



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

**Tesis de Grado previo a la obtención del título de
Psicóloga Educativa y Orientadora Vocacional**

Tema:

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN Y DRAMATIZACIÓN
EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES DE
LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA**

Autora: Lourdes Virginia Gómez Auqui

GUAYAQUIL – ECUADOR

2012

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

La autora de esta investigación, declara ante el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Psicológicas de la Universidad Estatal de Guayaquil, que el trabajo presentado es de mi pertenencia, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está debidamente referenciado en el texto.

Guayaquil, a los 02 días de febrero del 2013

Lourdes Virginia Gómez Auqui

C.C. 0916088503

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su infinito amor, por permitir realizar este sueño tan anhelado, por darme la dicha de tener unos padres incomparables que me apoyaron y fueron un aporte importante en mi vida personal y profesional, por tener grandes amigos, unos aún cerca de mí y otros que físicamente ya no están, pero vivirán eternamente en mi historia.

A mi esposo por su apoyo económico, y a mis hijos por regalarme una sonrisa cada vez que tenía que dejarlos y al regreso, ver sus dulces rostros llenos de felicidad, animándome así a seguir.

A los docentes que acompañaron durante el largo camino, brindando siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición y afianzamiento de los conocimientos.

Al Mg. Simón Alberto Illescas Prieto, quien orientó en todo momento en la realización de esta tesis que enmarca el último escalón hacia un futuro promisorio.

Lourdes Virginia Gómez Auqui

DEDICATORIA

A una gran mujer, mi madre de ella aprendí la tenacidad, la perseverancia, la honestidad, honradez, amar y luchar por mis metas, que ningún sueño es imposible, a seguir el objetivo hasta el final, con la satisfacción de haber cumplido, luchado y logrado el mismo.

A un hombre especial en mi vida, mi padre, quien tanto económica como moralmente me apoyó cada instante sin dudar de mis capacidades, me enseñó que en la vida no importa si no sabes algo, lo importante es dar lo mejor de sí y colaborar, de esa forma demostrar a tus seres queridos que estas con ellos y que son importante para ti, que nada te limita a manifestarles cuan valiosos son en tu vida.

A mis hermanos, en especial a mi hermano José, de quien aprendí a valorar una amistad, el ser generoso, auténtico y conservar en tu corazón las raíces y los amigos de siempre, que es una gran felicidad cuando un amigo o un hermano progresan.

A mis queridos hijos quienes me regalaron parte de su tiempo, José Gabriel, Angie y Christel, muy difícil era salir de casa y dejarlos, pero cada paso era pensando en ellos.

Al hombre maravilloso que Dios me entregó como esposo, por su apoyo incondicional, por acompañarme en otro momento importante de mi vida.

A mis queridos compañeros a quienes quiero mucho, compartimos grandes momentos que jamás se borrarán de mi vida, la solidaridad y apoyo que estuvieron dispuestos sinceramente a brindar, en especial a una gran amiga y compañera que aunque ya no esté físicamente siempre la llevaré en mi corazón como un ángel, su ejemplo de estudiante, madre y amiga, esposa y cristiana, jamás los olvidaré entrañable amiga Gloria MaridueñaTupacyupanqui.

A los queridos maestros de esta digna Facultad de Psicología quienes aportaron con sus conocimientos y fueron guía importante en el caminar a mi profesión.

Lourdes Virginia Gómez Auqui



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

**Tesis de Grado previo a la obtención del título de
Psicólogo Educativo y Orientación Vocacional**

Tema:

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN Y DRAMATIZACIÓN EN EL
PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE
TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA**

Autora: Lourdes Virginia Gómez Auqui

RESUMEN

Este trabajo de investigación sugiere una nueva forma de propiciar la socialización de los individuos por medio de objetos y acciones que han representado una situación, permitiendo un nuevo aprendizaje. Es por ello que este estudio tuvo por finalidad la determinación de la influencia de los juegos de simulación y dramatización, su relación con el sistema educativo y su utilidad en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de tercer año básico de la escuela Particular Linderos de La Ciencia, los mismos que se investigaron a través del método de la observación y técnica de la entrevista, ya sean estos cuentos, narración y recreación de historietas, objetos manipulables los cuales fueron observados en su contexto, incluyendo a sus maestros. Los estudiantes de esta institución y la comunidad educativa se beneficiaron de este proyecto puesto que la contribución más positiva de esta técnica en la programación educativa facilitó un ambiente idóneo para el desarrollo de las actividades escolares; el estudiante pasó de ser un mero espectador de la historia, a un sujeto activo en el aprendizaje de contenidos de estudios sociales. La información que se recolectó fueron datos que mostraron el grado de disposición hacia los aprendizajes, a través del uso de una metodología de enseñanza eminentemente práctica y verificable, donde se observó una actitud favorable y disposición al ejecutar las actividades, una tendencia al entendimiento y con ello tuvo una visión multidimensional e integradora de las competencias que se pueden desarrollar al aprender contenidos desde las ciencias sociales, pues englobó características tanto del sujeto como en su entorno. Los resultados ayudaron a proporcionar información a los profesores lo que les permitió revisar y plantear cambios en su estilo de enseñanza, actualizar contenidos programáticos, analizar tareas que proponen a sus estudiantes y reflexionar si realmente están logrando los objetivos propuestos como metas al término del año lectivo.

Juegos Simulación dramatización

Proceso Aprendizaje

Estudios Sociales

ÍNDICE

Contenidos:	Páginas:
Portada	i
Declaración de autoría	ii
Agradecimiento	iii
Dedicatoria	iv
Resumen	v
Índice	vi
Introducción	1
Origen y antecedentes del problema	1
Novedad del problema	2
Delimitación del problema	2
Formulación del problema	2
Variables	2
Preguntas de investigación	3
Tema	3
Objeto de estudio	3
Objetivos de la investigación	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Idea a defender	3
Justificación	4

1. Marco Teórico	5
1.1 Marco referencial	5
1.1.1 Estudio de antecedentes	7
1.2 Fundamentación teórica	8
1.3 Fundamentación legal	14
1.4 Definiciones Conceptuales	15
2. Metodología	18
2.1 Modalidad	19
2.2 Tipo y diseño de la investigación	19
2.3 Métodos de investigación	19
2.4 Procedimiento y técnicas empleadas	20
2.5 Población y caracterización de la muestra	20
2.6 Caracterización de la comunidad que se estudia	21
2.7 Variables, conceptualización y operacionalización.	24
2.8 Tareas investigativas, cronograma.	26
2.10 Resultados esperados	
	26
3. Análisis e interpretación de resultados	27
3.2. Análisis de cada una de las técnicas	39
3.3. Análisis global de las técnicas	39
4. Conclusiones y Recomendaciones	40
5. Referencias Bibliográficas	42
5.1 Bibliografía	43
5.2 Anexos	45

INTRODUCCIÓN

Origen y Antecedentes del problema

Los juegos de simulación y dramatización comienzan a ser tomados en cuenta de alguna manera formal, a partir de que el ejército Prusiano realizara juegos de ejercicios de guerra. Estos ejercicios tienen lugar en un ambiente simulado y en el que se suministran instrucciones orales y escritas para el juego que tiene lugar con barcos, mapas, tableros con arena y otras representaciones de la realidad (Shubik, 1989).

Tomando en consideración la experiencia inicial sobre el uso de juegos de simulación y dramatización podemos señalar que los juegos tienen una enorme importancia educativa, ya que es una actividad que puede ser orientada por el educador y convertirse en un instrumento eficaz para el aprendizaje. Entre las muchas posibilidades a realizarse en el salón de clases, el juego puede ser utilizado como motivador para el desarrollo de un trabajo posterior; desarrollar el pensamiento lógico, la creatividad, para afianzar conceptos; memorizar reglas; reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre otras, (CENAMEC, 1986; Cannone y Socas, s/f).

El uso de simulaciones-juegos puede ser orientado al apoyo del aprendizaje de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y estrategias de pensamientos, tales como: descubrir regularidades mediante la observación, hacer inferencias, ensamblar datos aislados, simplificar, hacer analogías, llegar a la conclusión requerida, aplicar los resultados a casos más complejos o nuevos contextos; llegar a ideas nuevas y distintas, analizar y diseñar sus propios juegos, desarrollar actitudes favorables hacia una asignatura (Cannone y Socas, s/f).

Desde sus primeros años de vida el hombre ha utilizado el juego como vehículo de socialización y entretenimiento, como estrategia para adquirir habilidades y destrezas que le permitan desempeñarse en su vida. A través del tiempo, han evolucionado los métodos educativos y cómo educar al niño en sus primeros años escolares, pero no se trabajó con la integración de los juegos de simulación y dramatización en la educación de los estudiantes.

No todos los estudiantes tienen la misma capacidad de aprendizaje, muchos de los niños ni siquiera terminan de leer y se encuentran cansados; al trabajar con dramatizaciones, pierden la timidez y existe más apertura, se sienten más libres para expresarse. Muchos de los llamados juegos son en realidad simulaciones, por ejemplo, son simulaciones - juegos, pasar el tiempo como súper héroes y villanos, con este ejemplo se recalca desde la práctica que es una técnica altamente comunicativa e ideal para la enseñanza y el aprendizaje.

Los juegos principalmente son entretenidos, para cualquier persona distraída, sin entrar en el fondo del aprendizaje sociabilizador que estos juegos implican.

Los docentes de la escuela particular Linderos de la Ciencia, ubicada en la ciudadela el Recreo del cantón Durán, provincia del Guayas, cuando imparten clases en el área de Estudios Sociales no emplean un método pedagógico adecuado y la didáctica de la clase es parecida en todas las asignaturas, trabajan con los libros, haciendo leer improductivamente a los estudiantes, emplean la memorización de lecciones haciendo de los Estudios Sociales una asignatura cansada.

Novedad del problema

El desarrollo de juegos de simulación y dramatización para el logro de aprendizajes significativos en Estudios Sociales

Delimitación del problema

CAMPO	:	Juegos de simulación y dramatización
ÁREA	:	Estudios sociales
ASPECTOS	:	Juegos, simulación, dramatización, proceso - aprendizaje, estudios sociales
ESPACIO	:	Escuela particular: "Linderos de las Ciencias"
TIEMPO	:	Periodo lectivo 2012 - 2013

Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos de simulación y dramatización, en el proceso de aprendizaje en Estudios Sociales de los estudiantes del tercer año básico de la Escuela Linderos de la Ciencia; ubicada en la provincia del Guayas, del cantón Durán, ciudadela El Recreo, en el año lectivo 2012?

