la actividad lúdica en la enseñanza?
9. ¿Cuál es la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la creatividad de los niño
10. ¿Cómo se aplica la actividad lúdica en el tercer año básico?
11. ¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en la motivación del aprendizaje?
12. ¿Qué juegos motivan el aprendizaje?
13. ¿Qué es una Guía didáctica?
14. ¿Cómo se debe elaborar una guía didáctica?
15. ¿Cuál es la importancia de una Guía didáctica en el aprendizaje?
16. ¿Qué habilidades y destrezas desarrolla el juego en el aprendizaje?
17. ¿Cuál es la importancia de la motivación en la enseñanza aprendizaje?
18. ¿Qué es el proceso lúdico?
19. ¿Cuál es el rol del docente en la actividad lúdica?
20. ¿Cómo debe el docente poner orden en los juegos y la actividad lúdica?

Justificación e importancia

La importancia se relaciona con el desarrollo de sus habilidades y destrezas, estimuladas y potencializadas por la actitud metodológicas del docente de una manera intencional y organizada ya que es muy importante que el educando logre aprender a desarrollar su pensamiento creativo de una manera activa, la cual a través de esta investigación se habrá aportado significativamente al conocimiento y solución del problema planteado

La investigación es de gran transcendencia porque pretende demostrar la importancia de la actividad lúdica, como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el juego es una de las mayores habilidades para generar nuevos modelos de relación y comunicación, mejorando la calidad educativa y las relaciones interpersonales en los miembros de la comunidad educativa

En la actualidad es muy importante utilizar el método Montessori, como medio para lograr el aprendizaje autónomo de los estudiantes del tercer año básico, pues al llevar una buena estimulación se desarrollan más los circuitos de las redes neuronales y permitirá la creatividad y mayor expresividad en los/as niños/as, por lo cual este proyecto tiene mucha importancia al desarrollar destrezas cognitivas, motoras, motrices, afectivas y tendrán un aprendizaje significativo y aplicable en los diferentes espacios.

Si al niño/a se le permite que juegue y practique con libertad habilidades desarrollará en cada actividad una experiencia que puede ser de orden estético emocional, intelectual o bien combinar todas éstas Durante el juego y transformarlos en arte.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

Los beneficiarios de esta investigación serán los estudiantes, los docentes y la institución educativa. Este proyecto será trascendental en lo social porque a través del juego se logrará mejorar una mejor integración educativa del estudiantes del tercer año básico

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de estudios

Revisado los archivos, no se encuentra documentos similares investigados con anterioridad.

Fundamentación teórica

Para el desarrollo de esta fundamentación teórica, nos basaremos en el siguiente contenido científico y bibliográfico:

El juego

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen

referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.



Carreras

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1987): *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.*
- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): *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.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas

Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden clasificar básicamente en estos tipos:

- Juegos de rol

- Juegos de habilidad o destreza, (Juego de las Chapas, Canicas, Matatenas, disparar a un objetivo).
- Juegos de estrategia, (damas, ajedrez, go, go-moku, Stratego).
- Juegos de azar, (dados, piedra papel o tijeras, lotería).
- Juegos de aventura.
- Juegos de acción. Ruleta Rusa,
- Juegos educativos (Trivia).
- Juegos de manos, (pulseada, tortillas, pin-pon-papas, marinero se fue a la mar, sombras, gallitos, tinenti o pelea de pulgares).
- Juego de palabras, (trabalenguas)
- Juego de Afirmación
- Juego de Cooperación
- Juego de Comunicación
- Juego de Resolución de conflictos
- Juego Interculturales
- Juego de Presentación

Importancia del juego en el desarrollo integral del niño

A través del juego el niño aprende acerca de las cosas que lo rodean, sobre sí mismo y sobre las personas que juegan con él. También le brinda la oportunidad de experimentar con sus capacidades, y cada nueva etapa en el desarrollo le abre las puertas hacia una variedad de actividades y juegos nuevos.

La naturaleza del juego infantil es ante todo una actividad social. Es algo que los padres hacen instintivamente con sus hijos desde los primeros días de vida. Es una forma maravillosa de conocerse y establecer el camino para la comunicación más significativa en etapas posteriores. El juego constituye una vía mediante la cual el niño ensaya su modo de actuar en el mundo. Los expertos aseguran que del juego depende su

desarrollo físico, emocional y espiritual. Al jugar los niños aprenden distintas experiencias como: compartir, ganar, perder, socializar, tolerar, conocer límites, soñar y mucho más.

¿Por qué es importante que los niños jueguen?

El juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad y la emotividad. La relación del juego con algunas facetas lo convierten en un medio de socialización, expresión y comunicación, con el que el niño supera su egocentrismo, fija relaciones con sus iguales y aprende a aceptar puntos de vista diferentes al propio. Además, le ayuda a conocerse a sí mismo, a los demás y a establecer vínculos afectivos. Por otra parte, desarrolla las funciones psíquicas necesarias para el aprendizaje como: la percepción sensorial, el lenguaje, la memoria; así como las funciones físicas (correr, saltar, equilibrio y coordinación motora

El juego también estimula la superación personal, a partir de la experiencia del éxito, base de la autoconfianza, de la misma manera ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social. El juego es la base de toda actividad que estimula la creatividad. El juego también es un medio de auto expresión que le permite descargar tensión y dar salida a sus instintos de modo aceptable. ¿Por qué es importante que los padres y hermanos jueguen con los niños de la casa?

Aunque amen estar en casa con sus hijos, quizás sus ocupaciones diarias no les permitan hacerlo. Lo importante es que los momentos que puedan pasar con ellos sean una experiencia gratificante.

Para los niños es muy significativo que jueguen con ellos, ya que sienten lo importantes que son y se sienten valorados y tomados en cuenta; de la

misma manera debemos respetar la forma en que el niño se está expresando, así lo conoceremos mejor y además sabremos cuáles son sus necesidades e intereses, para así ayudarlo a un mejor desarrollo personal y social.

Influencia del juego en la motivación para el aprendizaje

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

Beneficios educativos de los juegos

Un niño necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado.

El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los niños no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su *trabajo profesional* del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los niños, depende casi totalmente de la

capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

La actividad lúdica

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los

seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Ernesto Yturralde Tagle, investigador, conferencista y precursor como facilitador de procesos de **Aprendizajes Significativos** utilizando actividades lúdicas, comenta: *"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. Lo lúdico crea ambientes*

mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

Influencia de la actividad lúdica en el aprendizaje

Carlos Alberto Jiménez V. un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

Ernesto Yturralde comenta: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y

alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del Aprendizaje Experiencial cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante.

Aplicación de la actividad lúdica en la enseñanza

El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. (NLT)

Karl Groos (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del Juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, catedráticos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y el juego.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica NO es equivalente a Aprendizaje Experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades. ¿Por qué el aprendizaje tiene que ser aburrido?

A mediados del siglo pasado, el holandés, Johan Huizinga en su obra "Homo Ludens" define el concepto de juego, como "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no."

La Dinamización a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, trabajo en equipo, en el contexto de talleres para resolución de conflictos, mejora del clima laboral, en la estructuración y el desarrollo de convenciones empresariales, convenciones globales o de ventas. Los Talleres Experienciales o Talleres Vivenciales utilizan una metodología plenamente adaptable a la entrega de múltiples programas de formación y entrenamiento, procurando desarrollarlos en el marco de un proceso de aprendizaje.

Importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la creatividad de los niños

El niño y la niña, a través del juego fortalece el contacto con su familia, sus pares, su entorno físico y social, desarrolla habilidades y amplía los lazos sociales, y en general la capacidad intelectual, entendida como adaptación al entorno, va representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta. El juego es un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos. En algunos casos los padres de familia no reconocen éste como una oportunidad para generar mejores condiciones la interior del hogar. El aprendizaje de los padres se convierte entonces en una prioridad, pues lo más probable es que ni siquiera sepan que son ellos quienes al jugar con sus hijos e hijas están aportando valores a su formación y que a través de éste los menores están recreando el mundo, ensayando formas de convivencia, introduciendo normas, aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de futuro que jalonarán su vida y podrán ser, en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevos entornos y modos de vida más armónicos y gratificantes que los que actualmente tienen.

Pero el juego no sólo es importante para el niño y la niña; muchos adultos que logran integrar en forma creativa y lúdica su mundo laboral y social, encuentran gran placer y satisfacción en sus actividades, realizando un juego continuo que nunca deja de ser parte de su personalidad. Muchos de los grandes científicos, artistas, creativos y empresarios tienen en común su gran capacidad para la actividad lúdica simbólica, último paso en la evolución del juego, lo que les permite innovar, crear y representar situaciones hipotéticas que ensayan y transforman en realidades a partir de la lúdica.

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan: Jean Piaget considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social. Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento del niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga autor obligado en el estudio del tema. En su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), y trata de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, o si por el contrario la cultura surge de la actividad de juego: «la cultura brota del juego - como juego- y allí se desarrolla»; además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que

también la considera parte de la vida animal. El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante del mundo social.

Los autores reseñados nos muestran la importancia que la lúdica y el juego tienen para el ser humano en todas las etapas de vida, pero en especial dentro de la infancia. Igualmente cómo es en sí mismo un potenciador de desarrollo, aprendizaje y transformador de experiencias y creencias.

Aplicación de la actividad lúdica

Lúdica puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, además de un modo de ser particular.

¿Por qué a través de la lúdica?

La lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. (todo ello hace referencia a la socialización como el proceso de inducción amplio y coherente de los seres humanos en el grupo social que les tocó en suerte en el momento de nacer, que le permite aprehender y construir la realidad a partir de los parámetros de su grupo de referencia, y posteriormente ampliar su marco de referencia y cosmovisión a través de su vinculación en otros grupos, subculturas y culturas diferentes a la suya). Por lo que la lúdica es parte fundamental de

este proceso, (de socialización) en lugar de “forma natural” porque todo esto es simbólico y por tanto humano, desarrollado de una manera adecuada genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano, que en términos generales son:

- Favorece la catarsis
- Desarrolla la creatividad
- Es indispensable para la socialización del niño o niña
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Genera reflexión
- Colabora con la solución de problemas
- Favorece el aprendizaje
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla el vocabulario
- Media la realidad
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas mentales
- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Permite el intercambio generacional
- Propicia la horizontalidad de las relaciones.
- Desarrolla la imaginación

Influencia de la actividad lúdica en la motivación del aprendizaje

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones.

El juego es reconocido como parte fundamental del desarrollo integral de los niños y las niñas, por lo cual: “Los Estados Partes reconocen el

derecho de la niñez al descanso y la diversión, a jugar y realizar actividades recreativas apropiadas para la edad, y a participar libremente en la vida artística y cultural”. Los niños y niñas no solo tienen derecho a jugar, sino que los Estados deben “proveer oportunidades para el desarrollo de actividades culturales, artísticas y recreativas”. Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño (1989).

Como parte de su compromiso de propiciar una vida sana y proporcionar una educación de calidad, en el Período Extraordinario de Sesiones de las Naciones Unidas sobre la Infancia, en mayo del 2002, los líderes mundiales se comprometieron entre otras cosas a:

- “Promover la salud física, mental y emocional de los niños, incluidos los adolescentes, por medio del juego, los deportes, actividades de esparcimiento y la expresión artística y cultural.”
 - “Proporcionar instalaciones y oportunidades de acceso a actividades deportivas y de recreación en las escuelas y comunidades”.
- “un mundo mejor para los niños y las niñas (2002) “La educación física y la práctica de los deportes son un derecho fundamental de todo el mundo”. Artículo 1 de la Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte (UNESCO, 1978).“

La lúdica y el juego como derechos fundamentales de la infancia, que potencian el desarrollo de múltiples habilidades, valores y competencias para la vida, son elementos fundamentales para garantizar el acceso de los menores a otros derechos como el afecto, la educación y la identidad. Dentro del Plan de la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación 2005, la lúdica es vista como un valor esencial que lo caracteriza y le confiere su singularidad, diferenciándolo de todos los demás planes y programas que promueven los derechos de la infancia

Juegos para motivar el aprendizaje

Juegos de Ejercicio

Los juegos de ejercicio son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos.

Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, correpasillos, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos o peonzas, diábolos, entre otros

- Desarrollo de los sentidos.
- Favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos.
- Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.
- Suelen fomentar la auto superación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

Juegos de Ensamblaje o Armado

Consiste en encajar, ensamblar, superponer, apilar y juntar piezas... etc. Este juego se desarrolla cuando un niño o niña se fija una meta - la de

construir - y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue.

Por ejemplo: los puzzles y rompecabezas, los mecanos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vistas a conseguir resultados.

- Contribuyen a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano.
- La diferenciación de formas y colores
- Favorece al desarrollo del razonamiento, organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia.
- Suelen favorecer también la autoestima y la auto superación.

Juegos Simbólicos

Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego donde el niño o niña atribuye toda clase de significados, más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros, gerentes, periodistas, pintores

Por ejemplo: los vehículos, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, los tocadores, los disfraces y todos aquellos juegos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje porque los niños y niñas verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecen también la imaginación y la creatividad.

Juego de Reglas

Son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Por ejemplo: juegos de mesa o de tablero, pero también hay otros juegos de reglas con los que se juega en otras situaciones, como por ejemplo el golf, los juegos de puntería, los futbolines, canastas.

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Por otra parte, según la organización Illinois early learning, jugando con las niñas y niños pequeños de una manera efectiva y divertida se logra desarrollar: Habilidades de lenguaje: cuando juegan juegos de nombres, cantan canciones, y recitan rimas infantiles. Habilidades de pensamiento: cuando construyen una torre de bloques, siguen las instrucciones de algún juego, o adivinan cómo armar las piezas de un rompecabezas.