Variables

Variable Independiente: Juegos de simulación y dramatización

Variable Dependiente: Proceso de aprendizaje en Estudios Sociales

Preguntas de Investigación

- ¿Cuáles son los referentes conceptuales que permiten verificar, utilidad y beneficios de los juegos de simulación y dramatización?
- ¿Cuáles son los aportes analíticos, exploratorios y expresivos de las actividades de simulación y dramatización?
- ¿Qué tipos de juegos de simulación y dramatización aportan al desarrollo del proceso de aprendizaje?

Determinación del tema

Influencia de los juegos de simulación y dramatización en el proceso de aprendizaje en Estudios Sociales, en los estudiantes de tercer año de educación básica.

Objeto de Estudio

Proceso de aprendizaje en Estudios Sociales.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Reconocer la influencia de los juegos de simulación y dramatización, para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de tercer año de educación básica.

Objetivos Específicos:

- Indagar referentes conceptuales que permitan verificar la utilidad y beneficios de los juegos de simulación y dramatización.
- Describir la influencia de los juegos de simulación y dramatización como un aporte analítico, exploratorio y expresivo.
- Destacar la importancia de los juegos de simulación y dramatización en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Idea a defender

Una estrategia didáctica con juegos de simulación y dramatización, mejora el proceso de aprendizaje en Estudios Sociales.

Justificación

Todas las teorías desarrolladas han adquirido mucha importancia para la explicación del juego, el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo, Sternberg (1989) aporta a la teoría Piagetiana (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegaron a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger Y Thompson, 1997). En el proceso de aprendizaje del área de Estudios Sociales de los estudiantes de tercer año básico, se verifica los argumentos teóricos planteados por los autores nombrados y los que la autora de esta investigación comparte.

La autora considera que el juego es una actividad agradable que produce placer, bienestar y por ende, alimenta la autoestima; contribuye al equilibrio emocional del ser humano y a través de él se refuerza la personalidad, las relaciones interpersonales enriquecen el proceso enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales.

Para lograr la integración y valoración de la información recogida se trabajó con los métodos deductivo – inductivo, análisis – síntesis, método empírico de la observación y la técnica de la encuesta, que contribuyó a destacar la importancia del juego y a señalar como aporta al desarrollo evolutivo del niño haciéndolo de una manera natural, esto permitió potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Partiendo del análisis del problema se convirtieron en premisas para deducir los supuestos que posteriormente fueron confirmadas por el razonamiento inductivo.

La investigación tuvo un diseño mixto, centrándose en los análisis teóricos sobre juegos de simulación y dramatización que conjuntamente con las técnicas aplicadas ayudaron a mejorar el proceso de aprendizaje en Estudios Sociales, llegando a conclusiones coherentes respecto al trabajo desarrollado.

Esta investigación es importante para la Ciencias Psicológicas porque identificará de manera científica los conceptos básicos y el proceso de implementación de los juegos de simulación y dramatización, tomando en cuenta la capacidad de los alumnos, para que éste no resulte complejo e ineficaz.

El aporte práctico de esta investigación fue relevante como contribución al desarrollo del proceso enseñanza –aprendizaje en el área de Estudios Sociales, al evidenciar mediante la instrumentación propuesta. La influencia de los juegos de simulación y dramatización en el aprendizaje en Estudios Sociales reconociéndose variantes importantes en los estudiantes.

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Marco Referencial

En trabajos realizados sobre el tema de investigación que se está desarrollando, se encontró similitud con el título: “La Dramatización como recurso Educativo: Estudio comparativo de una experiencia con estudiantes Malagueños de un Centro Escolar Concertado y adolescentes Puertorriqueños en situación de marginalidad”, presentada por el Doctorando Juan Lucas Onieva López, en la ciudad de Málaga, España en el año 2011, en el cual resume lo siguiente:

El punto inicial de nuestra investigación consistió en la búsqueda de un concepto de dramatización que pudiera englobar a todas aquellas que habíamos consultado en diferentes textos, para encontrar así un punto común a partir del cual comenzar a ir definiendo sus objetivos, beneficios, recursos, etc.

De todas las definiciones consultadas, optamos por la siguiente:

La Dramatización como un conjunto de juegos y actividades de experimentación que buscan fundamentalmente proporcionar cauces para la expresión libre, desarrollar aptitudes en diferentes lenguajes e impulsar la creatividad.

Escriben: Tejerina Isabel, Motos &Tejedo, George, Tatar, Freeman, Cervera.

En relación a la propuesta presentada por el autor refiere a la variedad de términos en cuanto a dramatización, los beneficios destacados como son el desarrollo de habilidades sociales, el aumento de autoestima, el trabajo en equipo, conjunto de juegos y actividades de experimentación que buscan fundamentalmente proporcionar cauces para la expresión libre que difiere del tema que se presenta porque el estudio va dirigido a los juegos de simulación y dramatización y su utilidad en los procesos de aprendizaje, facilitando un ambiente idóneo en el desarrollo de sus actividades escolares.

En Ecuador, específicamente la ciudad de Ibarra Universidad Técnica del Norte se presenta el tema: “Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas” “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” Y “Manuel.J.Bastidas”, de la ciudad de San Gabriel, provincia del Carchi, en el año 2010, por las autoras Andrade Goyesnuvia Verónica, Ante Bravo Ana Cristina

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo desarrollar a nivel personal, social y educativo la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas: “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas” de la ciudad de San Gabriel, Provincia del Carchi, mediante propuestas lúdicas que se presentan en una Guía Didáctica para los profesores, con lo cual se busca mejorar las capacidades que se presentan en los estudiantes. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, ya que a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Análisis:

Las autoras del tema presentado realizan su investigación en las actividades lúdicas de los estudiantes mediante la utilización de una guía didáctica para los docentes, buscando desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social, tiene relación con este trabajo en cuanto a el juego como la ocupación principal del niño, difiere en cuanto al estudiante pasa ser de un mero espectador de la historia a ser un sujeto activo de la misma.

Escriben:En la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Frank País García”, CubaFacultad Humanidades, se presenta el tema:“Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera” de la autora Cecilia Olivia Ledo Valcárcel, 2011.

RESUMEN

El juego tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza del español como Lengua Extranjera. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, podemos comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo del español como Lengua Extranjera proporciona grandes ventajas y podemos comprobar que son muchos los juegos que podemos utilizar para practicar las diferentes destrezas o habilidades.

Palabras claves: Juego, enseñanza aprendizaje, actividades lúdicas, herramientas, motivación

Análisis:

La similitud que se mantiene con la autora es la ventaja comprobada de que los juegos se utilizan en la práctica de destrezas o habilidades y propician la enseñanza aprendizaje, la diferencia radica en que los docentes revisen su estilo de enseñanza, actualicen sus contenidos programáticos y desarrollen las actividades en el área de los Estudios Sociales.

1.1.1 Estudios de Antecedentes

El juego como función analítica y exploratoria en los estudiantes sirve como la oportunidad de analizar sus sentimientos y opiniones, reconstruir su marco de referencia y al hacer esto, ampliar su conocimiento esquemático.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

Según la revista Vinculandode México, D.F. en el año 2009/ 07/20 dice:

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie. Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que mas tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido. El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura». Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos. La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela

gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de (SPENDER, 1855), (Lázarus, 1883) y (GROSS, 1898), (CROSS, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con (HALL & FREID, 1904). Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más adelante. En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. (STERNBERG, 1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (BERGER Y THOMPSON, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

Se debe contar con el material necesario para su implementación y se debe de delimitar el grado de actuación de los estudiantes señalando sus distintos roles de participación.

El docente debe tener en cuenta todos los materiales didácticos para que el estudiante desarrolle sus habilidades y capacidades intelectuales a través de estrategias que implemente en la clase.

1.2 Fundamentación Teórica

El juego

Para muchas personas el juego es considerado como algo trivial, como una actividad que realiza el niño para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar como contribuye al desarrollo ecléctico del niño. Pero definir juego no resulta fácil, ya que cada individuo trae experiencias personales que enmarcan la definición. Butler define:

(BUTLER, 1978): "El juego como la tarea de los niños, es un patrón de conducta que los niños muestran desde muy pequeños. En otras investigaciones el juego se ha definido como el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño" (Butler, 1978 p. 35)

Butler indica en su definición que los patrones de conducta derivados del juego como tarea aporta al desarrollo cognitivo y socio-afectivo.

La importancia del juego

El valor del juego en la vida de los niños puede medirse en términos cognitivo, afectivo y psicomotor. El desarrollo motor es relativamente fácil de observar, según los niños corren, saltan y hacen otras actividades físicas. Pero los elementos cognitivos y afectivos no son tan fáciles de observar.

El juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños, les da la libertad de imaginar, inventar, explorar y crear. El juego permite además que imiten a los adultos, admite representar roles, expresar necesidades inmediatas, resolver problemas, los niños juegan en un esfuerzo por entender y dominar su ambiente.

A través del juego los niños aprenden a interactuar apropiadamente con otras personas. Aprenden a compartir, reír y el niño es libre de tratar diferentes roles sociales y construir su autoconcepto en el juego. El juego promueve el desarrollo emocional. Todas las emociones como alegría, coraje y miedo se expresan en el juego. A través del juego el niño aprende a expresar y controlar sus sentimientos. Es importante permitirles a los niños explorar y experimentar sin estereotipos. El juego promueve el desarrollo de las siguientes áreas:

- Destrezas de ayuda propia (vestirse, ir al baño).
- Independencia (el niño exhibe autocontrol y dominio del ambiente).
- Salud personal (desarrolla conocimiento de las partes del cuerpo, higiene y otros).

- Seguridad personal (aprende a cruzar la calle y tomar conciencia del peligro).

A través del juego los niños aprenden comportamientos pro-sociales como esperar su turno, cooperar, compartir y ayudar a otros.

En este aspecto el juego sociodramático es de gran ayuda, ya que permite el desarrollo de situaciones que promueven la interacción social, la cooperación, la conservación de los recursos y el respeto a los demás.

Definitivamente, el juego no es una actividad simple, involucra todas las áreas del desarrollo de los niños y es nuestra responsabilidad como padres y/o educadores promover el bienestar holístico de los niños por medio de experiencias (juegos) que le permitan explorar y experimentar tomando en consideración las diferencias individuales.

La dramatización

Una dramatización es, en general, una representación de una determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro, por lo que una dramatización puede ser tanto trágica como cómica.

Las dramatizaciones ayudan a la creatividad del actor que representa una escena y al espectador que puede vincular dicha representación con la vida real. En este sentido, las dramatizaciones pueden ayudar a comprender la realidad ya que suponen un recorte específico de situaciones verídicas.

La psicología suele apelar a las dramatizaciones para que los integrantes de un grupo terapéutico puedan expresarse sin inhibiciones y proyectar sus sentimientos y creencias.

La dramatización, de esta manera, ayuda a ensayar soluciones ya que la representación puede asemejarse a las situaciones reales, en el contexto educativo la dramatización la veremos desde tres puntos de vista:

- El juego simbólico (propriadamente dicho). El cual se da como respuesta a las necesidades internas del niño y se realiza generalmente en forma individual o en pequeños grupos.
- Dramatización espontánea. Son juegos que implican una cierta dirección en la medida en que el docente o los mismos estudiantes al presentar una determinada actividad o acontecimiento, simulan hechos, fenómenos, objetos, que pasen a ser significativos en ese momento.

- Escenificación planificada. Es donde el grupo decide anticipadamente el tema que se va a escenificar, el lugar donde se realizará la caracterización de los personajes y/o los materiales o recursos que deben proveerse.

Aquí lo más importante no va a ser el dominio de esta técnica, sino que estas van a pasar a ser medios de expresión en el estudiante, por tal lo recomendable es no exigir ser memorista, tampoco que se haga una actuación perfecta, para que así se pueda lograr una espontaneidad y aprendizaje del tema personificado.

La dramatización como expresión

Dada la naturaleza de la dramatización como actividad inserta en el Área de Expresión Dinámica, cabe atribuírsele dos objetivos fundamentales:

- Desarrollar la expresión bajo sus más variadas formas.
- Potenciar la creatividad a través de los distintos tipos de expresión coordinados.

La posibilidad de alcanzar estos objetivos con plenitud reclama para la dramatización un puesto en las tareas educativas, por derecho propio, puesto que ninguna actividad como ella puede desarrollar la expresión y la creatividad de forma tan singular.

En efecto, los distintos tipos de expresión aparecen en la dramatización así como en el teatro, así como en las vidas aunadas y coordinadas con total interdependencia.

En esto la ventaja sensiblemente la dramatización a otras actividades educativas en las que el cultivo de la palabra, del gesto, de la imagen, de la música o del movimiento debe realizarse separadamente.

Dentro del panorama educativo es sabido que a la dramatización se le atribuyen otros objetivos como favorecer la comunicación. Más que un objetivo en sí mismo, esta técnica se refiere a la interpretación "teatral" de un problema o de una situación en el campo general de las relaciones humanas.

Según (GERZA, 2012),

http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/dramatizacion.html

Se trata de un método que por sí mismo crea informalidad, es flexible, permisivo y facilita la experimentación, estableciendo una "experiencia

común" que puede emplearse como base para la discusión. Desde el punto de vista psicológico, alienta la participación de los miembros del grupo liberándolos de inhibiciones, ayudándolos a expresar y proyectar sus sentimientos, actitudes y creencias. La dramatización es fácil de planear pero exige gran habilidad en su aplicación real. Puede elegirse para proporcionar datos inmediatos y empíricos sobre relaciones humanas comunes a todo el grupo, logrando una indagación más profunda que los métodos convencionales. Asegura el máximo de compenetración psicológica e identificación con un problema, y así, aumenta la participación del grupo. La dramatización sirve para ensayar las sugerencias o soluciones postuladas como un caso hipotético que puede semejarse mucho a una situación de la vida real, llevando a un grupo, a través de una serie de etapas, a un problema complejo de relaciones humanas. La atmósfera grupal se convierte en una atmósfera de experimentación y de creación potencial. Esta técnica resulta muy útil cuando existen problemas de comunicación en el grupo pues al despersonalizar la situación problemática y hacer abstracción de las personas involucradas "muestra" y enfoca una faceta única y concreta de un problema, permitiendo mayor libertad de discusión. Este método alivia tensiones y permite "descargas psicológicas" de los integrantes, al mismo tiempo que enseña a comprender y desarrollar aptitudes fuera de las situaciones de la vida real. Esta labor permite dramatizar las soluciones alternativas de un problema y proporciona a los individuos oportunidades de desarrollar su comprensión al colocarse en el lugar de otro. Otra ventaja de la dramatización es proporcionar oportunidades para que los individuos "representen" sus propios problemas, existiendo la posibilidad de comprenderlos mejor al presentarlos en una forma más dramática. Esta técnica ofrece muchas ventajas, pero es importante tomar en cuenta algunos puntos que facilitan su éxito. La dramatización debe iniciarse con situaciones relativamente sencillas, objetivos claros y caracterizaciones definidas. A pesar de sus ventajas, la dramatización no es más que un medio para llegar a un fin. Si se abusa de esta técnica, el grupo corre el peligro de convertirse en una sociedad teatral de aficionados y la meta original del grupo queda distorsionada. El elemento más importante de la dramatización es la espontaneidad, por lo que se recomienda evitar una estructuración demasiado rígida. Si se decide utilizar este método debe verse si la madurez del grupo permite llevarlo a cabo, ya que la dramatización invade frecuentemente los sentimientos y problemas personales de las personas.

La dramatización propicia la socialización de los individuos por medio de objetos o acciones que representan una situación y permiten nuevos aprendizajes, aumenta la participación del grupo con situaciones de la vida real, llevándolo, a través de una serie de etapas, a un problema complejo de relaciones humanas e interacción comunicacional.

Fundamentación Pedagógica

El aprendizaje académico puede darse por recepción o por descubrimiento, como parte de las múltiples estrategias de enseñanza, logrando un aprendizaje significativo y con ello un rendimiento académico efectivo.

Como esencia del proceso del aprendizaje, el docente identificará lo que el estudiante ya sabe y a partir de ahí enseñar, con ello se dé importancia a la organización del conocimiento en estructuras y las reestructuraciones como el resultado de la interacción entre las informaciones existentes en el sujeto con las nuevas informaciones.

Los aportes teóricos resultan importantes en la investigación ya que se acogen categorías como el entorno social-cultural y el desarrollo cognitivo del estudiante, atendiendo además la interrelación personal del mismo dentro de la sociedad.

La comprensión de nuevos conocimientos y la conformación de hábitos, habilidades y destrezas para un mejor rendimiento académico, en mención a lo anterior se hace referencia a los principios propuestos por Vygotsky, (Solano, 2002:69).

Por recepción el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada, por tanto se relaciona con el aprendizaje significativo ya que la receptación se relaciona con la atención, interés y motivación en el tema.

El aprendizaje por descubrimiento hace referencia a la posibilidad de aprender que tenemos los seres humanos a través de las experiencias, por lo tanto es acogido como una forma original de enseñanza aprendizaje.

Este tipo de aprendizaje provoca que el que el estudiante no reciba los contenidos de forma pasiva, ya que se requiere de la participación activa y proactiva para que se descubran los conceptos y relaciones adaptándolos a su esquema cognitivo, donde intervienen los hábitos o técnicas de estudio.

El aprendizaje significativo sucede cuando el estudiante interactúa con su entorno y de esta manera construye sus representaciones personales acorde a las necesidades que le acontecen.

Ausubel se confronta al aprendizaje memorístico, demostrando que el estudiante tendrá aprendizajes significativos cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar con lo que ya se ha aprendido, es decir, a todas las experiencias que son parte de los conocimientos y vivencias previas de la persona, donde las nuevas son integradas convirtiéndose en experiencias significativas, las mismas que serán acogidas en otra oportunidad de aprendizaje.

Cuando un estudiante conoce y es capaz de extraer las ideas principales de un texto de estudio, favorece el recuerdo de lo que se estudia, así también al organizar la información en un mapa conceptual, contribuye a mejorar la memoria.

De las aportaciones de Vygotsky, grandes son las contribuciones relacionadas con la investigación, en referencia al desarrollo cognoscitivo de los estudiantes, incluyendo la importancia de una representación sociocultural.

Vygotsky considera que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el ser humano encuentra en su medio ambiente, resalta la participación de la mediación en este proceso y reconoce al lenguaje como la herramienta fundamental.

1.3 Fundamentación Legal

Según la CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, en sus artículos:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

Art. 345.- La educación como servicio público se prestará a través de instituciones públicas, fiscomisionales y particulares.

En los establecimientos educativos se proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social.

Art. 383.- Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad.

Según la LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DEL ECUADOR (LOEI)

CAPÍTULO TERCERO

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo;
- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;
- n. Disponer de facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales, científicas en representación de su centro de estudios, de su comunidad, su provincia o del País, a nivel competitivo.

1.4 Definiciones Conceptuales

Afectivo: Tipo psicológico en el cual predomina la sensibilidad sobre la inteligencia y la actividad.

Alumno: Niño que frecuenta una escuela maternal, un jardín de infante, una escuela primaria, o las primeras clases del nivel medio.

Aprendizaje: Actividad que sirve para adquirir alguna habilidad y la adquisición de conocimientos.

Aprender a aprender: Entrenamiento recibido con la mira de que en lo futuro el educando aprenda por sí mismo.

Autoestima: El valor que cada uno de nosotros da a nuestras propias características, aptitudes y conductas.

Básica, escuela: Escuela común gratuita y obligatoria para todos los niños de un país, sin distinción de clases sociales y credos religiosos.

Canales de comunicación: Sendas sensomotoras por la que se emite el lenguaje; esto es, auditivo-vocales, visual-motoras, entre otras posibles combinaciones.

Ciencias humanas: Conjunto de ciencias cuyo objeto de estudio es el hombre en tanto ser pensante, su vida interior, su comportamiento individual y colectivo.

Clase: Grupo de alumnos o de estudiantes con nivel escolar equivalente y que reciben la enseñanza en conjunto con los mismos profesores en un local común.

Cognitivo: Lo que concierne al conocimiento

Comportamiento: Cual acción o reacción que un ser vivo manifiesta con respecto al ambiente.

Creatividad: Neologismo creado para designar un aspecto de la personalidad característico del artista, del inventor, tipo de pensamiento abierto o divergente para imaginar gran variedad de soluciones.

Cultura: Maneras colectivas de pensar y sentir, conjunto de costumbre, de instituciones y de obras.

Desarrollo: Cambio progresivo de un organismo, dirigido siempre a obtener una condición final.