Habilidades de motricidad fina: cuando ensartan cuentas, hacen figuras de arcilla y cortan con tijeras

Habilidades de motricidad gruesa: cuando juegan con una pelota, patinan y corren carreras de relevos.

Habilidades creativas: cuando se imaginan cuentos, presentan un espectáculo de títeres, y se atavían con ropa de juego.

Habilidades sociales: cuando forman los equipos para juegos de pelota, discuten las reglas de un juego de naipes, y deciden quién realizará cuál papel en un juego dramático.

De igual manera, el juego también es beneficioso para la salud mental y física de los mayores, según La Guía del Juguete, sobresalen:

- Disminuye los sentimientos de soledad
- Mejora el estado de ánimo y la motivación interna
- Aumenta la auto eficacia social percibida

- Facilita la adaptación a la jubilación
- Amplía los niveles de satisfacción vital
- Mejora las habilidades comunicativas
- Potencia la percepción sensorial
- Ejercita las habilidades cognitivas
- Incrementa los niveles de autoestima
- Mejora el mantenimiento de hábitos saludables
- Facilita la adaptación al entorno.

Guía didáctica

La guía didáctica, es un documento que permite al profesor una adecuada planificación, orientación y control del trabajo independiente de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. Esta, a su vez, propicia una mejor planificación y organización de la preparación, auto preparación y auto control de los mismos, al tener precisadas en ellas las tareas a realizar Durante la realización de la actividad asignada.

Esta guía didáctica debe tener un nivel de profundidad diferente teniendo en cuenta la forma de docencia y el tipo de clase: Clase Teórico Práctica. (CTP) o Clase Práctica (CP), considerando, además los procesos cognoscitivos que tienen lugar en el estudiante: la comprensión, la

memorización, la reproducción oral y escrita y la aplicación de los conocimientos para solucionar las tareas.

Toda esta preparación del estudiante para las clases teórico prácticas y las clases prácticas dependerá en gran medida de la utilización por el docente de las diferentes asignaturas de la guía didáctica, ya sea Durante la orientación como en la ejecución y el control de las clases. Tanto en las CTP como en las CP la guía didáctica y de aprendizaje es tan importantes como la preparación de la asignatura. Esta guía debe ser entregada previamente a los estudiantes, con un tiempo que permita una preparación consciente y un desarrollo efectivo de la independencia cognoscitiva por su parte.

Para lograr una mejor utilización de la guía didáctica, se propone agruparla en tres tipos:

1.- Guía de preparación teórica: La que permite al estudiante obtener la información teórica necesaria sobre el tema para su posterior aplicación práctica. Esta se utiliza, fundamentalmente, en la preparación para las clases teórico prácticas.

2.- Guía de preparación para actividad controlada: La que permite al estudiante profundizar en los aspectos teóricos relacionándolos con la práctica, para su posterior preparación en el aula bajo la guía del profesor. Puede incluir presentación de las actividades en dependencia de su nivel de complejidad y se utiliza en la preparación para un tipo de clase práctica.

3.- Guía de preparación para actividad libre o no controlada: La que permite al estudiante profundizar en los aspectos teóricos fundamentales y aplicarlos de forma práctica sin la guía directa del profesor, para su

demostración en el aula. Solo para presentación a través de micro prácticas.

Elaboración de una guía didáctica

La guía será elaborada siguiendo los siguientes pasos

1. Portada
2. Introducción
3. Objetivo
4. Contenidos de juegos
5. Ideas esenciales del tema
6. Indicaciones metodológicas para desarrollar los juegos
9. Bibliografía.

Importancia de una Guía didáctica en el aprendizaje

La importancia de la guía didáctica en el desarrollo de habilidades profesionales, pues permite al profesor una adecuada planificación, orientación y control del trabajo independiente de los estudiantes. Las mismas tienen una estructura de aprendizaje autodidáctico y flexible, elaboradas bajo el principio del carácter sistémico en la enseñanza. Están agrupadas teniendo en cuenta las diferentes formas de docencia: Guía de preparación teórica, guía de preparación controlada y guía de preparación no controlada o libre, cada tipo con su objetivo específico.

Los cambios ocurridos con la tercera Revolución Educacional exigen que el docente en formación debe enfrentar nuevos retos y experiencias, por lo que su capacidad de aprender a aprender es indispensable en su formación inicial y permanente, Estos cambios demandan de ellos

habilidades y actitudes para la utilización de su competencia profesional de forma independiente y autodidacta, concentrándose en un proceso de formación en cualquier componente: académico, laboral e investigativo, a través del trabajo independiente, el que con una adecuada orientación por el docente asegura el desarrollo de las competencias. En este sentido se puede afirmar que el trabajo independiente cobra gran importancia para los docentes en formación desde el primer año, permitiéndole desarrollar las habilidades necesarias para su desempeño profesional por sí solos.

Significa, que desde el punto de vista pedagógico, el profesor asume un importante papel en la orientación y dirección adecuada del trabajo independiente, pues es él el que debe realizar una planificación adecuada utilizando diferentes métodos, procedimientos teniendo en cuenta las diferentes formas de organización de la docencia.

El presente trabajo tiene la intención de presentar una propuesta de estructura de guías didácticas para distintas formas de docencia, de manera que permitan al docente en formación una orientación precisa para garantizar su auto preparación de forma independiente. Estas guías didácticas contribuirían a preparar al docente en formación y garantizar, desde el primer año de la carrera, su autoformación. Durante la Universalización contribuyendo, además al desarrollo de habilidades profesionales a través del cumplimiento y desarrollo del trabajo independiente.

Habilidades y destrezas desarrolla el juego en el aprendizaje

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del

nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

A los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar. A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años: se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse

físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad

Montar en correpasillos, triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etc...

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

Importancia de la motivación en la enseñanza aprendizaje

La motivación es concebida, a menudo, como un impulso que parte del organismo, como una atracción que emana del objeto y actúa sobre el individuo. El psicólogo la considera como el aspecto dinámico de la relación de un sujeto con el mundo. La motivación concierne a la dirección activa de la conducta hacia ciertas categorías preferenciales de situaciones o de objetos. Young (1961) la considera como el proceso para despertar la acción, sostener la actividad en progreso y regular el patrón de actividad (Cofer y Appley, 1990).

Las conductas intrínsecamente motivadas, lejos de ser triviales y carentes de importancia animan al individuo a buscar novedades y enfrentarse a retos y, al hacerlo, satisfacer necesidades psicológicas importantes. La

motivación intrínseca empuja al individuo a querer superar los retos del entorno y los logros de adquisición de dominio hacen que la persona sea más capaz de adaptarse a los retos y curiosidades del entorno (Reeve, 1994).

Existen dos maneras de disfrutar una actividad-extrínsecamente e intrínsecamente. Las personas extrínsecamente motivadas actúan para conseguir motivadores tales como el dinero, elogios, o reconocimiento social. Las personas intrínsecamente motivadas realizan actividades por el puro placer de realizarlas (Reeve, 1994).

La motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades. Estamos motivados cuando tenemos la voluntad de hacer algo y, además, somos capaces de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera. Durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que nos hayamos propuesto.

Si nos trasladamos al contexto educativo y consideramos el carácter intencional de la conducta humana, parece bastante evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar, constituyen factores de primer orden que guían y dirigen la conducta del estudiante. Pero para realizar un estudio completo e integrador de la motivación, no sólo debemos tener en cuenta estas variables personales e internas sino también aquellas otras externas, procedentes del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, que los están influyendo y con los que interactúan.

Tradicionalmente ha existido una separación casi absoluta entre los aspectos cognitivos y los afectivo - motivacionales a la hora de estudiar su influencia en el aprendizaje, en la actualidad, existe un creciente interés en estudiar ambos tipos de componentes de forma integrada. "Se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez" en consecuencia, para aprender es imprescindible "poder" hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades, los

conocimientos, las estrategias, y las destrezas necesarias (componentes cognitivos), pero además es necesario "querer" hacerlo, tener la disposición, la intención y la motivación suficientes (componentes motivacionales). Los especialistas más destacados en este tema opinan que, para tener buenos resultados académicos, los alumnos necesitan poseer tanto "voluntad" como "habilidad", lo que conduce a la necesidad de integrar ambos aspectos.

Nos centraremos fundamentalmente en analizar la motivación del estudiante tanto desde una perspectiva personal como contextual ambas integradas por tres principales componentes: la expectativa, el valor y el componente afectivo.

Variables personales de la motivación

La expectativa, que hace referencia a las creencias de los estudiantes, respecto a sí mismos y frente a la realización de una determinada tarea. Aquí, el auto concepto, que es resultado de un proceso de análisis, valoración e integración de la información derivada de la propia experiencia y del feedback de los otros significativos (compañeros, padres, profesores) es el factor determinante. La expectativa se podrá traducir en la siguiente pregunta: ¿soy capaz de hacer esta tarea?

El valor, que indica las metas de los estudiantes y sus creencias sobre la importancia e interés por la tarea. Las metas de aprendizaje elegidas dan lugar a diferentes modos de afrontar las tareas académicas y a distintos patrones motivacionales. Ellas se pueden situar entre dos polos que van desde una orientación extrínseca hasta una orientación intrínseca. Así, mientras que unos estudiantes se mueven por el deseo de saber, curiosidad, preferencia por el reto, interés por aprender, otros están orientados hacia la consecución de metas extrínsecas como obtención de notas, recompensas, juicios positivos, aprobación de padres y profesores y evasión de las valoraciones negativas. Este factor se podría traducir en la siguiente pregunta: ¿por qué hago esta tarea?

El componente afectivo, que recoge las reacciones emocionales de los estudiantes ante la tarea. Este componente se podría traducir en la siguiente pregunta: ¿Cómo me siento al hacer esta tarea? Las emociones forman parte importante de la vida psicológica del estudiante y tienen una alta influencia en su motivación académica y en sus estrategias cognitivas (para la adquisición, el almacenamiento, la recuperación de la información, etc.), y por ende en su aprendizaje y rendimiento académico.

Variables contextuales de la motivación

Es un hecho constatado que las interacciones sociales que el estudiante mantiene con los otros significativos (padres, profesores y compañeros) tienen importancia en el desarrollo del auto concepto. Dicha información lo condiciona a desarrollar, mantener y/o modificar la imagen que tiene de sí mismo, la que repercutirá inevitablemente en su motivación y rendimiento académico. Podemos afirmar que tanto la actuación del profesor como las interacciones académicas y sociales de los estudiantes juegan un papel importante en el desarrollo del auto concepto.

El tipo de meta que los estudiantes se proponen (p.e.: aprender o sólo aprobar) también depende de los aspectos situacionales. Entre las variables situacionales que influyen en las metas que persiguen los estudiantes, cabe destacar una serie de elementos relacionados con la organización de la enseñanza y la estructura de la clase como: la actitud del profesor, la organización del aula, el tipo de tareas, el sistema de evaluación, etc.

El tipo de emoción que experimenta el estudiante en la realización de la tarea está también determinada fundamentalmente por las características propias de la tarea y, en particular, por el contenido de la misma y la estrategia metodológica diseñada por el profesor para su realización.

En ese sentido, para que el estudiante se sienta motivado por aprender unos contenidos de forma significativa es necesario tener mucho cuidado en la manera cómo se le presenta la situación de aprendizaje, en lo atractiva e interesante que pueda resultar, en la utilidad evidente que ésta tenga, etc. Todo ello para conseguir que el estudiante se involucre activamente en un proceso de construcción de significados que le demandará esfuerzo, energía y persistencia.

Proceso lúdico

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e

imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego.

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina. Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano. Desde estos puntos de vista se hace necesario ampliar los territorios cognitivos de los sujetos a través de la lúdica para que como mínimo exista una transformación de las miradas y podamos comprender el mundo de una forma natural y placentera.

Por otra parte para que exista el juego en el niño, tiene que haber interacción y manipulación del entorno físico. De esta forma el juego surge como fruto de nuestra acción o de nuestra actividad cognitiva. En este sentido, el cerebro del niño y toda su corporalidad está continuamente en procesos de auto modificación de su actividad celular, y no de hacer representaciones del mundo externo como muchos autores lo plantean. Recordemos, que cada segundo existen más de cien mil millones de reacciones químicas que transforman todos nuestros tejidos y en especial nuestras neuronas, originando plasticidad cerebral. Desde estas perspectivas, es a través del juego que yo establezco vínculos con otros, por medio del cuidado físico, las afectaciones, el amor, que se producen

en el juego social. Lo anterior es determinante no solo para los procesos cerebrales sino que inciden en la construcción y en la regulación celular de procesos de expresión génica (Epigenéticos). De esta forma, el juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica, especialmente asociados con el campo emocional-afectivo que produce el juego.

Rol del docente en la actividad lúdica

Igualmente, se deben tener en cuenta algunos elementos que aseguran el éxito de una actividad lúdica, como por ejemplo:

- Seleccionar y ambientar el lugar
- Elegir adecuadamente el juego
- Dar el nombre al juego
- Explicar el juego paso a paso
- Utilizar el ejemplo
- Terminar el juego en el tiempo adecuado
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos
- Misterio
- Actitud de quién dirige
- Realizar las mismas cosas que los participantes
- Organización impecable
- Ingenio
- Mediación – arbitraje
- Señales claras y sencillas
- Utilizar variantes
- Utilizar variantes
- Número de participantes

- Condiciones de espacio y tiempo
- Intensidad de juego
- Duración del juego
- Grado de dificultad
- Objetivo de la sesión
- Implementos
- Tareas especiales
- Modificación de las reglas

El docente y el orden en los juegos y la actividad lúdica

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según Huerta (2000), las estrategias:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva esta representada por el hombre. (p.78)

Así mismo, Chacón (2000) la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Cooper (2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las

oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero (1995), enfatiza que: (a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.