Destreza: Habilidad manual, acción de desarrollo de la coordinación psicomotriz de las manos.

Didáctica: Arte de enseñar o procesar.

Dramatización:f. Exageración de algo, dotándolo de tintes dramáticos:

Educación: Actividad orientada intencionalmente para promover el desenvolvimiento de la persona humana y de su integración en la sociedad.

Educador: Persona encargada de educación de los niños y adolescentes fuera de las horas de enseñanza.

Enseñanza: Acción coordinada que tiene por finalidad hacer que los alumnos adquieran nuevos conocimientos, capacidades técnicas, formas de sensibilidad.

Estrategias de aprendizaje: Plan generales para manejar las tareas de aprendizaje.

Estudiantes: Persona que cursa estudios, generalmente medios o superiores, en un centro docente:

Estudios: m. Esfuerzo mental que se aplica a conocer, memorizar o aprender alguna cosa.

Evaluación: Estimar, calcular aproximadamente

Habilidad: Actuar con máximo resultado y mínimo esfuerzo requiere de un aprendizaje metódico y una educación sistemática.

Influencia: Poder, autoridad de una persona sobre otra u otras.

Investigación: Descubrir algo en un dominio del saber

Juego: Actividad del niño, del joven, del adulto, dejando lugar al azar y a la improvisación, proporciona placer y divertimento.

Juegos educativos: Contribuye a la adquisición de conocimientos, al desarrollo de las capacidades sensomotrices y de la inteligencia.

Proceso: m. Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial

Simulación: f. Fingimiento, presentación de algo como real

Sociales: De los problemas de la sociedad o que se interesa por ellos:

2. METODOLOGÍA

2.1 Modalidad

La modalidad de esta investigación es básica y aplicada, se realizará en el campo de trabajo porque la imparcialidad consiste en conseguir una situación lo más real posible, con una orientación témpora - transversal, bibliográfica-documental utilizando fuentes primarias.

Esta investigación corresponde a un enfoque mixto, no experimental, la perspectiva de esta indagación se relaciona con el paradigma constructivista, que predomina en el desarrollo teórico de esta investigación, se considera que el sujeto elabora las representaciones ideas, conceptos, planes, de una manera esencialmente individual, aún y cuando esté influido por el medio ambiente externo.

2.2 Tipo y diseño de investigación

Según el conocimiento la investigación es de tipo explorativo – descriptivo, la investigación explorativa está orientada al contacto de la realidad problémica planteada en el proceso de aprendizaje del área de Estudios Sociales.

Se utilizó el tipo descriptivo para caracterizar el objeto de estudio, señalando sus características y propiedades, sirvió para ordenar, agrupar o sistematizar a los involucrados en el trabajo indagatorio.

La investigación tendrá un diseño cualitativo centrándose en las bases teóricas, con una aplicación cuantitativa en lo concerniente a las técnicas e instrumentos aplicados como la guía de observación directa e indirecta y encuesta dirigida a los docentes y padres de familia.

2.3 Métodos de investigación

El método analítico – sintético sirvió para procesar la información teórica y permite estudiar los factores sociales y particulares que condicionan la influencia de los juegos de simulación y dramatización en el desarrollo del proceso de aprendizaje del área de Estudios Sociales.

La aplicación del método inductivo – deductivo fueron fundamentales, para el razonamiento de los casos particulares a un conocimiento más general, que reflejaron lo que hay de común en el problema presentado y acceder a nuevas conclusiones.

Como método empírico se realizó la observación, y como técnica se utilizó la encuesta, a través de la cual se recogió la información de la población que es objeto de este estudio. La encuesta mostro un reflejo directo del problema, permitiendo describirlo e interpretarlo corroborando así lo observado.

2.5 Procedimientos y técnicas empleadas

Se utilizaron como técnicas la recolección de datos, la revisión bibliográfica, la observación, encuesta a docentes y padres de familia.

En la revisión bibliográfica se analizaron los principales teóricos que aportaron al estudio de este problema en referencia a los juegos de simulación y dramatización, se exploró los materiales adecuados y el desarrollo de la normativa conceptual a través del juego que sirvió de base en la solución del problema investigado.

En la aplicación de la guía de observación se tuvo una desventaja en el tiempo que se destinó para ellos, porque la conducta habitual de los estudiantes se alteró por la presencia del observador.

La técnica de la encuesta se la empleó en la población escolar conformado por docentes y padres de familia tuvo como objetivo buscar información a través de preguntas directas en correspondencia al problema, al objetivo, a la hipótesis y el marco teórico que sustenta la investigación.

2.6 Población y caracterización de la muestra

La población objeto de la investigación serán los estudiantes, docentes y padres de familia del tercer año de educación básica, que se encuentran en la escuela Linderos de la Ciencia del cantón Durán que son parte de la comunidad educativa en el año lectivo 2012.

Tipos de población

La población es de carácter finito y se determinará el tamaño muestral del universo que se requiere para esta investigación, la población está compuesta por una cantidad determinada de personas y demás elementos que integran la comunidad educativa.

Tabla 1 Universo

Población	Cantidad
Estudiantes	20
Padres de familia	20
Docentes	7
TOTAL	47

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Muestra

La muestra es de carácter probabilístico donde se seleccionó a los individuos subconjunto de la población, los cuales representan al 33 % del total del universo.

Se utilizó el procedimiento de selección sistemática de los elementos muestrales, porque se conoce con certeza su tamaño, con la población de 47 personas, se utilizó el 33% de ella, determinando una muestra de 16 elementos.

Tabla 2 Muestra

Población	Cantidad
Estudiantes	7
Padres de familia	7
Docentes	2
TOTAL	16

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Composición de la muestra: 7 estudiantes, 7 padres de familia, 2 docentes, con un total de 16 elementos.

Caracterización de la muestra

Las características de investigación de los elementos que conforman la población se basa sobre el pensamiento teórico, intelectual, afectivo y moral de los estudiantes, docentes, padres de familia y los factores que condicionan los hechos de esta investigación.

Con la base de una teoría científica se descubre, con la ayuda de los instrumentos contruidos, el reflejo de la realidad.

2.7 Caracterización de la comunidad educativa

La escuela Linderos de la Ciencias, se encuentra ubicada en el cantón Durán, en la Ciudadela El Recreo cuarta etapa, esta institución educativa cuenta con una población de 140 estudiantes matriculados, el objeto de estudio son los 20 estudiantes del tercer año básico paralelo A, que evidencian bajo rendimiento, por falta de estrategias asertivas que motiven al estudiantes.

La mayoría de padres de familias son empleados públicos o privados, se dedican al comercio informal, otros desempleados o en la cárcel, las madres de familia no tienen una educación superior y ofrecen su mano de obra en los quehaceres domésticos y el lavado de ropa.

Los docentes que laboran en este plantel no viven en la comunidad, formando pequeños grupos entre ellos e intercambian poca comunicación verbal con los estudiantes y padres de familia.

Datos de identificación de la escuela

Nombre: La escuela Linderos de la Ciencias
Nivel educativo: Tercer año educación básica
Horario: 7:30 a 12:30
Dirección: Cantón Durán, ciudadela El Recreo cuarta etapa.

Características del espacio escolar

El espacio donde se encuentra la Unidad Educativa es grande, tiene un patio donde juegan todos los estudiantes a la hora del recreo, no tiene juegos recreativos. Está ubicada al norte de Guayaquil en el cantón Durán de la provincia del Guayas.

Las asignaturas que más horas abarca son lengua y literatura, Matemáticas, Estudios Sociales, Ciencias Naturales debido a que son las áreas abarcadoras de todas las demás asignaturas.

Características del edificio escolar

La infraestructura del centro educativo, está compuesta de 15 aulas en el área de primaria que va del kínder hasta el séptimo año. Los cursos superiores están en un espacio diferente. El espacio administrativo está ubicado a la entrada de la institución, la biblioteca está un poco alejada de los salones de clase. La sala de computación es pequeña y tiene pocas computadoras.

El interior de la escuela

Dentro de la institución trabajan 7 docentes distribuidos en los diferentes salones y áreas de trabajo, a más de impartir sus materias también se encargan de dar a los estudiantes la parte de educación física debido a que no hay docente designado para esa área; el director es responsable de un salón de clase debido a la falta de personal.

Para la atención a los padres los docentes tienen un horario de atención durante la semana, además trabaja la psicóloga y el personal de administración, todos colaboran en el desarrollo del centro educativo.

Los padres de familia

Los padres de familia dentro de la institución son responsables del cuidado físico y participan de la formación que se les imparte mensualmente. Asimismo son los responsables de ayudar con el refuerzo en las tareas escolares. Los padres están contentos con la educación que brinda la institución a sus hijos. A la

salida de clases los padres llegan a buscar a sus hijos, solo los que viven lejos se van en expreso o en buseta.

Dentro del salón de clases

El salón de clase está poco ambientado, el mobiliario es incómodo y limitado por cuanto no permite ubicar a los niños en forma circular, no hay ventilación lo que pone incómodo a los niños en horas de calor. El ambiente entre los docentes y estudiantes es bastante agradable, solo hay malestar cuando los estudiantes no cumplen con las tareas recomendadas.

Los estudiantes

Los estudiantes pueden llegar a mejorar su aprendizaje, en tanto se sientan motivados a esto a través del juego y la dramatización con actividades que ayuden a desarrollar sus destrezas.

Los docentes

Las relaciones entre el personal docente es muy buena, cuando alguien tiene problemas se solidarizan inmediatamente. Los docentes en las clases utilizan poco material concreto y casi no manejan medios audiovisuales o técnicos, Los aprendizajes impartidos son de manera expositiva y de lectura debido a la limitación del material.

Croquis de ubicación del plantel particular Linderos de la Ciencia



2.8 Conceptualización de las Variables y Operacionalización.

Variable Independiente: Juegos de simulación y dramatización

Actividad del niño, del joven, del adulto, dejando lugar al azar y a la improvisación, proporciona placer y divertimento con fingimiento de algo real o una representación de determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro, por lo que una dramatización puede ser tanto trágica como cómica.

Variable Dependiente: Proceso de aprendizaje en Estudios Sociales

Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial que sirve para adquirir alguna habilidad y adquisición de conocimientos, con esfuerzo mental que se aplica en conocer, memorizar o aprender alguna cosa, de los problemas de la sociedad o que se interesa por ellos.

Tabla 4 Operacionalización de las variables

Variables	Concepto	Indicadores	Índices
<p>Variable Independiente:</p> <p>Juegos de simulación y dramatización</p>	<p>Actividad del niño, del joven, del adulto, dejando lugar al azar y a la improvisación, proporciona placer y divertimento confingimiento de algo real o una representación de determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro, por lo que una dramatización puede ser tanto trágica como cómica.</p>	<p>Influencia de los juegos de simulación y dramatización como un aporte analítico, exploratorio y expresivo.</p> <p>Mejora la personalidad del estudiante.</p> <p>Desarrollo del pensamiento</p>	<p>Guía de Observación</p>
<p>Variable Dependiente:</p> <p>Proceso de aprendizaje en Estudios Sociales</p>	<p>Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial que sirve para adquirir alguna habilidad y adquisición de conocimientos, con esfuerzo mental que se aplica en conocer, memorizar o aprender alguna cosa, de los problemas de la sociedad o que se interesa por ellos.</p>	<p>Juegos de simulación y dramatización en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>Encuesta</p> <p>Reportes de calificaciones</p> <p>Informes de desempeño</p>

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

2.9 Tareas investigativas

Examinando conceptos sobre juegos de simulación y dramatización los elementos cognitivos y afectivos no son tan fáciles de observar, por lo que hubo la necesidad de indagar modelos teóricos, enfoques, conceptos para determinar con propiedad como se promueve el desarrollo emocional como la alegría, el coraje y el miedo se expresan en el juego.

Como el desarrollo y experiencia del juego les da a los niños la libertad de imaginar, explorar, crear y es aquí donde aprenden a expresar y controlar sus sentimientos mediante la observación de tareas dirigidas por los docentes, las que fueron debidamente registradas en la guía de observación.

Existen muchos juegos de simulación, por lo que se hizo necesario proponer algunos juegos no conocidos por los estudiantes, que sirvieron para el análisis, su exploración y expresión en la práctica.

Se planteó alternativas de dramatización para realizar en clase con los estudiantes, con temas relacionados al área de estudios sociales.

Los docentes que laboran en el plantel y que tienen un tercer o cuarto nivel de estudios en el área pedagógica y psicológica aportaron sus opiniones en la encuesta realizada, lo que sirvió para mejorar la propuesta investigativa.

La admisión de la influencia de los juegos de simulación y dramatización en el proceso de desarrollo de la clase, por parte de la comunidad educativa.

2.10 Resultados

Según el diagnóstico del problema investigado se debe elaborar la propuesta de solución con la elaboración de la estrategia didáctica de juego de simulación y dramatización.

Se determinaron con propiedad los desarrollos emocionales, como la alegría, el coraje y el miedo se expresan en el juego con la indagación de modelos teóricos, enfoques y conceptos.

En la guía de observación elaborada previamente se registraron todas las tareas enviadas por los docentes, donde el estudiante crea, imagina y explora los juegos de simulación y dramatización.

Con la presentación de los nuevos juegos de simulación y dramatización sirvieron para elaborar una estrategia didáctica de aprendizaje.

La validación de las estrategias de los docentes, aportaron al desarrollo investigativo y las conclusiones de los trabajos por la comunidad educativa.

Cronograma

ACTIVIDADES	TIEMPO				2012																				2013											
					Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Indagación de los referentes teóricos conceptuales	■	■	■	■																																
Análisis documental de los diversos juegos y dramatización para los estudiantes.					■	■	■	■																												
Elaboración de una guía de observación estructurada									■	■																										
Ejecución de la guía de observación en clase.											■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Elaboración de la encuesta a docentes y padres de familia.																			■	■																
Ejecución de la encuesta a la población determinada.																					■	■	■	■	■	■										
Admisión de la influencia de los juegos de simulación y dramatización en el proceso de desarrollo de la clase, por parte de la comunidad educativa.																													■	■	■	■				

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Fecha: Septiembre, Octubre, Noviembre 2012

Institución: Linderos de la Ciencia

Docente: Dos

Alumnos: Veinte

Curso: Tercer año educación básica, paralelo "A"

Asignatura: Estudios Sociales

Tema: Las profesiones

Observadora: Lourdes Gómez Auqui.

Objetivo: Registrar información del proceso de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y la utilización de los juegos de simulación y dramatización en clase.

Referencias:

1. Excelente

2. Adecuado

3. Medianamente adecuado

4. Poco adecuado

5. No se observa

Motivación	1	2	3	4	5
Realiza un sondeo de reconocimiento previo			X		
Trasmite entusiasmo e interés			X		
Presenta material concreto				X	
Los recursos son utilizados correctamente			X		
El alumno muestra creatividad en su participación				X	
Desarrollo clase					
Sigue una secuencia lógica y articulada.			X		
Los objetivos de la clase son conocidos por el alumno.				X	
Explica los temas utilizando ejemplos.				X	
Utilizan juegos o dramatización en clase.					X
La participación de los alumnos es espontánea.				X	

La relación profesor alumno es de doble vía.				X	
Cierre de la clase					
Las actividades permitieron la apropiación de los contenidos				X	
El tiempo utilizado estuvo acorde al tema.			X		
Las actividades responde al objetivo de la observación					X

Análisis

La observación realizada en el paralelo "A" correspondiente al tercer año de educación básica, demostró que en el proceso de la enseñanza aprendizaje los docentes no utilizaban juegos o dramatización en la clase, necesitan mejorar el material concreto para que el estudiante muestre creatividad en su participación, los objetivos de la clase no son conocidos y no utilizaban ejemplos de la vida diaria para relacionarlos con la clase, lo que deriva la poca participación de los estudiantes.

La relación docente- estudiante debería ser de doble vía para que se realice el proceso de enseñanza aprendizaje y mejore la apropiación de los contenidos de la asignatura estudios sociales en las actividades realizadas, no se observa que las actividades realizadas por el docente respondan al objetivo de la observación de esta investigación.

Encuesta dirigida a padres de familia

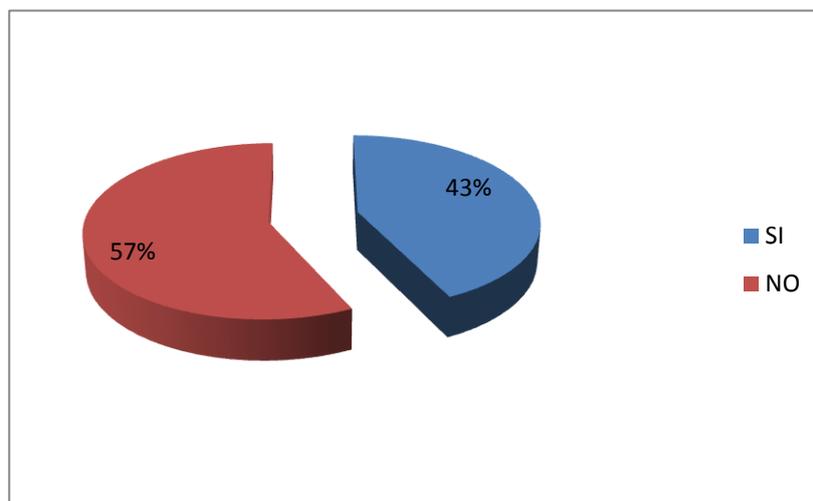
1. ¿Considera como beneficio para su hijo la integración de los Juegos de simulación y dramatización en el área de estudios sociales?

Tabla 5 Integración de juegos de simulación y dramatización

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
SI	3	57%
NO	4	43%
TOTAL	7	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 1 Integración de juegos de simulación y dramatización



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

Un 71% de los padres no consideran como un beneficio la integración de los juegos de simulación y dramatización en el área de estudios sociales, por el desconocimiento acerca de las ventajas de este método, situación que limita el nivel de aprendizaje demostrado en el aula, además la falta de participación de los padres en el desarrollo de la dinámica educativa genera el desconocimiento de esta técnica que busca estimular el desarrollo de las competencias educativas en el área de estudios sociales

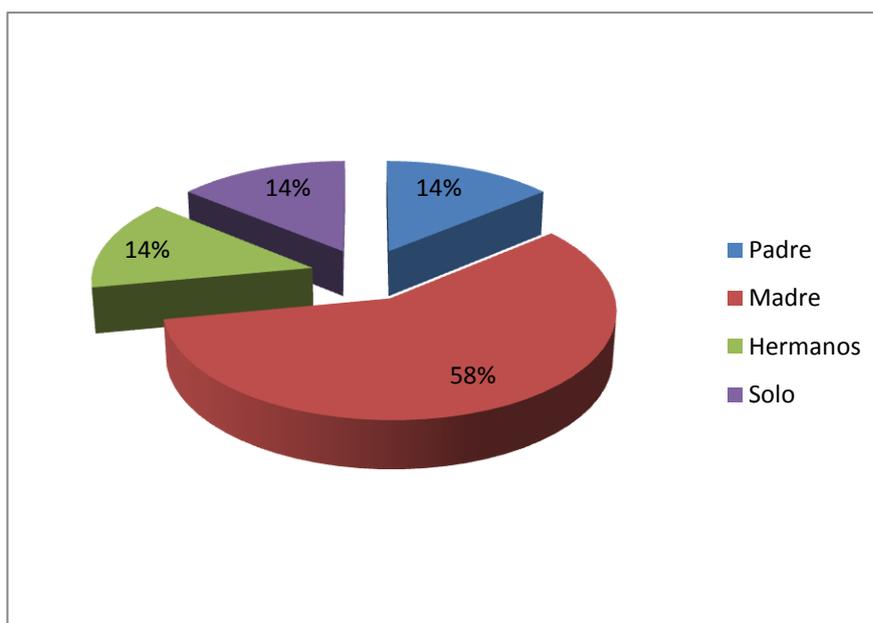
2. ¿Quién ayuda en casa con el desarrollo de las tareas escolares de su hijo?

Tabla 6 Desarrollo de las tareas escolares

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Padre	1	14%
Madre	4	58%
Hermanos	1	14%
Solo	1	14%
TOTAL	7	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 2 Desarrollo de las tareas escolares



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

Podemos observar en la gráfica que un 14% de los estudiantes hacen las tareas solos en sus hogares, lo que demuestra la poca atención en el desarrollo de las tareas enviadas por los docentes que sirven para reforzar la simulación de juegos organizados en clase.