Es decir las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirva de enlace para ayudar al que el aprendizaje sea fluido. Y por consiguiente las actividades deben estar dirigidas a alcanzar las competencias. Al respecto Castenela (1999) señalan que un procedimiento adquiere y emplea de forma intelectual intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académicas.

En cuanto al método, Muñoz y Noriega (1996). Lo define como “El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta” (p. 34). La metodología, según estos autores posee un valor etimológico, en cuanto al tratado de método y al sistema propio de una ciencia particular. Para Zaragoza citado por Muñoz y Noriega, (1996), las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de interacción del profesor sobre el alumno. El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurístico.

Por el grado de influencia del profesor sobre el alumno el método es impositivo, propositivo y expositivo, y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma el método se caracteriza como dogmático, es séptico y crítico.

La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A hora bien las estrategias y actividades se derivan del análisis, de los métodos y por el tipo de contenido sobre el cual se ejerzan. Cada uno de los métodos genera, por lo común, uno o más procedimientos coherentes con el método de referencia. Las estrategias instruccionales en el área de educación física deben ser concretas y entre sus puntos de referencia deben considerarse los siguientes aspectos: Equilibrar el manejo de los conceptos, procedimientos y aptitudes, introducir la globalización y la interdisciplinariedad y orientar el aprendizaje sobre el ente corporal, pero no atendiendo al movimiento de ese cuerpo o su desarrollo biológico solamente, si no centrar su finalidad en el humano total como ser viviente integral.

La selección de estas estrategias considera las técnicas mixtas, es decir, individuales y colectivas. En tal sentido, las técnicas individuales favorecen el auto aprendizaje, la auto responsabilidad y la autorrealización en los estudiantes. El empleo de técnicas grupales según Muñoz y Noriega, propician la interrelación entre el profesor y el estudiante y de estos últimos entre si, en atención al logro de las competencias, obtención de información, construcción de conocimientos, cambios de actitudes, la experiencia previa, atención individualizada, entre otros aspectos relevantes.

Se tiene entonces, que es de gran importancia asumir que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes y del profesor la matriz de ideas significativas del programa y la referencia temporo-espacial del proceso.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Fundamento epistemológico

La teoría materialista del conocimiento, como reproducción mental de la realidad, deriva de una concepción de la realidad, distinta de la que deriva el método de la reducción. La reducción presupone la sustancia rígida y explica el fenómeno reduciéndolo a su esencia, a la ley general, al principio abstracto."El materialismo marxista define la dinámica misma del

ser, su dialéctica como la sustancia. La sustancia es el movimiento mismo de la cosa en movimiento" (xvi). La sustancia del hombre es la actividad objetiva (la praxis).

El punto de partida de la investigación debe ser formalmente idéntico al resultado. Este punto de partida debe mantener su identidad en todo el curso del razonamiento, ya que sólo así se garantiza que el pensamiento no se pierda en el camino. El método de ascenso de lo abstracto a lo concreto es el método del pensamiento. Es un movimiento que se opera en los conceptos, en el elemento de la abstracción. El ascenso de lo abstracto a lo concreto se da en el pensamiento. Es un movimiento de la parte al todo y viceversa, del fenómeno a la esencia y de la esencia al fenómeno, de la totalidad a la contradicción y viceversa, del objeto al sujeto y de éste a aquél. "El progreso de lo abstracto a lo concreto como método materialista del conocimiento de la realidad es la dialéctica de la totalidad concreta, en la que se reproduce idealmente la realidad en todos sus planos y dimensiones" (xvii).

Según Marx el método de investigación comprende tres grados:

1. Asimilación minuciosa de la materia, pleno dominio del material, incluyendo todos los detalles históricos posibles.
2. Análisis de las diversas formas de desarrollo del material mismo.
3. Indagación de coherencia interna; es decir, determinación de la unidad de esas diversas formas de desarrollo.

Sin el pleno dominio de este método de investigación, cualquier dialéctica se convierte en una vacua especulación. La dialéctica es el método de la reproducción espiritual e intelectual de la realidad, del desarrollo o explicación de los fenómenos sociales partiendo de la actividad práctica objetiva del hombre histórico.

2.8. La totalidad concreta. Es uno de los conceptos centrales de la dialéctica materialista. "Totalidad es la dialéctica de las leyes y de la casualidad de los fenómenos, de la esencia interna y de los aspectos fenoménicos de la realidad, de la parte y del todo, del producto y la producción, etc. Es la respuesta a la pregunta ¿qué es la realidad? Y en segundo término, es un principio epistemológico y una exigencia metodológica. Es un complejo de hechos, de elementos simplísimos y directamente derivables" (xviii).

Lo concreto es el conjunto de todos los hechos. Totalidad significa: realidad como un todo estructurado y dialéctico en el que puede ser comprendido cualquier hecho, como parte estructural del todo. La realidad es la totalidad concreta. Es la directriz heurística y el principio epistemológico del estudio, descripción, comprensión, ilustración y valoración de ciertos sectores tematizados de la realidad.

Cada fenómeno puede ser comprendido como elemento del todo. Un fenómeno social es un hecho histórico que puede definirse a sí mismo y a todo el conjunto. En la dialéctica, el pensamiento humano se realiza moviéndose en espiral, donde cada comienzo es abstracto y relativo. Es un proceso de concretización que procede del todo a las partes y de las partes al todo. Es un proceso en espiral de compenetración y esclarecimiento mutuos de los conceptos.

Al todo dialéctico pertenece la creación del todo y la creación de la unidad. La realidad es un todo estructurado que se desarrolla y crea. Para el materialismo, la realidad social puede ser conocida como unidad dialéctica de la base y la superestructura y, el hombre, como sujeto objeto histórico-social. Los hechos -al mismo tiempo- complementan y reflejan la realidad.

Dialéctica materialista. "La dialéctica materialista es una dialéctica revolucionaria. Se trata de la teoría y la práctica" (xix). La teoría se

desarrolla a partir de ella misma y de su relación con el objeto. No basta que la idea reclame la realidad; también ésta tiende al pensamiento. Basta con tener conciencia de una cosa para poseerla realmente.

Esta relación de la conciencia con la realidad es lo que hace posible la unidad de la teoría con la práctica. La dialéctica es un constante proceso de transición de una determinación a otra, a través de una interacción. El método de la dialéctica es el camino que lleva al conocimiento de la naturaleza teórica de la teoría.

Fundamento psicológico

Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934) es considerado el precursor del constructivismo social. A partir de él, se han desarrollado diversas concepciones sociales sobre el aprendizaje. Algunas de ellas amplían o modifican algunos de sus postulados, pero la esencia del enfoque constructivista social permanece. Lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en considerar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para Vygotsky, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente, no solamente físico. También rechaza los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotski no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente.

Vygotsky establece que hay dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas

con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de las funciones mentales inferiores es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer. Estas funciones nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente.

Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, Las funciones mentales superiores están determinadas por la forma de ser de esa sociedad: Las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente Para Vygotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más robustas funciones mentales.

La atención, la memoria, la formulación de conceptos son primero un fenómeno social y después, progresivamente, se transforman en una propiedad del individuo. Cada función mental superior, primero es social (interpsicológica) y después es individual, personal (intrapsicológica). A la distinción entre estas habilidades o el paso de habilidades interpsicológicas a intrapsicológicas se le llama interiorización. (Frawley, 1997).

El desarrollo del individuo llega a su plenitud en la medida en que se apropia, hace suyo, interioriza las habilidades interpsicológicas. En un primer momento, dependen de los otros; en un segundo momento, a través de la interiorización, el individuo adquiere la posibilidad de actuar por si mismo y de asumir la responsabilidad de su actuar.

Fundamento pedagógico

En la evolución de Piaget podrían señalarse "grosso modo" tres etapas distintas. La primera corresponde a los años de juventud, una época de crisis que concluyó en 1918. La segunda comprende el periodo

comprendido entre las dos Guerras Mundiales, Durante la cual elaboró su teoría de la inteligencia infantil. La tercera comienza a finales de los años cuarenta y alcanza su clímax en 1956 con la fundación del Centro Internacional de Epistemología genética de la universidad de Ginebra.

Los trabajos de Piaget sobre el desarrollo infantil son un aspecto parcial de una obra más amplia que engloba muchas disciplinas, como la zoología, biología, teología, lógica, historia de la ciencia, sociología y sobretodo la epistemología genética. Piaget se consideró a si mismo como un epistemológico genético, es decir, un científico dedicado al estudio de los orígenes y desarrollo del conocimiento en todas sus dimensiones tanto individuales como colectivas. El desarrollo intelectual del niño estaba orientado a explicar las formas superiores del conocimiento y diferenciarlas de las inferiores.

Piaget fue una mezcla de científico y filósofo que dedicó buena parte de su vida a la psicología. Siendo joven, el contacto con la filosofía le produjo una intensa crisis personal al darse cuenta de la dificultad de conciliar dos mundos tan distintos como era el de la verdad científica y la creencia personal. Esta crisis se saldó con la decisión de estudiar el conocimiento desde una perspectiva biológica, siendo así la biología su primera vocación científica.

Principios básicos de las teorías

Piaget propuso una teoría racionalista frente a las tesis empiristas de la tabula rasa. El conocimiento era una interpretación activa de los datos de la experiencia por medio de unas estructuras o esquemas previos. Influido por la biología evolucionista, consideró estas estructuras no como algo fijo e invariable, sino como algo que evolucionaba a partir de las funciones básicas de la asimilación y la acomodación. La filosofía racionalista, la biología evolucionista y el pragmatismo funcionalista, constituyen las principales coordenadas de su pensamiento.

Racionalismo. Utilizó el método histórico – crítico en su epistemología genética y, por otra parte, descubrió las etapas del desarrollo cognitivo de niño en términos de estructuras lógicas y matemáticas. Fue criticado por construir un sistema lógico en lugar de uno psicológico, el interés por la lógica y las matemáticas es típicamente racionalista.

Biología evolucionista. Piaget consideró la evolución como sinónimo de progreso y para él el principio básico de la evolución era el equilibrio.

Teoría Completa del Desarrollo Cognoscitivo: desarrollado por Jean Piaget a través del estudio de sus propios hijos y de los ajenos. Su teoría estaba asentada en la forma en la que los niños llegan a conclusiones, buscando la lógica en las respuestas dadas a las preguntas formuladas. Para Piaget, la inteligencia tiene dos atributos:

Organización: está formada por las etapas de conocimientos que conducen a conductas diferentes en situaciones específicas.

Adaptación: adquirida por la asimilación mediante la cual adquieren nueva información y también por la acomodación mediante la cual se ajustan a esa nueva información.

Pragmatismo y funcionalismo.

El desarrollo individual está dividido en cuatro etapas:

Etapas Sensomotora:

Periodo: 0 – 2 años

Características: la conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.

Etapas Preoperacional:

Periodo: 2 – 7 años

Características: es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de

conducta, juegos simbólicos, dibujo, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.

Etapa de las Operaciones Concretas:

Periodo: 7 – 11 años

Características: Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasifica los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

Etapa Lógico Formal:

Período: 12 – 16 años

Características: En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.

Teoría de la Epistemología genética

La epistemología genética trata de la ciencia, teoría del conocimiento científico.

Piaget lo designa como el estudio de conocimientos especiales: su formación, desarrollo, etc...

Es el estudio del aumento de los conocimientos y de sus leyes. El objeto y los métodos de la epistemología genética han sido definidos por Piaget y comprende tanto el estudio de la formación de los conocimientos en el sujeto como el análisis histórico-crítico de la evolución de las nociones científicas.

Piaget introduce el término de equilibración el cual expresa la tendencia de contradicción. Debemos señalar ante todo que el pensamiento del niño se encuentra ante la realidad de lo que se le presenta, con sus correspondientes tesis y antítesis, en desequilibrio consigo mismo. La motivación a la superación de esta situación es tanto o más poderosa, según Piaget, que la motivación a la satisfacción de las necesidades elementales y conduce a procesos específicos de equilibración.

La acomodación y asimilación son descritos como el proceso parcial en la interacción entre el organismo y los contenidos del medio ambiente.

Acomodación: Especialmente de la adaptación del ojo a distancias diversas mediante la variación del poder de refracción del cristalino. Mediante la cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas.

Asimilación: El hecho de que el organismo adopte las sustancias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. Incorporación de los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto.

"La asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas del comportamiento, esquemas que no son otra cosa sino el armazón de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad". (Piaget, 1948, citado en Dorch, 1994)

Fundamento legal

Se basa en la Constitución de la República

TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad competente.

Código de la Niñez y la adolescencia

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 sus 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.

Categorización de las variables de la investigación

Variable independiente

Aplicación de la metodología lúdica

Variable dependiente

Motivación del proceso de enseñanza en los educandos del tercer año básico

Glosario de términos

Abstracción.- Fuente del desarrollo de la inteligencia como conocimiento general, lógico.

Acción.- Relación funcional entre una organización biológica dentro del medio.

Aprendizaje.- Adquisición de conocimientos, por medio de alguna información particular, proporcionada por el medio, que implica un cambio de comportamiento.

Atención.- concentración interesada de medir, definir el valor, formular un juicio o apreciación.

Comunicación.- Sistema de por medio de la cual las ideas y sentimientos se transmiten de persona a persona, haciendo posible la interacción social.

Colaboración.- En sentido ordinario: prestar auxilio a alguien ; significado específico: acción en conjunto interiorizada, pues siempre está en relación con el nivel de desarrollo mental.

Creatividad.- Capacidad de inventar, crear cosas nuevas.

Crítica.- Capacidad de percibir e identificar diferencias, causas y efectos.

Didáctica.- Arte de aprender, basado en la colaboración, la autoridad y la comunicación.

Disciplina.- Conjunto de conocimientos específicos. En término de escuela moderna; canalización e energías del educando hacia algo específico. Tener algo que hacer y saber como hacerlo.