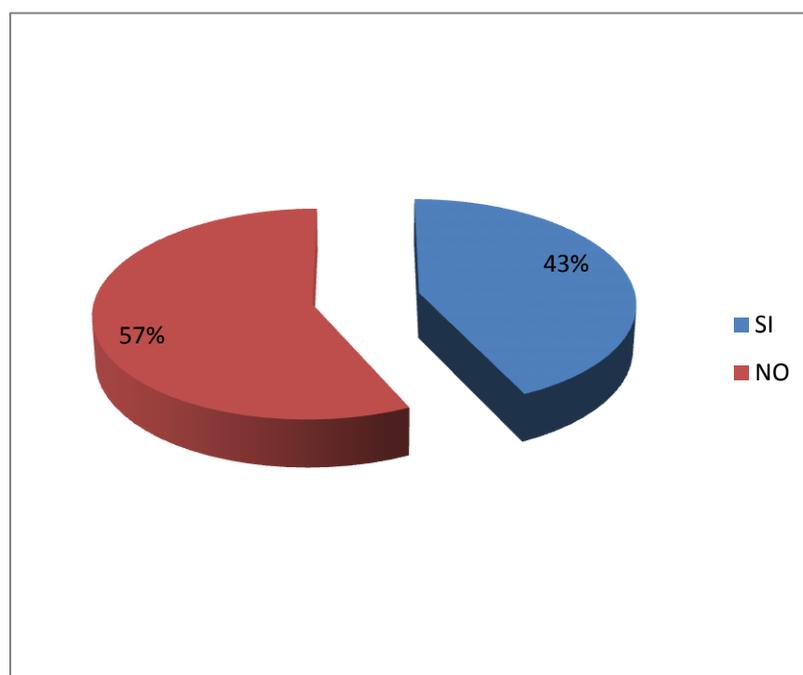
3. ¿Posee su hijo(a) en casa un espacio para desarrollar juegos educativos?

Tabla 7 Desarrollo de juegos

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
SI	3	43%
NO	4	57%
TOTAL	7	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 3 Desarrollo de juegos



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

Podemos observar en la gráfica que un 57% de los estudiantes del plantel no tienen un espacio para el desarrollo de los juegos educativos por lo que realizan sus actividades lúdicas en la calle, y en clase demuestran inquietud por realizarlo.

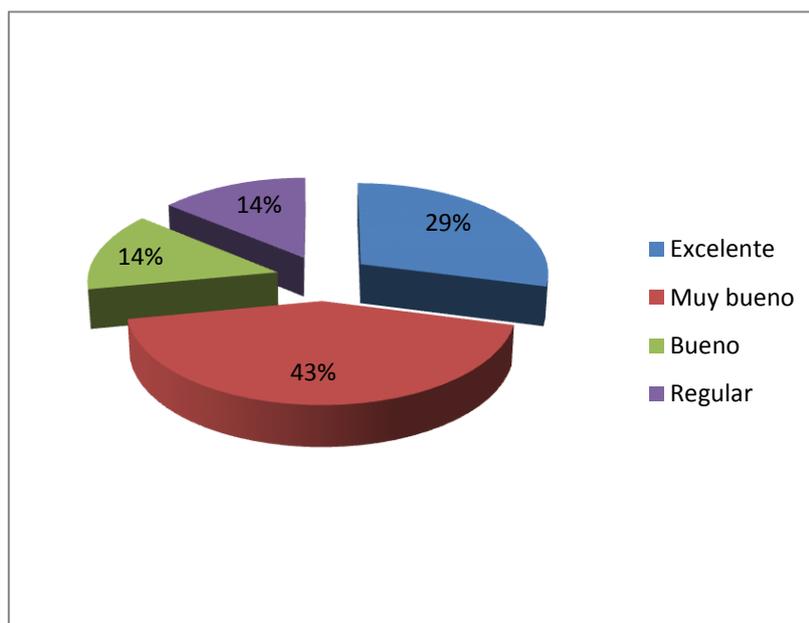
4. ¿Cómo ha sido calificado el rendimiento académico de su hijo(a) a través de la simulación de juegos y dramatizados en la escuela?

Tabla 8 Rendimiento académico

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Excelente	2	29%
Muy Bueno	3	43%
Bueno	1	14%
Regular	1	14%
TOTAL	7	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Grafica 4 Rendimiento académico



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

En la gráfica podemos observar que un 43% de los estudiantes tiene de aprovechamiento muy bueno, un 29% excelente, un 14% bueno, y un 14% tiene regular en la evaluación de su rendimiento a través del juego, esto quiere decir que el juego es un aliado de los rendimientos académicos.

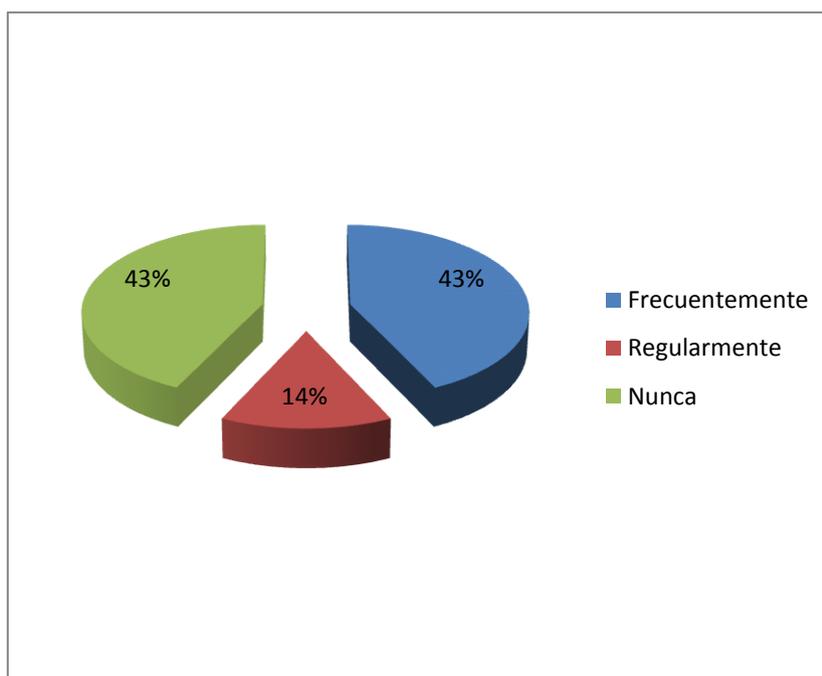
5. ¿Usted ha sido citado para conversar sobre el proceso de aprendizaje en estudios sociales de su hijo (a)?

Tabla 9 Proceso de aprendizaje

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Frecuentemente	3	43%
Eventualmente	1	14%
Nunca	3	43%
TOTAL	7	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 5 Proceso de aprendizaje



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

Los padres de familia encuestados afirmaron que si habían recibido notificaciones de parte de los docentes de la institución, pero que en ocasiones por motivos de trabajo ellos no se habían presentado, sin embargo otro porcentaje aseguraba haber recibido notificaciones de forma eventual, mientras que otros desconocían del tema.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

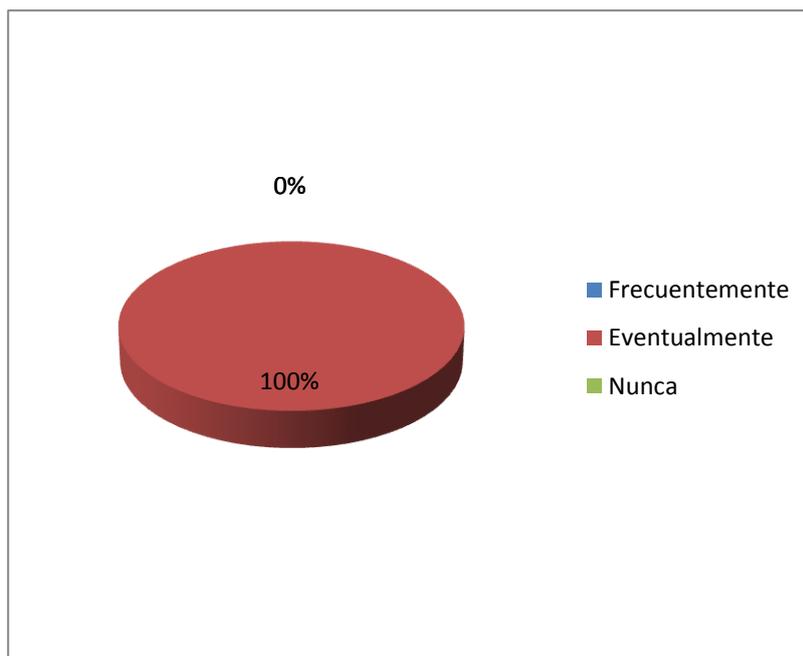
1. ¿Ha demostrado el estudiante dificultades en la adquisición de contenidos a través del juego?

Tabla 10 Dificultad de contenidos

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Frecuentemente	0	0%
Eventualmente	2	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 6 Dificultad de contenidos



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

Un 100% de los encuestados respondieron que los estudiantes eventualmente tienen dificultad a la adquisición de contenidos a través del juego.

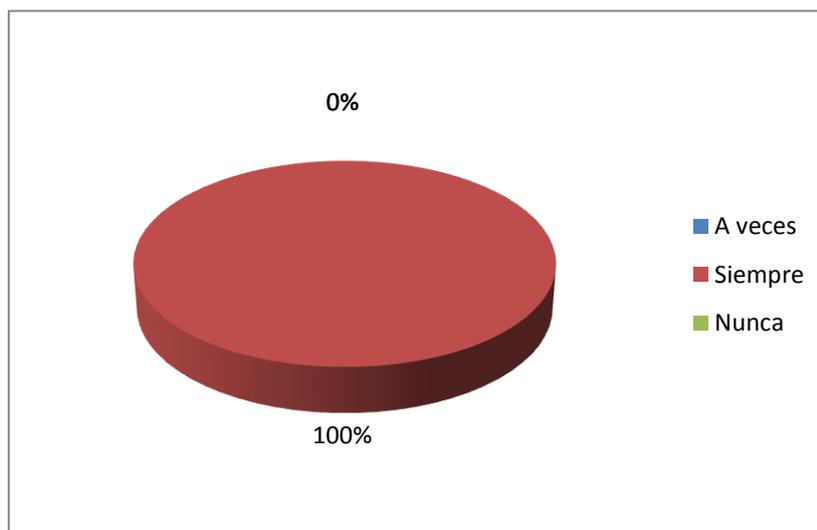
2. ¿Motiva usted a sus estudiantes en clase para que participen, presten atención y aprendan en ella a través del juego y dramatizados?

Tabla 11 Motiva a estudiantes

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	2	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 7 Motiva estudiantes



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

La población de docentes encuestados asegura que durante el tiempo que comparte su hora clase con los estudiantes, de forma constante motivan para promover la participación de parte de los estudiantes, para fomentar un ambiente dinámico y en el cual puedan construir sus propios conceptos a través del juego.

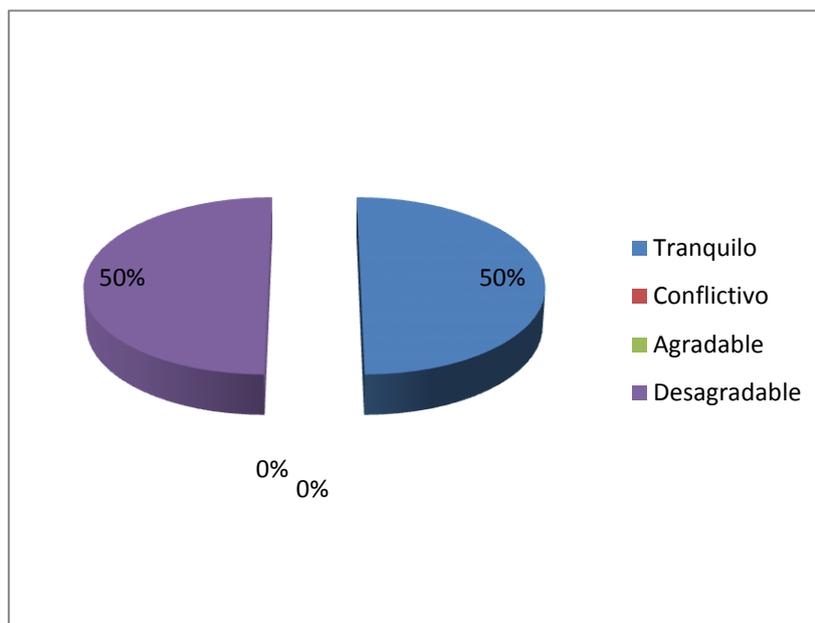
3. ¿Cómo cataloga usted el ambiente familiar de la mayoría de sus estudiantes?

Tabla 12 Ambiente familiar

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Tranquilo	1	50%
Conflictivo	0	0%
Agradable	0	0%
Desagradable	1	50%
TOTAL	2	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 8 Ambiente familiar



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

Los docentes encuestados aseguran que por las experiencias vividas y los comportamientos observados en los estudiantes del tercer año básico, tienen un ambiente tranquilo y desagradable.

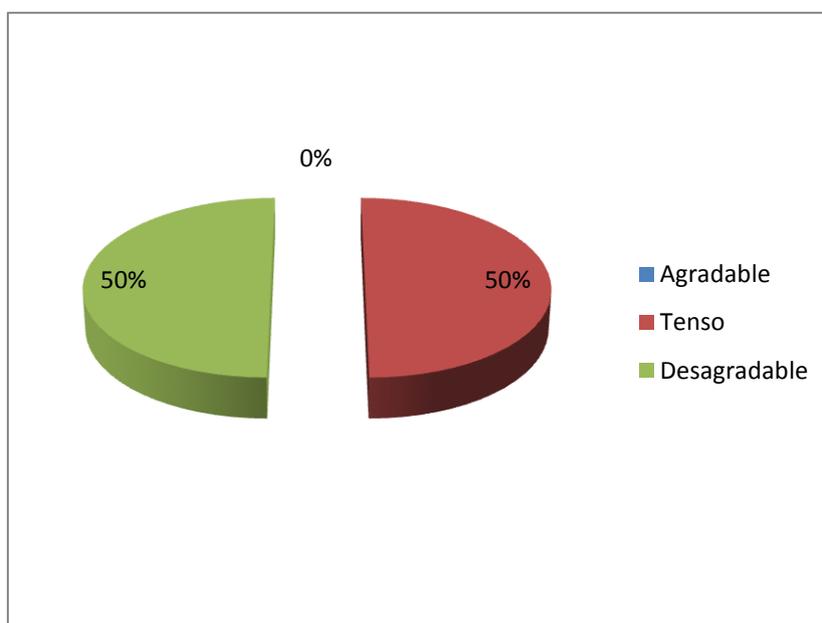
4. ¿Cómo es el ambiente de aula, cuando usted imparte clases mediante la utilización de juegos y dramatizados educativos?

Tabla 13 Ambiente de aula

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Agradable	0	0%
Tenso	1	50%
Desagradable	1	50%
TOTAL	2	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 9 Ambiente de aula



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

La población de docentes encuestados afirma que el ambiente de aula cuando imparte clase mediante la utilización de juegos y dramatizados educativos es desagradable y tenso

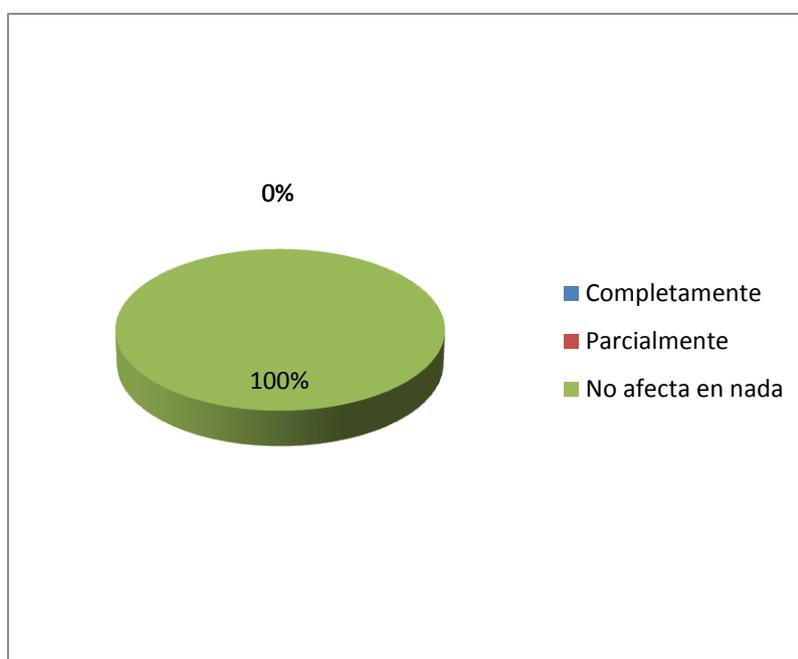
5. ¿Considera usted que el ambiente familiar donde viven los estudiantes afecta su aprendizaje?

Tabla 14 Ambiente familiar

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Completamente	0	0%
Parcialmente	0	0%
No afecta en nada	2	100%
TOTAL	2	100%

Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Gráfica 10 Ambiente familiar



Elaborado por: Lourdes Virginia Gómez Auqui

Interpretación:

El 100% de los encuestados afirma que no afecta en nada el ambiente familiar donde vive el estudiante en su aprendizaje.

3.2 Análisis de cada una de las técnicas

3.2.1 La observación

La técnica de la observación se llevó a cabo por medio de una guía, la misma que fue elaborada con el fin de recoger datos importantes que ayuden a la investigación del problema planteado.

Con el registro de observación aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Linderos de la Ciencias” se obtuvo conocimiento acerca del comportamiento de ellos tal como sucede en la realidad, siendo una manera de acceder a la información directa e inmediata.

Con la observación se pudo constatar el ambiente en el que se desenvolvían los estudiantes tanto dentro como fuera del salón de clase, aquí se reflejó las condiciones del lugar y la forma en cómo interactúan los estudiantes, docentes y padres de familia.

3.2.2 La encuesta

La encuesta se llevó a cabo por medio de cuestionarios aplicados a padres de familia, docentes, durante el tercer trimestre del presente año. Cada uno de los encuestados colaboró, propiciando la información requerida para la obtención de los datos. Los padres de familia presentaron un poco de dificultad en cuanto a disponer de tiempo para contestar las preguntas del cuestionario.

Las encuestas despiertan duda por cuanto los encuestados pueden reservar la realidad y contestar a la defensiva por preservar su privacidad y libertad para decidir sobre la verdad de los hechos.

3.3 Análisis global de las técnicas

Las técnicas en su conjunto son instrumentos de aplicación con la finalidad de recabar información acerca de lo que se propone investigar. Es así que las técnicas utilizadas para esta investigación se relacionaron alrededor de la misma temática para llegar a obtener una información confiable y sólida.

El registro de observación y las encuestas se administraron con la misma finalidad, por cuanto todas buscan información para indagar sobre el mismo tema, la guía de observación que se aplicó a los estudiantes fue diseñada para constatar si los síntomas que presentan corresponden a la misma variable investigada.

Por otro lado la encuesta a los padres y docentes tenían la finalidad de seguir sondeando las variables a partir de la descripción de los síntomas observados, cabe recalcar que los cuestionarios y la observación han sido aplicados para despejar las dos variables por eso la importancia de aplicar los instrumentos a los diferentes actores para obtener la suficiente información para el análisis.

La observación ha sido una de las técnicas más utilizadas puesto que está presente en todo momento y contexto; es así que con la ayuda de esta técnica se logró complementar los resultados de las encuestas.

La investigación realizada con las técnicas e instrumentos implicó participación y colaboración, se pudo observar la disposición con la que hicieron posibles el recogimiento de los datos, sobre todo los estudiantes fueron los que más contribuyeron al respecto con sus aportaciones.

Cada técnica dio el aporte para complementar la investigación teniendo en cuenta las variables, la participación de la comunidad educativa dio posibilidad de obtener los datos pertinentes en cada una de los instrumentos aplicados.

Los datos obtenidos en la técnica servirán para profundizar sobre el problema investigado, despejan las dudas con respecto al tema, aclaran los objetivos y se tiene un referente al plantear las recomendaciones.