Integración.- Relación de las partes con el todo.

Inteligencia.- Totalidad de coordinaciones posibles que estructuran comportamiento de un organismo.

Interacción.-Acción conjunta entre dos o más personas.

Juego.- Entretenimiento, recreación, expresión fundamental de la inteligencia del niño.

Lógica.- Estructuración que se manifiesta espontáneamente.

Lúdico.- Relativo a los juegos, la recreación, la diversión.

Memoria- conocimiento activo referente aun pasado,

Método.- Conjuntos de medio dispuestos sistemáticamente para llegar al objetivo propuesto.

Objetivos..- Habilidad comportamental a que se esperan “Que e l alumno alcance.

Pedagogía.- Ciencia que trata de la educación y la enseñanza.

Pensamiento operativo.- Lógico, formal.

Socialización.- Capacidad reestablecer relaciones de colaboración pensamiento operativo con mira aún fin determinado .Proceso de interacción, .afectiva.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

La metodología es el instrumento que enlaza el sujeto con el objeto de la investigación, Sin la metodología es casi imposible llegar a la lógica que conduce al conocimiento científico.

Investigación Cualitativa.-

Utiliza la entrevista como el método más apropiado para obtener la información necesaria, suele emplear para señalar los puntos de vista de las personas encuestadas, contestar preguntas sobre el proceso de enseñanza y la aplicación del juego como estrategia metodológica

Waston – Gegeo, (1982)

“La investigación cualitativa consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Además incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, pensamientos y reflexiones, etc., tal y como son expresadas por ellos mismos y como uno lo describe”. (pág. 65)

La investigación cualitativa o metodología cualitativa es un método de investigación usado principalmente en las ciencias sociales que se basa en cortes metodológicos basados en principios teóricos tales como la fenomenología, hermenéutica, la interacción social empleando métodos de recolección de datos que son no cuantitativos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan los correspondientes.

Investigación cuantitativa

La investigación cuantitativa requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan. A diferencia de la investigación cuantitativa, la investigación cualitativa busca explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento. En otras palabras, investiga el por qué y el cómo se tomó una decisión, en contraste con la investigación cuantitativa la cual busca responder preguntas tales como cuál, dónde, cuándo. La investigación cualitativa se basa en la toma de muestras pequeñas, esto es la observación de grupos de población reducidos, como salas de clase, etc.

Modalidad de la investigación

La modalidad de la investigación me permitió la utilización sistemática, ordenada y secuencial, facilitando la utilización de estrategias y recursos para lograr solucionar problemas de tipo viable o factible. Este trabajo comprende los siguientes modelos de proyecto que son: y bibliográfico.

Proyecto bibliográfico

Rojas, 2003, afirma:

Es la clasificación de las fuentes de información para el desarrollo de un tema. Este tipo de investigación es la que se realiza, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie. (P. 43)

Este proyecto se fundamenta en la investigación documental, porque se han recopilado toda clase de información, a través de la visita a las

bibliotecas de la localidad para elaborar el marco teórico con las definiciones conceptuales sobre el juego y la forma de aplicarlos en los estudiantes.

De campo

La investigación de campo corresponde a un tipo de diseño de investigación, para la cual Carlos Sabino (S/f) en su texto "El proceso de Investigación" señala que se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos.

En otras palabras, el investigador efectúa una medición de los datos. Sin embargo, qué tanto datos se pueden obtener considerando las restricciones de cada estudio como por la carencia de recursos materiales, humanos, monetarios, físicos.

Sabino (s/f) señala en el texto referido, algunos tipos de diseño empleados con frecuencia, éstos son:

- Diseño experimental: consiste en someter el objeto de estudio a variables, condiciones controladas y conocidas por el investigador para observar los resultados que cada variable ejerce sobre el objeto bajo estudio. No aplica para estudios sociales.
- Diseño post – facto: consiste en que el investigador realice una prueba donde no controla ni regula el entorno se efectúa posterior a los hechos.
- Diseño encuesta: consiste en preguntar de forma directa y simple a determinadas personas representativas de la población bajo estudio, para conocer su comportamiento. Aplica para ciencias sociales.
- Diseño panel: consiste en encuestas repetidas que se aplica a una misma muestra para observar la evolución, efectuándose en lapsos prefijados y regulares. Sin embargo, la progresiva reducción de las muestras por diversas causas (fatiga, traslado, etc.,) ocasiona que el

error muestral se incrementa progresivamente afectando negativamente la calidad de los resultados.

- Diseños cualitativos: trata de recuperar para el análisis, parte de la complejidad del sujeto, modo de ser y hacer en el medio que lo rodea, lo subjetivo.
- Estudio de Casos: consiste en profundizar el estudio en uno o varios objetos de investigación.

Tipos de investigación

Dentro del proceso de investigación se empleó la investigación de tipo: factible, exploratorio, descriptivo y explicativo.

Proyecto factible

Yépez, 2001, afirma Es el que permite la elaboración de una propuesta de un modelo operativo viable, o una solución posible, cuyo propósito es satisfacer una necesidad o solucionar un problema. (P. 4)

Este proyecto es factible puesto que buscar solucionar un problema de tipo educativo y social como lo es la falta de motivación en los estudiantes, lo que se solucionará por medio de las actividades lúdicas será aplicado en la Escuela Fiscal Mixta Matutina N° 17 “Oswaldo Guayasamín Calero

Exploratorio:

Ribera, 2001, expone **“También conocido como estudio piloto, son aquellos que se investigan por primera vez o son estudios muy pocos investigados. También se emplean para identificar una problemática”.** (P. 43).

Por medio del presente tipo de proyecto se realizó una exploración sobre la forma de enseñanza en el plantel y sus consecuencias entre las que se encuentra en la falta de motivación de los estudiantes

Descriptivo:

Describen los hechos como son observados, a través de tipo de proyecto descriptivo se realizó una observación directa en la que se determinó que los estudiantes tienen problemas porque se desmotivan porque los docentes no aplican actividades lúdicas.

Población y muestra

Población.-

Ortega, 2001, expresa:

Es el conjunto de sujetos u objetos para y en los que se va a producir la investigación. Son todos los sujetos que están en un curso, en una ciudad, en una escuela, en una institución o en varios cursos, ciudades, escuelas, instituciones, etc. que van a constituir el objeto a quien se pretende solucionar el problema.(P. 43)

La población se encuentra detallada en el siguiente cuadro:

Cuadro # 1

ESTRATOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Directivos	5	1
Administrativos y de servicio	10	5
Docentes	95	10
Estudiantes	500	50
Padres de familia	490	50
TOTAL	1100	116

Muestra.-

Esta muestra de 60 personas que fue escogida con propósito y al azar en un número de 60:

10 docentes

50 Padres y madres de familias

Torres, 2000, expone:

Es la unidad de análisis, o subconjunto representativo y suficiente de la población que será objeto de las observaciones, entrevistas, aplicación de encuestas, experimentación, etc., que se llevarán a cabo dependiendo del problema, el método, y de la finalidad de la investigación.

Se ha escogido una muestra de la población total del trabajo de investigación realizado, para de esta manera evaluar y sustentar el trabajo en mención.

Instrumentos de la investigación

Dentro del proceso del desarrollo del proyecto se empleo como técnicas de investigación la observación y la encuesta:

Observación

De acuerdo con el Pequeño Larousse Ilustrado (2005), se refiere a la “capacidad, indicación que se hace sobre alguien o algo; anotación o comentario que se realiza sobre un texto”. (P. 49) En el Nuevo Espasa Ilustrado (2005) observar significa “examinar atentamente”.

Por su parte, Sierra y Bravo (1984), la define como: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”. (p. 29) por lo que se consideran que la observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos”.

Encuesta.- Es un cuestionario que permitió la recopilación de datos concretos acerca de la opinión, comportamiento o actuación de uno o varios sujetos de la investigación.

El trabajo de investigación se fundamentó a través de unos cuestionarios que están redactados en forma ágil y sencilla para facilitar la tabulación, el análisis y la interpretación, para que nos permita recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella, cuya finalidad es la evaluación de las actividades que estamos presentando para el desarrollo del Proceso Enseñanza Aprendizaje, y también para que los docentes puedan analizar alguno de los efectos que se haya producido en los estudiantes y en ellos mismos como consecuencia de las actividades realizadas. Otro cuestionario va dirigido a los padres de

familia ya que necesitamos conocer cual es su opinión frente a estas actividades.

Procedimiento de la investigación

Para el procedimiento de la investigación se siguieron los siguientes pasos:

Identificación y formulación del problema

Elección del tema

Determinación de las variables

Selección bibliográfica

Investigación bibliotecaria y por vía Internet

Selección de los instrumentos de investigación

Aplicación y recolección de información

Procesamiento y análisis de resultados

Diagramación estadísticas

Análisis e interpretación de resultados

Elaboración de la propuesta

Reuniones de asesorías con el tutor

Elaboración del primer borrador

Corrección del borrador

Aprobación del proyecto

Defensa del proyecto

Recolección de la información

Para la recolección de la información a los docentes, padres y madres de familia se utilizó lo siguiente:

- Buscar información bibliográfica
- Consultas de Internet
- Para la investigación científica se consultó
- Libros
- Revistas
- Folletos
- Se utilizó la encuesta que permite obtener puntajes válidos sobre una problemática.
- Se codificó, tabuló y se analizó al aplicar las técnicas de inducción, deducción, en cada una de las preguntas de las encuestas.

Criterios para elaborar la propuesta

Los aspectos que contiene la propuesta son:

- Título de la propuesta
- Fundamentación

- Justificación
- Objetivo general
- Objetivo específico
- Importancia
- Ubicación sectorial y física
- Descripción de la propuesta
- Actividades
- Recursos
- Aspectos Legales, Pedagógicos, Sociológicos y Psicológicos
- Misión
- Visión
- Beneficiarios
- Impacto social

CAPÍTULO IV

Análisis e interpretación de los resultados

Encuesta a docentes

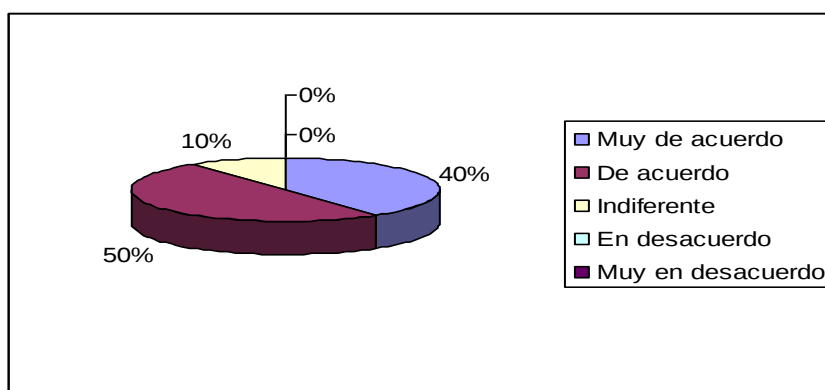
1.- ¿Cree UD que se deben aplicar estrategias metodológicas lúdicas para motivar la enseñanza?

Cuadro # 3

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	4	40
4	De acuerdo	5	50
3	Indiferente	1	10
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 1



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 40% está muy de acuerdo que se deben aplicar estrategias metodológicas lúdicas para motivar la enseñanza, mientras el 50% se muestra de acuerdo, y un 10% está indiferente.

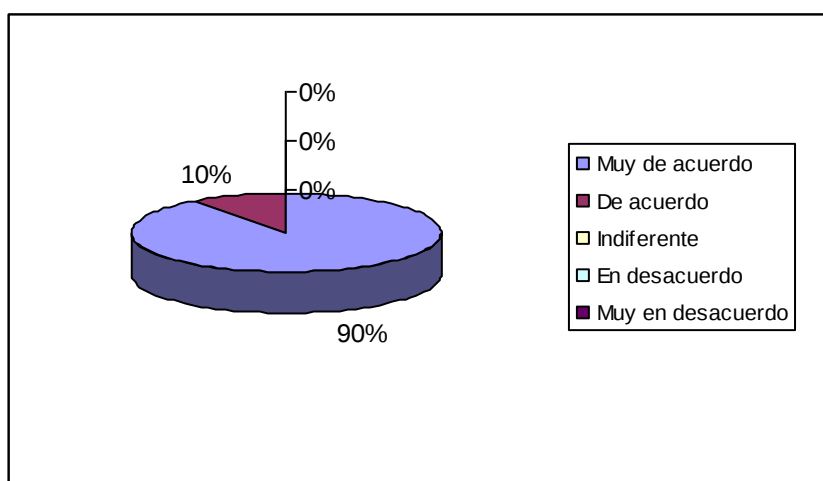
2.- ¿Considera que la aplicación de estrategias lúdicas además de motivar la enseñanza logrará elevar las calificaciones en los niños?

Cuadro # 4

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	9	90
4	De acuerdo	1	10
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 2



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 90% está muy de acuerdo que la aplicación de estrategias lúdicas además de motivar la enseñanza logrará elevar las calificaciones en los niños, mientras el 10% se muestra de acuerdo.

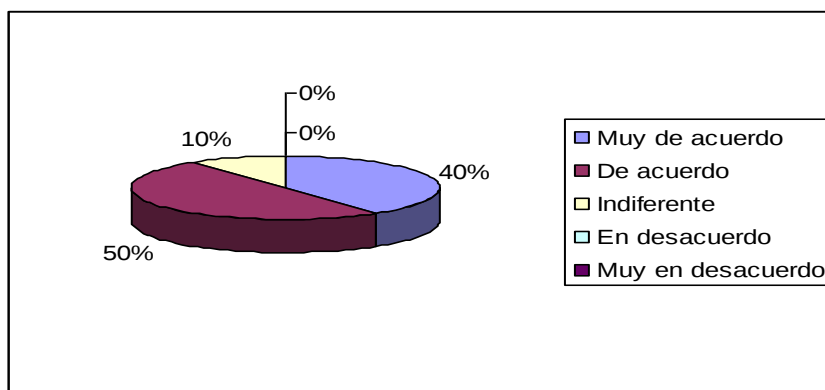
3.- ¿Le gustaría poner en práctica el manual de ejercicio referente al Juego?

Cuadro # 5

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	8	80
De acuerdo	1	10
Indiferente	1	10
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 3



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 80% está muy de acuerdo que gustaría poner en práctica el manual de ejercicio referente al Juego, mientras el 10% se muestra de acuerdo, y un 10 está indiferente.

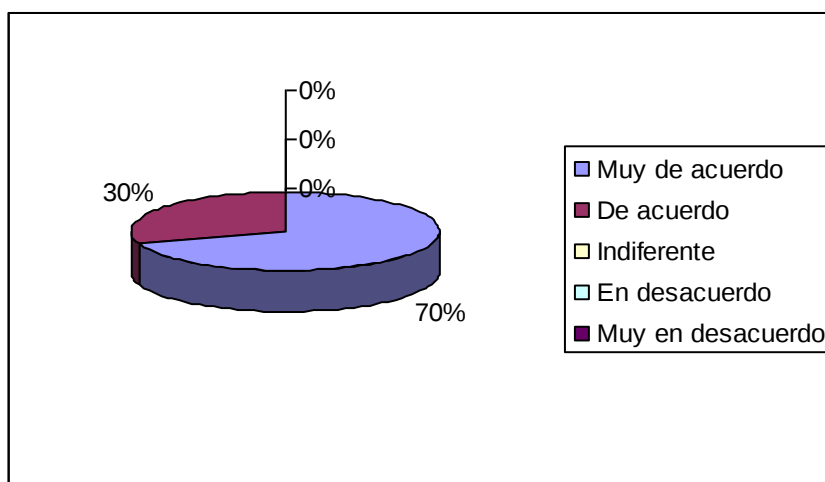
4.- ¿Cómo docente se siente comprometido en desarrollar actividades lúdicas con los niños?

Cuadro # 6

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	7	70
4	De acuerdo	3	30
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 4



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 70% está muy de acuerdo que como docente se siente comprometido en desarrollar actividades lúdicas con los niños, mientras el 30% se muestra de acuerdo.

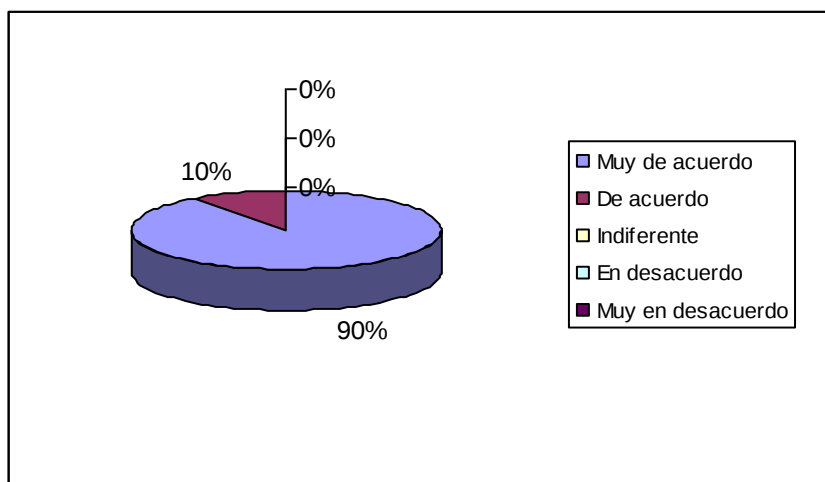
5.- ¿Se ha interesado conocer acerca del juego como medio educativo?

Cuadro # 7

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	9	90
4	De acuerdo	1	10
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 5



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 90% está muy de acuerdo que se ha interesado conocer acerca del juego como medio educativo, mientras el 10% se muestra de acuerdo.

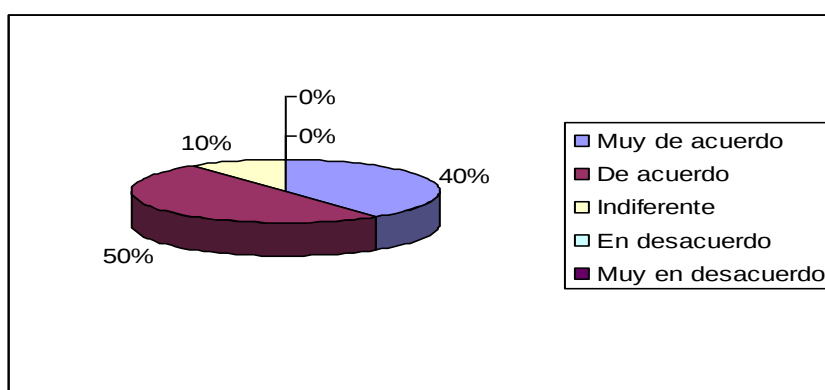
6.- ¿Cree usted que debe contar con una guía sobre juegos educativos?

Cuadro # 8

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	4	40
4	De acuerdo	5	50
3	Indiferente	1	10
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 6



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 40% está muy de acuerdo que se debe contar con una guía sobre juegos educativos, mientras el 50% se muestra de acuerdo, y un 10% está indiferente.

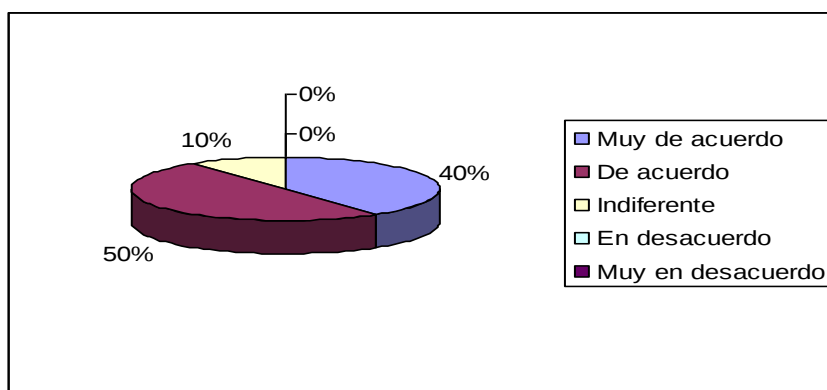
7.- ¿Considera que el diseño y aplicación de una guía logrará mejorar la enseñanza aprendizaje en la institución?

Cuadro # 9

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	8	80
De acuerdo	1	10
Indiferente	1	10
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 7



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 80% está muy de acuerdo que el diseño y aplicación de una guía logrará mejorar la enseñanza aprendizaje en la institución, mientras el 10% se muestra de acuerdo, y un 10 está indiferente.

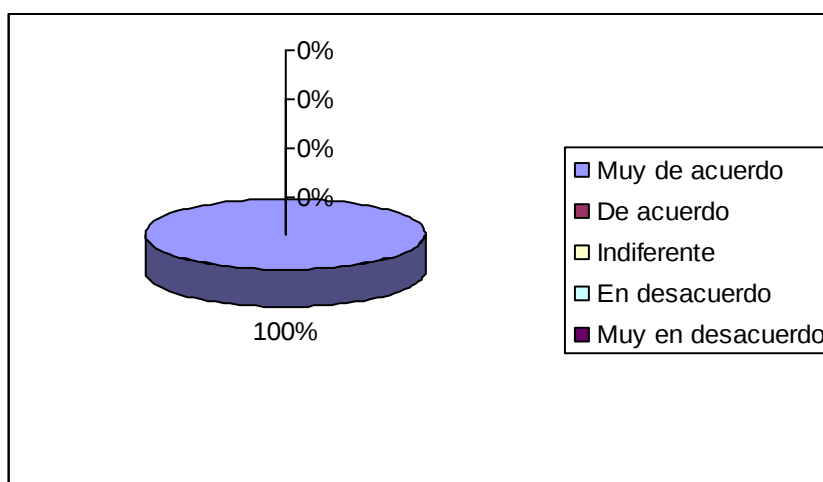
8.- ¿Cree indispensable que se debe capacitar a los Representantes Legales acerca de la utilización del juego como medio educativo?

Cuadro # 10

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	10	10
4	De acuerdo	0	0
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 8



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 100% está muy de acuerdo que es indispensable que se debe capacitar a los Representantes Legales acerca de la utilización del juego como medio educativo.

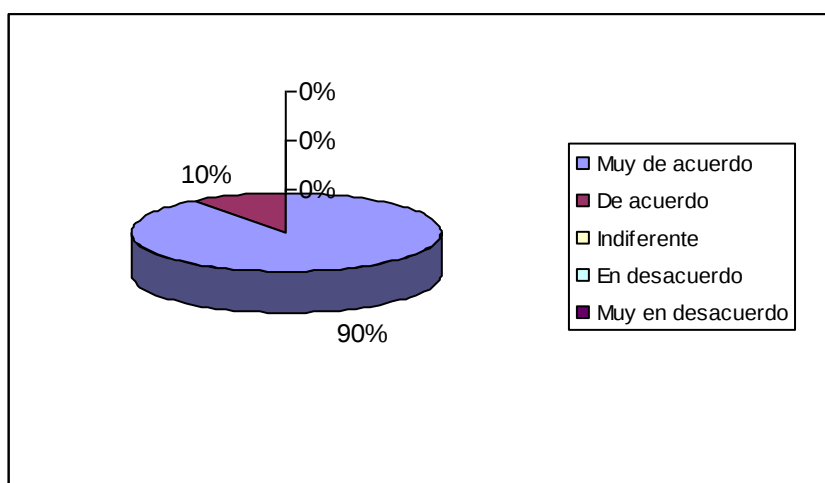
9.- ¿Está dispuesto a colaborar en la aplicación de un proyecto educativo sobre juegos educativos?

Cuadro # 11

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	9	90
4	De acuerdo	1	10
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 9



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 90% está muy de acuerdo que está dispuesto a colaborar en la aplicación de un proyecto educativo sobre juegos educativos, mientras el 10% se muestra de acuerdo.

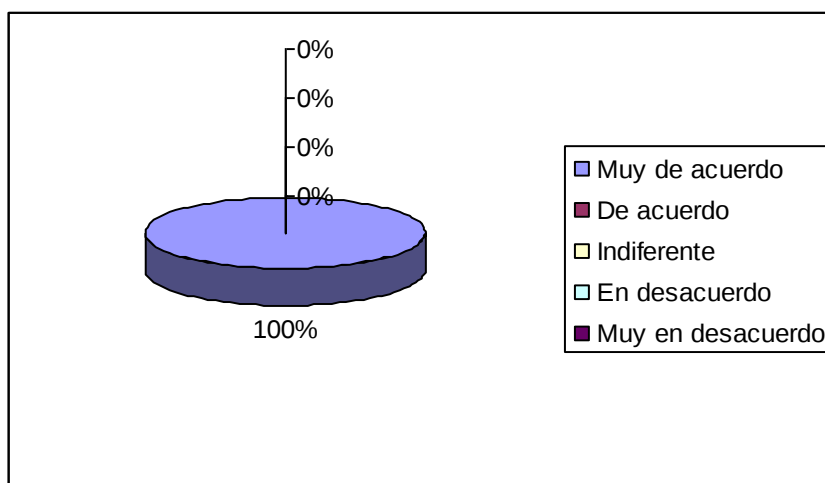
10.- ¿Considera que la aplicación de una guía didáctica permitirá afianzar los conocimientos en los niños?

Cuadro # 12

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	10	10
4	De acuerdo	0	0
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	10	100

Fuente: Encuestas a docentes

Gráfico # 10



Fuente: Encuestas a docentes

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 100% está muy de acuerdo que la aplicación de una guía didáctica permitirá afianzar los conocimientos en los niños.

Análisis e interpretación de resultados de padres de familia

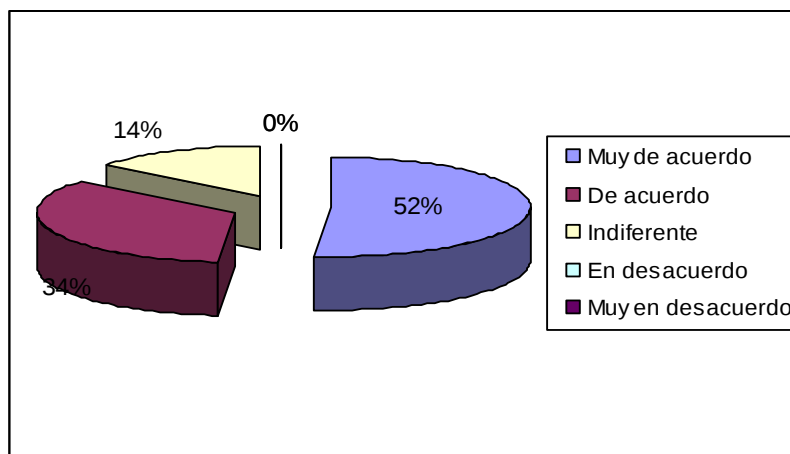
1.- ¿Cree UD que los docentes deben aplicar estrategias metodológicas lúdicas para motivar la enseñanza?

Cuadro # 13

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	23	52
4	De acuerdo	17	34
3	Indiferente	12	14
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 11



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 52 % está muy de acuerdo que los Padres de familia deben aplicar estrategias metodológicas lúdicas para motivar la enseñanza, mientras el 34% se muestra de acuerdo, y un 14% está indiferente.