4. Conclusiones y Recomendaciones

Luego de haber hecho el análisis respectivo de la información compilada se llega a las siguientes conclusiones:

- Al facilitar a los maestros una herramienta que les permita hacer sus clases más dinámicas y motivadoras se pudo constatar que los estudiantes no solo se ven interesados en aprender sino que también mejoran su rendimiento.
- Este sistema didáctico propuesto se puede poner en práctica sobre un conjunto de acciones que permitan a los interesados orientarse frente al objeto de estudio, conociendo al docente como un potenciador de una educación dinámica desarrollando un estilo de enseñanza para incidir en el aprendizaje de los estudiantes.
- El potenciar el conocimiento y desarrollo de los juegos de simulación y dramatización en los estudiantes fue una vía ideal para hacer del aprendizaje de estudios sociales un proceso activo y desarrollador, logrando el interés de los estudiantes por el contenido y desde el docente poder obtener mayores logros en el aprendizaje de la materia.
- Al caracterizar el estado actual del proceso docente-educativo de los docentes de la escuela Linderos de las Ciencias, y a pesar de la preparación que puedan tener en impartir su materia, en sentido general carecen de recursos metodológicos para potenciar el conocimiento y desarrollo de nuevos aprendizajes aprendizaje.

- Las actividades realizadas fueron un aporte importante para que los estudiantes puedan tener la oportunidad de expresarse a través de su cuerpo, permitiendo que adquirieran seguridad, confianza y habilidad para representar sus sentimientos y vivencias.

RECOMENDACIONES

- Los docentes del tercer año de educación básica deben mejorar su metodología aplicando estrategias que incluyan juegos dramatizados para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- Las familias deben mejorar la comunicación con sus hijos creando los espacios necesarios que permitan abrir estos canales de dialogo para escuchar sus inquietudes respetando sus pensamientos y sentimientos fortaleciendo la toma de decisiones en familia para que de esta forma se sientan partícipes de las responsabilidades familiares
- Los docentes deben ofrecer un ambiente acogedor y comprensible a los estudiantes que tiene mayor dificultad de atención, evitando expresiones despectivas que puedan desmotivar o ridiculizar ante sus compañeros. Además ayudarles a desarrollar el área comprensiva en el área de estudios sociales.
- Toda la comunidad educativa debe poner mayor atención y buscar ayuda para los estudiantes mediante la realización de juegos y dramatización. Es de responsabilidad la asistencia que debería brindar el Departamento de Consejería Estudiantil a todos los estudiantes que presentan problemas en el aprendizaje.
- Diseñar un plan de acción que promueva el desarrollo de aprendizajes en el área de Estudios Sociales.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE Verónica, A. A. (2010). *RAPI*. Recuperado el 2012, de [http://rapi.epn.edu.ec/?page=record&op=view&path\[\]=46293](http://rapi.epn.edu.ec/?page=record&op=view&path[]=46293)
- AUSUBEL D. (1966). Aprendizaje. En *Aprendizaje* (pág. 80).
- BERGER Y THOMPSON. (1997). El juego. En *Teorías Psicológicas* (pág. 43).
- BUTLER. (1978). El juego. México,(pág.72).
- CERVERA. (1982). Dramatización. En *Psicología* (pág. 38).
- CROSS. (1901). Juego. En *Teorías Psicológicas* (pág. 75).
- FREEMAN. (2003). Dramatización. En *Dramatización* (pág. 78).
- GEORGE. (2000). Dramatización. En *Dramatización* (pág. 32).
- GERZA. (2012). *GERZA.COM*. Recuperado el 2012, de http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/dramatizacion.html,
- GROSS. (1898). Juego. En *Teorías psicológicas* (pág. 75).
- HALL & FREID. (1904). El juego. En *Psicología* (pág. 93).
- Lázarus. (1883). El juego. En *Psicología* (pág. 56).
- MOTOS & TEJEDO. (1996). Dramatización. En *Dramatización* (pág. 45).
- Olivia, L. V. (2011). *EUMED.NET*. Recuperado el 2012, de www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm
- ONIEVA López Juan Lucas. (2011). *riuma*. Recuperado el 2012, de riuma.uma.es/xmlui/bitstream/.../TDR%20ONIEVA%20LOPEZ.pdf?..
- SPENDER. (1855). *Teorías psicológicas* .
- STERNBERG. (1989). Importancia del juego, . En *Psicología* (pág. 40).
- TATAR. (2002). Dramatización. En *Dramatización* (pág. 68).

TEJERINA. (2004). Dramatización. En *Dramatización* (pág. 58).

TEJERINA Isabel. (2004). Dramatización. En *Dramatización* (pág. 62).

6.1 BIBLIOGRAFÍA

ANDRADE Verónica, A. A. (2010). *RAPI*. Recuperado el 2012, de [http://rapi.epn.edu.ec/?page=record&op=view&path\[\]=46293](http://rapi.epn.edu.ec/?page=record&op=view&path[]=46293)

AUSUBEL D. (1966). Aprendizaje. En *Aprendizaje*.

BERGER Y THOMPSON. (1997). El juego. En *Teorías Psicológicas*

BUTLER. (1978). El juego. México.

CERVERA. (1982). Dramatización. En *Psicología*.

CROSS. (1901). Juego. En *Teorías Psicológicas*.

FREEMAN. (2003). Dramatización. En *Dramatización*.

GEORGE. (2000). Dramatización. En *Dramatización*.

GERZA. (2012). *GERZA.COM*. Recuperado el 2012, de http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/dramatizacion.html,

GROSS. (1898). Juego. En *Teorías psicológicas*.

HALL & FREID. (1904). El juego. En *Psicología*.

Lázarus. (1883). El juego. En *Psicología*.

MOTOS & TEJEDO. (1996). Dramatización. En *Dramatización*.

Olivia, L. V. (2011). *EUMED.NET*. Recuperado el 2012, de www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm

ONIEVA López Juan Lucas. (2011). *riuma*. Recuperado el 2012, de riuma.uma.es/xmlui/bitstream/.../TDR%20ONIEVA%20LOPEZ.pdf?..

SPENDER. (1855). *Teorías psicológicas* .

STERNBERG. (1989). Importancia del juego, . En *Psicología*.

TATAR. (2002). Dramtización. En *Dramatización*.

TEJERINA. (2004). Dramatización. En *Dramatización*.

TEJERINA Isabel. (2004). Dramatización. En *Dramatización*.

5.2 ANEXOS

ANEXOS

ESCUELA MIXTA PARTICULAR # 49
“LINDEROS DE LAS CIENCIAS”

Cdla. El recreo Mz. 416 V44-45 teléfonos: 2675406
Durán- Ecuador

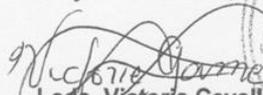
Guayaquil, mayo del 2012

PSICOLOGA.
CECILIA BASTIDA BOLAÑOS
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.

De mis consideraciones

Reciba un cordial saludo, y como Directora de esta institución, le informo que a la estudiante Srta. Lourdes Virginia Gómez Auqui con C.I. # 0916088503 de la Facultad de Psicología de la Universidad de Guayaquil, se le autoriza a realizar la investigación de su tesis en la institución educativa con el tema INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN Y DRAMATIZACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Muy atentamente,


Lda. Victoria Cevallos Perla
DIRECTORA



Ficha de observación de clase

Fecha:

Institución:

Docente:

Curso:

Alumnos:

Asignatura:

Tema:

Observador:

Objetivo: Registrar información del proceso de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales y la utilización de los juegos de simulación y dramatización

Referencias:

- 6. Excelente
- 7. Adecuado
- 8. Medianamente adecuado
- 9. Poco adecuado
- 10.No se observa

Motivación	1	2	3	4	5
Realiza un sondeo de reconocimiento previo					
Trasmite entusiasmo e interés					
Presenta material concreto					
Los recursos son utilizados correctamente					
El alumno muestra creatividad en su participación					
Desarrollo clase					
Sigue una secuencia lógica y articulada.					
Los objetivos de la clase son conocidos por el alumno.					
Explica los temas utilizando ejemplos.					
Utilizan juegos o dramatización en clase.					

La participación de los alumnos es espontánea.					
La relación profesor alumno es de doble vía.					
Las actividades permitieron la apropiación de los contenidos					
El tiempo utilizado estuvo acorde al tema.					

Encuesta para los padres

En este cuestionario se encuentran diferentes preguntas que pueden reflejar el aprendizaje de los estudiantes mediante los juegos de simulación y dramatización.

1. ¿Considera como beneficio para su hijo la integración de los Juegos de simulación y dramatización en el área de estudios sociales?

SI NO

2. ¿Quién ayuda en casa con el desarrollo de las tareas escolares de su hijo?

Padre Hermanos
Madre Solo

3. ¿Posee su hijo(a) en casa un espacio para desarrollar juegos educativos?

SI NO

4. ¿Cómo ha sido calificado el rendimiento académico de su hijo(a) a través de la simulación de juegos y dramatizados en la escuela?

Excelente Bueno
Muy Bueno Regular

5. ¿Usted ha sido citado para conversar sobre el proceso de aprendizaje en estudios sociales de su hijo (a)?

Frecuentemente Nunca
Eventualmente

Encuesta para los docentes

En este cuestionario se encuentran diferentes preguntas que pueden reflejar el aprendizaje de los estudiantes mediante los juegos de simulación y dramatización.

1. ¿Ha demostrado el estudiante dificultades en la adquisición de contenidos a través del juego?

Frecuentemente Nunca
Eventualmente

2. ¿Motiva usted a sus estudiantes en clase para que participen, presten atención y aprendan en ella a través del juego y dramatizados?

Siempre Nunca
A veces

3. ¿Cómo cataloga usted el ambiente familiar de la mayoría de sus estudiantes?

Tranquilo Agradable
Conflictivo Desagradable

4. ¿Cómo es el ambiente de aula, cuando usted imparte clases mediante la utilización de juegos y dramatizados educativos?

Agradable Desagradable
Tenso

5. ¿Considera usted que el ambiente familiar donde viven los estudiantes afecta su aprendizaje?

Completamente No afecta en nada
Parcialmente

ESCUELA MIXTA PARTICULAR # 49
“LINDEROS DE LAS CIENCIAS”

Cdla. El recreo Mz. 416 V44-45 teléfonos: 2675406
Durán- Ecuador

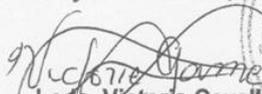
Guayaquil, mayo del 2012

PSICOLOGA.
CECILIA BASTIDA BOLAÑOS
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad.

De mis consideraciones

Reciba un cordial saludo, y como Directora de esta institución, le informo que a la estudiante Srta. Lourdes Virginia Gómez Auqui con C.I. # 0916088503 de la Facultad de Psicología de la Universidad de Guayaquil, se le autoriza a realizar la investigación de su tesis en la institución educativa con el tema INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN Y DRAMATIZACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Muy atentamente,


Lda. Victoria Cevallos Perla
DIRECTORA