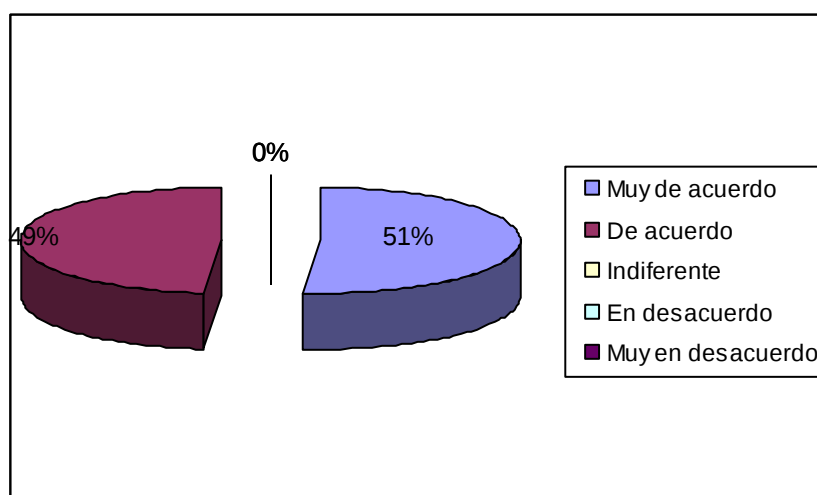
2.- ¿Considera que la aplicación de estrategias lúdicas en las clases logrará motivar a los niños?

Cuadro # 14

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	26	51
4	De acuerdo	24	49
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 12



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 51 % está muy de acuerdo que la aplicación de estrategias lúdicas en las clases logrará motivar a los niños, mientras el 49 % se muestra de acuerdo.

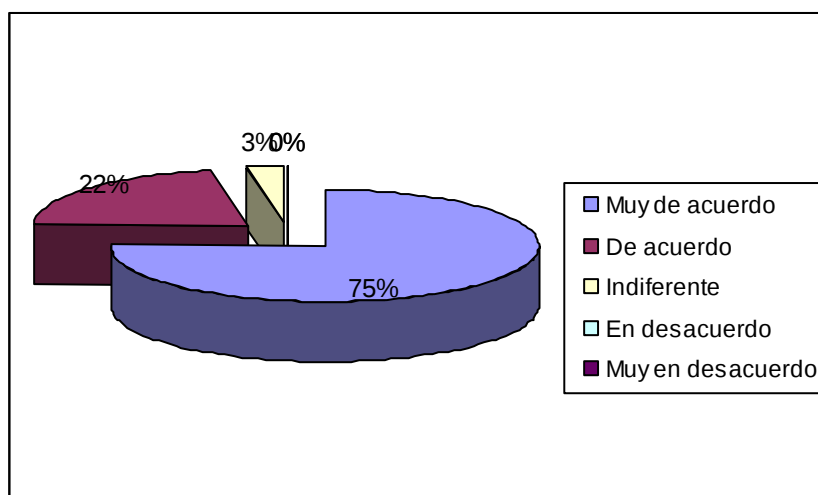
3.- ¿Le gustaría conocer juegos educativos para jugar con sus hijos?

Cuadro # 15

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	33	75
De acuerdo	13	22
Indiferente	4	3
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 13



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 75% está muy de acuerdo que le gustaría conocer juegos educativos para jugar con sus hijos, mientras el 23 % se muestra de acuerdo, y un 2% está indiferente.

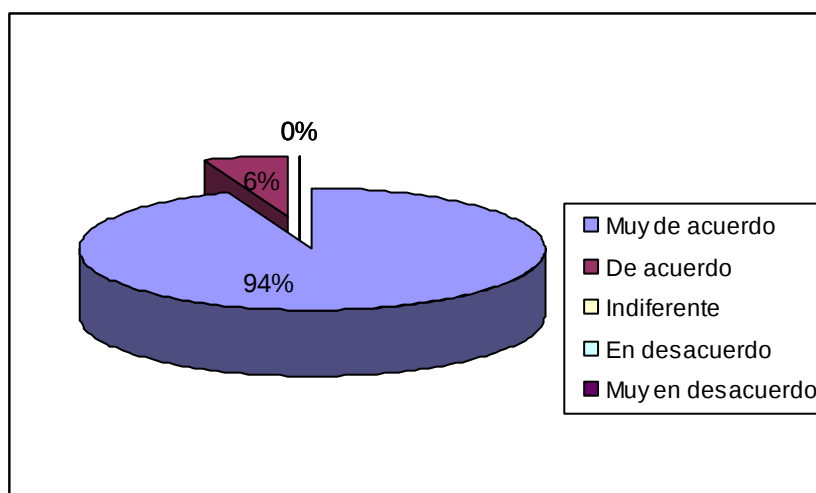
4.- ¿Cómo padre de familia juega con sus hijos para estimular sus destrezas?

Cuadro # 16

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	40	94
4	De acuerdo	10	6
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 14



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 94 % está muy de acuerdo que como padre de familia juega con sus hijos para estimular sus destrezas, mientras el 6 % se muestra de acuerdo.

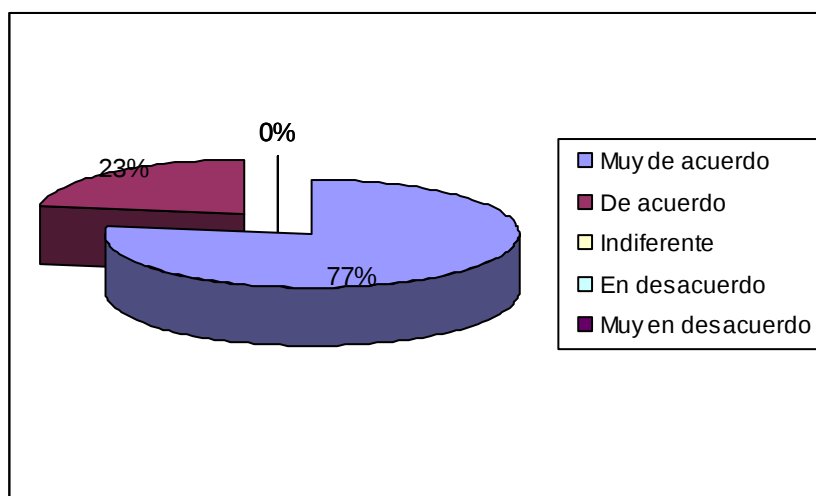
5.- ¿Se ha interesado conocer acerca del juego como medio educativo?

Cuadro # 17

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	35	77
4	De acuerdo	15	23
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 15



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 77 % está muy de acuerdo que se ha interesado conocer acerca del juego como medio educativo, mientras el 23 % se muestra de acuerdo.

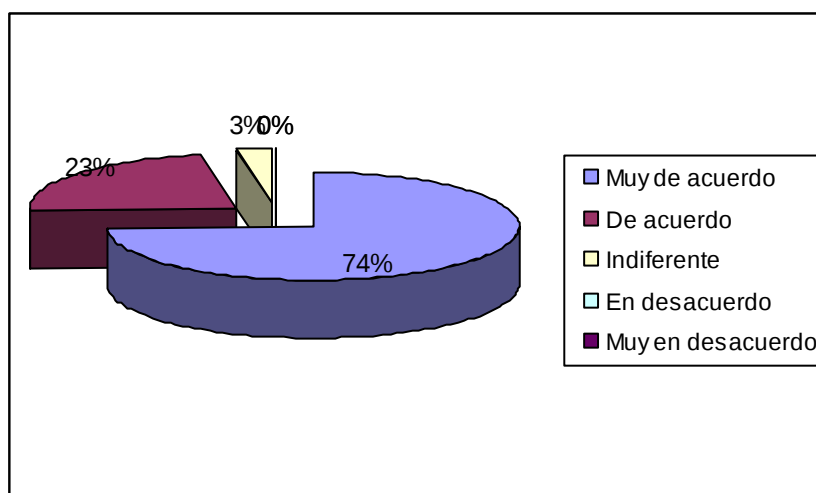
6.- ¿Cree usted que debe contar con una guía sobre juegos educativos para practicarlo con su hijo?

Cuadro # 18

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	33	74
4	De acuerdo	12	23
3	Indiferente	5	3
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 16



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 74 % está muy de acuerdo que debe contar con una guía sobre juegos educativos para practicarlo con su hijo, mientras el 23 % se muestra de acuerdo, y un 3% está indiferente.

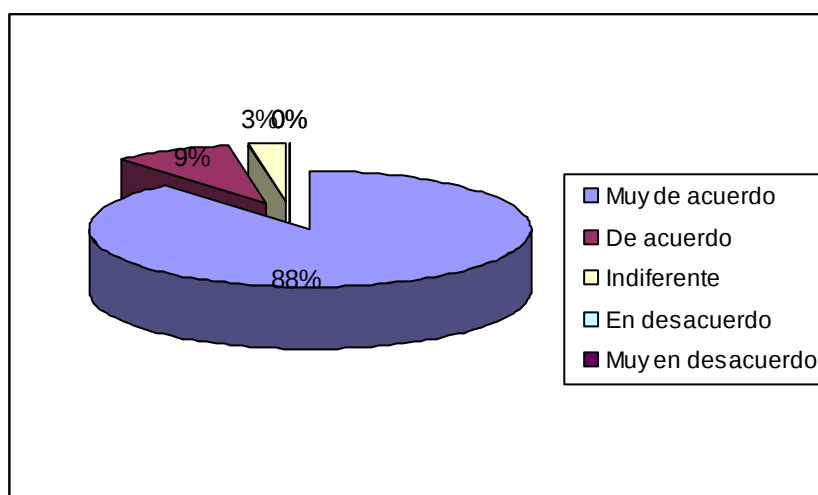
7.- ¿Considera que el diseño y aplicación de una guía logrará mejorar la enseñanza aprendizaje en la institución?

Cuadro # 19

Alternativas	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	37	88
De acuerdo	9	9
Indiferente	4	3
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 17



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 88% está muy de acuerdo que el diseño y aplicación de una guía logrará mejorar la enseñanza aprendizaje en la institución, mientras el 9 % se muestra de acuerdo, y un 3% está indiferente.

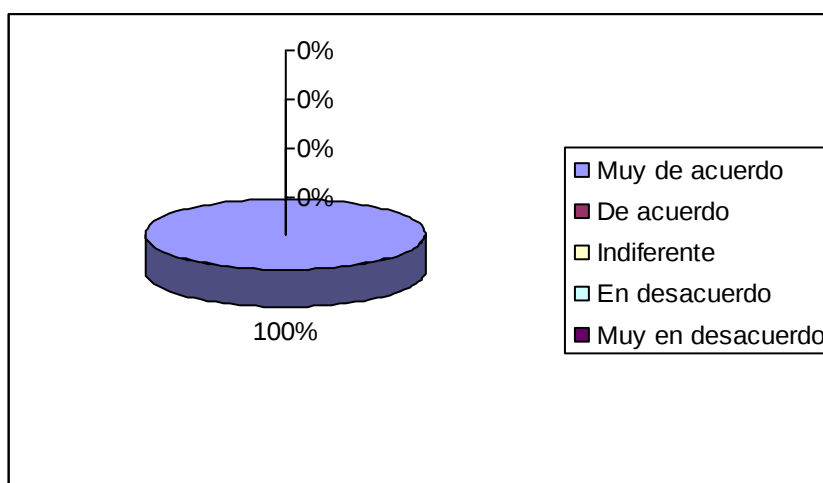
8.- ¿Cree indispensable que se debe capacitar a los docentes acerca de la utilización del juego como medio educativo?

Cuadro # 20

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	50	10
4	De acuerdo	0	0
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 18



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 100% está muy de acuerdo indispensable que se debe capacitar a los docentes acerca de la utilización del juego como medio educativo.

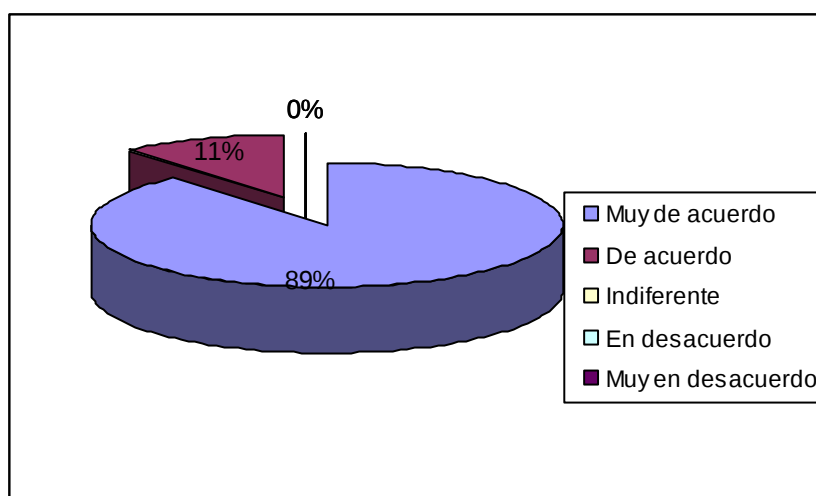
9.- ¿Está dispuesto a colaborar en la aplicación de un proyecto educativo sobre juegos educativos?

Cuadro # 21

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	38	89
4	De acuerdo	12	11
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 19



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 89% está muy de acuerdo que está dispuesto a colaborar en la aplicación de un proyecto educativo sobre juegos educativos, mientras el 11% se muestra de acuerdo.

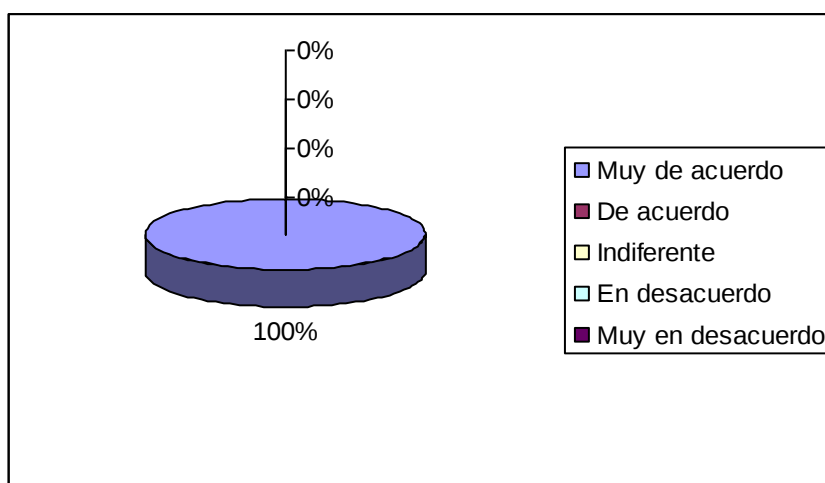
10.- ¿Considera que la aplicación de una guía didáctica permitirá afianzar los conocimientos de su representado?

Cuadro # 12

N °	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	50	10
4	De acuerdo	0	0
3	Indiferente	0	0
2	En desacuerdo	0	0
1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	50	100

Fuente: Encuestas a Padres de familia

Gráfico # 10



Fuente: Encuestas a Padres de familia

Análisis

Los resultados de las encuestas demuestran que el 100% está muy de acuerdo que la aplicación de una guía didáctica permitirá afianzar los conocimientos en los niños.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los encuestados en su mayoría estuvieron de acuerdo que se debe aplicar la actividad lúdica para lograr motivar a los niños por medio del juego con ello desarrollar sus habilidades y destrezas como lo afirma el marco teórico, lo que también coincide con el criterio personal de las investigadoras puesto que con nuestra experiencia docentes hemos observado que los niños del segundo año básico a través del juego logran desarrollar sus conocimientos.

Los resultados de las encuestas demuestran que ellos consideran que aplican el juego como un medio educativo, resultados que concuerda con el contenido del marco teórico puesto que en su contenido porque en el mismo se establece que los juegos son un medio eficiente para motivar a los estudiantes en el proceso educativo, lo que coincide con nuestro criterio porque a través de los juegos se logra estimular a los niños en el proceso educativo.

Los resultados de las encuestas de los representantes legales en su totalidad manifiestan que la enseñanza se facilita a través del juego, lo que se relaciona de forma directa con el marco puesto que los contenidos se relacionan de forma directa con el marco teórico en la que se determina que los juegos facilitan la enseñanza, además ello concuerda con el marco teórico y el criterio.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los/as Docentes, Representantes Legales en su mayoría no tienen conocimientos sobre el juego en el desarrollo integral de los/as niños/as ya que este aspecto ha sido muy poco aplicado en el trabajo pedagógico y si tienen una buena orientación, el trabajo les resultará más fácil y agradable.
- Es importante el conocimiento sobre el juego desde el nivel inicial de educación, si el estudiante se lo inicia desde temprana edad su aporte será mejor en los grados superiores.
- Es necesario dar charlas para docentes, representantes legales sobre el juego-arte en el desarrollo psicomotor.
- Los/as docentes, representantes legales tienen el compromiso de colaborar con la institución educativa sobre el juego-arte.
- La construcción de rincones de juegos es muy importante y deberán contar con gran variedad de materiales donde los/as niños/as puedan expresar sus ideas, sentimientos e imaginación.
- Los juegos y expresiones artísticas deben ser apreciados y aprovechados.

Recomendaciones

- Se sugiere a los/as docentes que deben preocuparse por desarrollar el juego en el momento oportuno en las diversas actividades que tienen que elaborar para lograr un mejor aprendizaje en los estudiantes
- Es recomendable que los padres de familia y docentes estimulen las habilidades y destrezas de sus hijos a través del juego y la recreación.
- Se sugiere a los directivos planificar charlas de orientación para docentes, representantes legales que resulten novedosas, motivadoras, sobre todo innovadoras y no improvisadas.
- Es recomendable que los docentes se estimulen las habilidades y destrezas de sus hijos a través del juego.
- Se sugiere a los directivos crear un espacio para la construcción de rincones donde se sientan motivados y a gusto.
- Se recomienda que los docentes organice, rondas, juegos tradicionales, concursos que sean observados por los demás niños de la escuela para valorarse y motivarse a trabajar mejor cada día.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

Diseño y aplicación de una guía para el desarrollo del proceso lúdico

Justificación

Esta propuesta se justifica porque los niños del segundo año básico se encuentran desmotivados, por ello se propone motivarlos mediante la aplicación de juegos lúdicos.

Con ello se logrará que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más dinámico, entretenido y divertido.

Diagnóstico

Los resultados de las encuestas demuestran que en el plantel existe la necesidad de diseñar y ejecutar una guía didáctica lo que permitirá estimular a los estudiantes, logrando despertar en ellos el interés por aprender.

Fundamentación

La propuesta se fundamenta porque a través de juegos recreativos se logra desarrollar la creatividad de los estudiantes, logrando despertar en ellos su interés por aprender.

Fundamentación filosófica

Los docentes debemos reflexionar sobre la importancia del juego en la enseñanza puesto que el juego es un motivador de aprendizaje. Por lo que los fundamentos filosóficos permiten hacer un análisis crítico y reflexivo sobre los beneficios del juego en la formación integral del niño.

Fundamentación sociológica

El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce a estudiantes de diferentes años básicos, y su preocupación de imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su año básico.

Fundamentación pedagógica

Las estrategias metodológicas significan la elaboración de actividades que promuevan la “Participación activa” del estudiante. Durante el proceso: crear situaciones para que el alumno reflexione, ejecute, exponga puntos de vista, que observe, experimente.

Fundamentación psicológica

Los factores psicológicos ponen de manifiesto que dentro del proceso educativo es necesario estimular a los estudiantes a través del juego como un medio eficiente para desarrollar la personalidad del niño.

OBJETIVO GENERAL.

- Diseñar una guía didáctica mediante la selección de juegos para mejorar el proceso de aprendizaje y motivacional del niño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Fomentar procesos recreativos en el aula que contribuyan a generar estructuras proyectivas.

- Incentivar al niño(a) en la recreación para mantener su mente ocupada.
- Capacitar a los docentes en el uso de la Guía.

Importancia

Es importante porque la aprendizaje no puede continuar siendo lo que era hace 30 o 40 años, en donde los conocimientos mínimos de aprendizaje, era solo aquello que el estudiante podía memorizar, sin tener una formación íntegra que incluya además del desarrollo intelectual y de conocimientos, su crecimiento en valores y en liderazgo que harán que el infante sea capaz de adaptarse al ritmo innovador de la actual sociedad.

Además de que a través de los juegos podemos lograr que los niños se integren en grupos, elevando su autoestima teniendo como resultado un mejor rendimiento, donde distribuiremos adecuadamente la hora de clase y complementaremos lo enseñado con actividades lúdicas relacionados con el tema expuesto que les permita descubrir y relacionar por si solos el propósito de lo desarrollado. Como también deseamos mejorar la actual situación familiar de los niños-as, que por diferentes causas no tienen una buena relación con sus padres.

Por lo tanto, el resultado que pretendemos obtener es que el maestro utilice este recurso lúdico que ayudará a mejorar la falta de unión de parte del docente con sus estudiantes consiguiendo que éstos tengan progreso educativo ya que ambos somos protagonistas de la educación que queremos, sin dejar aún lado la participación de los padres de familia

que con la transmisión de valores son pieza fundamental en esta trilogía educativa.

Factibilidad de la propuesta:

Esta propuesta es factible puesto que existe la suficiente información bibliográfica sobre el tema además de contar con los recursos humanos y materiales.

Factibilidad económica: Porque la propuesta cuenta con los suficientes recursos económicos provenientes de la autogestión de sus autoras.

Factibilidad tecnológica: Porque existen los suficientes recursos tecnológicos para su digitación e impresión.

Factibilidad humana: Cuenta con el apoyo de las autoridades del plantel, la motivación de los docentes y padres de familia.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Plan de ejecución

La propuesta se ejecutará a través de juegos y dinámicas que permitan estimular la creatividad y desarrollar los aprendizajes en los estudiantes de educación básica. El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma

los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Diseño y ejecución de una guía didáctica



SILLAS MUSICALES

Objetivo: Desarrollar la creatividad del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, brindar orientaciones, exponer reglas.

Beneficios: Estimular la creatividad del niño, desarrollar su integración escolar

Moraleja: La música es un instrumento de relajación que permite la integración escolar.



Para realizar este juego se necesitan sillas resistentes, al menos tantas como personas haya menos una, y música que se pueda iniciar y parar a voluntad: Se colocan todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará siempre una silla menos que personas estén jugando o dando vueltas.

Cuando empiece a sonar la música, los jugadores deben girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que para la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas. Quien se queda sin sentarse en una silla quedará eliminado.

Entonces se retira una silla, se recompone el círculo y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con

una sola silla y dos jugadores. Gana el que queda sentado en la última silla. Existe una variante **no competitiva** de este juego, en la cual nadie se elimina, las sillas también se van retirando en cada turno y todos deben ayudarse mutuamente a conseguir quedar sentados o subidos a alguna silla cuando la música pare.

LA RAYUELA

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



¿Cómo se juega?

Este juego se realiza en un espacio amplio donde se pueda dibujar el diagrama de la rayuela, el cual debe tener los números del 1 al 10 (de menor a mayor) en cada cuadro.

El participante se coloca fuera del dibujo y lanza la piedra al cuadro con el número 1, luego saltando en un pie, entra al cuadro recoge la piedra y la lanza de nuevo y continua saltando a los demás espacios o cuadros, en donde hay dos cuadros se pone los dos pies

uno en cada cuadro (por ejemplo: 2-3, 5-6) cuando se llega al cuadro final (Nº10) se dará vuelta regresando de la misma forma a la primera casilla (Nº1).

Se repite lo mismo, pero cada vez debe lanzarse la piedra a un número distinto, se descalificará al jugador que toque el suelo o la línea del dibujo, no se puede cambiar de piedra y gana el jugador que recorra más veces la rayuela.

JUEGO DE LAS CANICAS

Objetivo: Estimular las relaciones sociales en los estudiantes

Estrategias: Seleccionar los materiales, mencionar instrucciones, elegir participantes

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Aprendizaje: Los juegos recreativos fortalecen la motivación escolar y estimulan el aprendizaje escolar.

Para jugar canicas se prefiere una superficie de tierra debido a que el pavimento impide realizar los agujeros para jugar algunos juegos además de que las canicas rebotan tanto que es difícil controlar en donde se quieren colocar.



Se hace un agujero en el suelo, se tira por turnos intentando entrar en él. El jugador que consigue introducir la bola se queda con las canicas que estén a menos de un palmo de distancia del agujero. Los jugadores podrán optar también por alejar a sus oponentes tirando contra ellos. El término "choyero" se le asigna a toda persona o jugador que se mantiene

muy cerca de la choya para aprovechar la ventaja de estar cerca. Este calificativo se usa también de manera popular en otros deportes en México y es aplicado de manera peyorativa a quienes no se alejan de los sitios favorables de anotación dejando la responsabilidad del juego o la partida a otros jugadores, esto para coronarse con solo lograr las anotaciones sin esfuerzo. El choyero es mal visto incluso por los propios compañeros del equipo.

El círculo se dibuja un círculo de aproximadamente medio metro de diámetro y dentro de él se colocan las canicas apostadas, también se dibuja una línea alejada del círculo, el primer tiro será hacia dicha línea, quien quede más cerca tendrá la primera tirada hacia el círculo. Los jugadores por turnos tratarán de sacar las canicas del círculo para quedarse con ellas, quien saca alguna canica podrá seguir tirando hasta que falle y si el jugador queda dentro del círculo podrá seguir tirando desde ahí hasta que al tirar salga de él. El juego termina hasta que todas las canicas han sido sacadas del círculo.

LA GALLINA CIEGA

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se desarrolla las destrezas del niño



La **gallina ciega** es un juego infantil en el que se tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que pilla. Mientras todos ríen y la gallina gira, se va cantando una canción como ésta:

Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar?

Una aguja y un dedal

Da tres vueltas y la encontrarás

=== Qué hacer en el juego===

Entonces, la gallina intenta pillar a alguno de los que desafinan, guiándose por sus gallos. Tocando, por supuesto, pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina. En algunas versiones avanzadas del juego hay que adivinar quién es el jugador pillado, palpándole. En otras, cuando atrapa al otro jugador, ese jugador queda fuera del juego. Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran (como por ejemplo: desafinando).

Suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de "la gallina" no se lastime al tropezarse o golpearse con algo.

EL LOBO (JUEGO)

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes las habilidades y destrezas que les permitan integrarse de forma activa al proceso educativo

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Estimular la imaginación infantil.

Enseñanza: A través del presente juego se podrá enseñar a los estudiantes su desarrollo social.



El lobo es un juego infantil que se desarrolla al aire libre. Todos los niños forman una cola agarrándose unos a otros. El que figura a la cabeza de la cola es el pastor, los que le siguen, los carneros y el último, el cordero.

Frente a la cola, es decir, frente al pastor, se encuentra el lobo que tratará de burlar la vigilancia del pastor para llegar a la cola y tocar el cordero o apoderarse de él. El pastor trata de impedir el paso del lobo interponiéndose en su marcha.

Por su parte, los carneros sin dejar de agarrarse ni un momento corren en cualquier dirección para evitar que el lobo consiga llegar al final de la cola.

Si el lobo logra tocar al cordero, éste se convierte en lobo, el que hacía de lobo se convierte en pastor y el pastor va a la fila a colocarse entre los corderos. Si la cola se rompe, el causante va a ocupar el lugar

del cordero y el juego comienza nuevamente con otro lobo y otro pastor. Una modalidad del juego consiste en que el primer jugador de la cola es el lobo y el último el cordero. El lobo debe girarse e intentar alcanzar al último mientras que el resto de los componentes se mueven como una serpiente para esquivarlo. Para alcanzar el cordero el lobo debe hacer constantes movimientos de simulación ocultando al resto sus verdaderas intenciones.

LAS CUATRO ESQUINAS

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar cinco jugadores

Beneficios: Mejorar la capacidad de contar en los estudiantes

Enseñanza: Favorece la enseñanza de las matemáticas



Las cuatro esquinas es un juego infantil que se desarrolla preferentemente al aire libre. En este juego toman parte cinco jugadores: cuatro esquineros y un plantón. Para saber a quién le corresponde quedarse primero de plantón, se echa a suertes. Para jugar es necesario contar con cuatro esquinas o cuatro objetos que hagan

este papel. Si es un jardín, serán cuatro árboles o piedras; si es un patio cada uno de sus ángulos; en un salón, se pueden disponer cuatro sillas.

Desarrollo del juego

A una señal del plantón, los esquineros empiezan a cambiar entre sí de puesto bien con el compañero de cualquiera de los lados adyacentes, bien con el del extremo de la diagonal. El plantón debe procurar alcanzar una de las esquinas cuando la han abandonado. Si lo consigue, el esquinero que queda sin puesto pasa a ser plantón. El truco del juego consiste en hacer movimientos simulados para engañar al plantón volviendo rápidamente al puesto que se había abandonado hasta encontrar una ocasión propicia. El juego de las cuatro esquinas puede efectuarse también a la gallina ciega. En esta modalidad el plantón va con los ojos cerrados y gana esquina siempre que:

- al cruzarse los esquineros toca a uno de ellos.
- alcanza una esquina desocupada
- encontrando una esquina ocupada acierta el nombre del esquinero

CORRO DE LA PATATA



Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental

El **corro de la patata** es un juego tradicional infantil para tres o más participantes.

El juego consiste en que todos los niños se cogen de la mano formando un círculo. Entonces, comienzan a girar sin soltarse mientras cantan la siguiente canción:

Al corro de la patata
es particular,
y comen los señores
naranjitas y limones.
Alupé, alupé
sentadita me quedé.

Cuando se pronuncia la última frase, todos los niños deben sentarse de golpe.

VIAJEROS AL TREN

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



Se juega en grupos de 4 ó 5 niños y niñas.

Todos debemos agarrarnos por la espalda y con los ojos cerrados menos el último que conduce. Cada grupo es un tren con destino a...

El maquinista, para conducir el

tren, tiene un sistema de señales:

- Un golpe en la espalda, el tren camina recto hacia delante
- Dos golpes en la espalda, el tren se para
- Tres golpes en la espalda, el tren camina recto hacia atrás
- Un golpe en el hombro derecho, el tren gira a la derecha
- Un golpe en el hombro izquierdo, el tren gira hacia la izquierda

Cuando el maquinista grita ¡CAMBIO!, todos los vagones se separan e intentan formar un nuevo tren con los compañeros de otros grupos.

Puedes imaginar hacia dónde va cada tren: Hacia París, África, la selva, el desierto... ¡El billete es gratis!

LAS ESTATUAS

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



Este es un juego divertido para cualquier fiesta. Hay que bailar mientras la música esté sonando. Pero, de repente, ¡silencio!

La música se parará y todos debemos quedarnos CONGELADOS... Sin movernos ¡ni un poquito!

La música vuelve a sonar... ¡Todos a bailar!

Si te mueves cuando la música cesa, estás eliminado.

Los que mejor hagan de estatuas, sin moverse y sin reír, serán los campeones del baile de las estatuas.

SALTO DE LONGITUD

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



Marcad una línea en el suelo y probad a saltar lo más lejos posible. Hay un sinfín de variantes: estilo libre, con los pies juntos, a la pata coja, con obstáculos (los peluches servirán), estilo "volador" "aleteando con los brazos...

Aseguraos que el lugar preparado para el aterrizaje es blandito. Y si

queréis, quien gane esta prueba puede ser nombrado: El REY DE LAS RANAS SALTADORAS. ¡También podéis fabricar una corona para el ganador!

IMITANDO ANIMALES

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



Este es un juego para los más peques, que disfrutarán lo suyo imitando animalitos en el parque, en el bosque...

Papá o mamá dirige el juego. Los niños y niñas se colocan de pie en círculo.

El conductor del juego dice el nombre de un animal y una acción de las que realiza. Por ejemplo: La rana salta.

Todos los niños y niñas deberán imitar el animal. ¡A saltar como una rana!

Así podemos nombrar a un montón de animales: El perro ladra, El guepardo corre, el gatito acaricia, el mono se rasca, etc.

ESCONDITE

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



El **escondite**, también llamado **esconddecucas**, **escondidas**, **escondidijo** o **escondido**, es un juego popular que se juega mejor en áreas con potenciales puntos para ocultarse tales como un bosque, parque, jardín o una casa grande.

Variantes

- los jugadores escondidos pueden ser capturados con tan sólo verlos y anunciarlo en voz alta. O pueden ser capturados cuando son tocados o agarrados forzando al que la paga a correr tras ellos para lograrlo.
- En algunas variantes, si el jugador escondido alcanza "chufa" (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, un árbol o poste) no puede ser volver a ser cogido. En este caso, la primera o última persona que llega a "chufa" es el siguiente que la paga,

dependiendo de las normas locales. Si nadie la alcanza, sigue siendo el mismo.

CARRERA DE ENSACADOS

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



¿Cómo se juega?

En este juego se puede realizar en equipos y también individualmente, los participantes se colocarán en la fila con los pies dentro de las bolsas, tras una línea de salida. Pueden jugar por vueltas en casos de equipos o bien contra reloj si es individual, a la señal de salida avanzarán a la meta, el participante que llega primero será el ganador, en caso de que se esté jugando en equipos, el primer participante deberá correr una distancia destinada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero de equipo.

Si se puede se recomienda jugar en una zona o área verde para la seguridad de los jugadores, si la persona se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar jugando. Ganará aquel

equipo en que los integrantes hagan todo el recorrido primero y si fuese individual aquel que llegue en menor tiempo.

UN, DOS, TRES, CHOCOLATE INGLÉS

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



Un, dos, tres, palito inglés es un juego infantil que consiste en alcanzar una pared sin que el que la paga vea moverse a los participantes. Uno de los jugadores se vuelve contra una pared y el resto se coloca detrás de él a varios metros de distancia. El primero canta la siguiente canción:

Un, dos tres,

palito inglés

¡A la pared!

Mientras dura la canción, los participantes se acercan rápidamente y paran cuando ésta acaba. El que la paga se gira rápidamente y si pilla a alguien en movimiento, éste deberá retroceder hasta la línea de salida. Entonces, vuelve a cantar la canción y así sucesivamente.

El juego continúa hasta que todos los jugadores han tocado la pared. El último que lo ha conseguido será el siguiente en pagarla.

SALTAR A LA CUERDA

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



¿Cómo se juega?

Este es un juego muy divertido en donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar, al mismo tiempo los demás participantes saltaran sobre ella, y el que toque la cuerda será descalificado.

Se aumentará poco a poco la velocidad de girar la cuerda, de acuerdo a la duración del participante que está saltando.

Gana la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda.

GATO Y RATÓN

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Aprendizaje: Estimular las destrezas gruesas en los niños.



El **Gato y el ratón** es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano.

- Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón (el que hace de gato tiene que ser más "grande" que el que interpreta al ratón)
- Al ritmo de la canción: - Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré -

- El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre dos de los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible.
- El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.

SIGAN AL LÍDER

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



Sigan al líder o el monito mayor es un juego de imitación.

- Se elige a un jugador para hacer de "líder" o "monito mayor" y todos los demás se colocan en fila india detrás de él. El líder empieza a caminar y todos la siguen imitando los gestos que vaya haciendo y siguiendo el recorrido que marque.
- A lo largo del camino puede ir saltando, corriendo, agachándose y pasando por diferentes sitios intentando despistar al resto de jugadores. Al cabo de un rato cede el sitio, se pone al final de la cola y se vuelve a jugar con un nuevo líder.
- Existe una variación en la que el líder es llamado madre, en el que se canta, Lo que hace la madre hacen los hijos.

SIMÓN DICE

Objetivo: Estimular las destrezas motoras finas del niño

Estrategias: Seleccionar los niños, exponer normas del juego

Beneficios: Desarrollar las habilidades y destrezas del niño.

Moraleja: Jugando se aprende y se mantiene la salud física y mental



Simón dice es un juego para tres o más personas (a menudo, niños). Uno de los participantes es el que dirige la acción. Los otros deben hacer lo que Simón dice.

El truco está en la frase mágica que es "Simón dice". Si Simón dice "Simón dice salta", los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Si Simón dice simplemente "salta", no deben saltar o quedarán eliminados igualmente. En general, es el espíritu del mandato lo que importa, no las acciones; si Simón dice "Simón dice que toques la punta del pie", el jugador debe demostrar solamente que está intentando tocar sus dedos del pie. Lo que se pone en juego es la capacidad distinguir entre las peticiones válidas e inválidas, más que demostrar la capacidad física de hacerlo. Es tarea de Simón intentar conseguir que cada uno quede fuera lo más rápidamente posible, y es trabajo de cada uno permanecer 'dentro' tanto tiempo como sea posible. El último de los seguidores de Simón en mantenerse gana (aunque el juego no se juega siempre hasta el final).

Recolección de información bibliográfica.

- Recolección de información tecnológica.
- Elaboración de resúmenes.
- Análisis.
- Observaciones.
- Aplicación de encuesta.
- Visita a la Institución donde se realizará el proyecto.
- Planificación de charlas para Representantes Legales y Docentes.
- Actividades de trabajo para niños fuera del aula.

VISIÓN DE LA PROPUESTA.

De la propuesta se debe obtener mayor atención a los problemas de aprendizaje que afectan a los estudiantes por la falta de motivación de

los profesores en las actividades lúdicas, para que ellos se conviertan en verdaderos orientadores de la educación.

MISIÓN DE LA PROPUESTA.

La misión es que los niños(as) tengan un alto rendimiento escolar dentro de las aulas de clases y elevarle la autoestima de parte de los profesores mediante juegos, elogios, una sonrisa, un te quiero y así brindarles oportunidad de una buena formación integral

Beneficiarios

Estudiantes

Docentes

Directivos

Impacto social

- Logra concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia del juego - arte en los niños que asisten a la Escuela
- Existirá una buena comunicación entre docentes, representantes legales y educandos. El proyecto educativo servirá de gran ayuda para la institución y constará con un manual de ejercicio propio para niños de primer año de educación básica.

Definiciones conceptuales

Abstracción.- Fuente del desarrollo de la inteligencia como conocimiento general, lógico.

Acción.- Relación funcional entre una organización biológica dentro del medio.

Aprendizaje.- Adquisición de conocimientos, por medio de alguna información particular, proporcionada por el medio, que implica un cambio de comportamiento.

Atención.- concentración interesada de medir, definir el valor, formular un juicio o apreciación.

Comunicación.- Sistema de por medio de la cual las ideas y sentimientos se transmiten de persona a persona, haciendo posible la interacción social.

Colaboración.- En sentido ordinario: prestar auxilio a alguien ; significado específico: acción en conjunto interiorizada, pues siempre está en relación con el nivel de desarrollo mental.

Creatividad.- Capacidad de inventar, crear cosas nuevas.

Crítica.- Capacidad de percibir e identificar diferencias, causas y efectos.

Didáctica.- Arte de aprender, basado en la colaboración, la autoridad y la comunicación.

Disciplina.- Conjunto de conocimientos específicos. En término de escuela moderna; canalización e energías del educando hacia algo específico. Tener algo que hacer y saber como hacerlo.

Integración.- Relación de las partes con el todo.

Inteligencia.- Totalidad de coordinaciones posibles que estructuran comportamiento de un organismo.

Interacción.-Acción conjunta entre dos o más personas.

Juego.- Entretenimiento, recreación, expresión fundamental de la inteligencia del niño.

Lógica.- Estructuración que se manifiesta espontáneamente.

Lúdico.- Relativo a los juegos, la recreación, la diversión.

Memoria- conocimiento activo referente aun pasado,

Método.- Conjuntos de medio dispuestos sistemáticamente para llegar al objetivo propuesto.

Objetivos..- Habilidad comportamental a que se esperan “Que e l alumno alcance.

Pedagogía.- Ciencia que trata de la educación y la enseñanza.

Pensamiento operativo.- Lógico, formal.

Socialización.- Capacidad reestablecer relaciones de colaboración pensamiento operativo con mira aun fin determinado .Proceso de interacción, .afectiva.

Bibliografía general

Autor(a)	Obra	Editorial	Año
CALERO, M	Educación jugando	Alfa omega	2006
CULTURAS EDICIONES	Pedagogía y psicología infantil	Cultural S, A	2001
EDITORIAL EVEREST S. A	Gran diccionario en color	España	2002
EDICIONES TRÉBOL	Juegos recreativos	Barcelona	2001
NUNES, PAULO.	Educación lúdica	San Pablo Colombia	2002
PONCE, VICENTE.	Ley de educación y Reglamento Universidad de Guayaquil	Universidad de Guayaquil	2001
PONCE, VICENTE,	Guía para diseño de proyecto Educativo	Universidad de Guayaquil	2003
SEGOBIA, FAUSTO.	Manual de recreación educativa	Cuenca	2008

INTERNET.

Obtenido de "[http://es.wikipedia.org/wiki/El_lobo_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/El_lobo_(juego))"

<http://www.imaginarium.es/contenidos/jugarAlAireLibre?metodoAction=jugarAlAireLibre>

Obtenido de "http://es.wikipedia.org/wiki/Las_cuatro_esquinas"

Obtenido de "<http://es.wikipedia.org/wiki/Escondite>"

Obtenido de "http://es.wikipedia.org/wiki/Gato_y_rat%C3%B3n"