

2.- TEMA

Utilización de Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Proceso Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Básica del Colegios Fiscal “Quevedo” del Cantón Quevedo año 2012.

3. MARCO CONTEXTUAL

3.1. Contexto Social

La Educación General Básica en el Ecuador, abarca diez niveles de estudios, que van desde el primer año hasta el décimo año, preparando jóvenes para participar en la vida político-social consciente de su rol histórico como ciudadano ecuatoriano. Éste nivel educativo permite que el estudiantado desarrolle capacidades para comunicarse, e interpretar, resolver problemas, y comprender la vida natural y social.

En la provincia de Los Ríos, los aprendizajes promedio mediante la reforma curricular mantienen limitaciones por la falta de capacitación permanente a los docentes, no es un hecho aislado sino globalizado por lo que se requiere de la utilización de actividades lúdicas para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en

resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Aunque la activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

La institución educativa “Quevedo” está comprometida con la propuesta del Ministerio de Educación y Cultura. Es necesario introducir en el sistema de enseñanza, metodologías que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

3.2. Contexto Institucional

El Colegio Fiscal “Quevedo”, de la ciudad del mismo nombre, Provincia de Los Ríos, fue creado mediante Decreto Ejecutivo No 1007 de fecha 7 de agosto de 1968, con el nombre de “LUCILA SANTOS DE AROSEMENA”, Teniendo en la actualidad 1445 estudiantes matriculados legalmente. Distribuidos de la siguiente manera; catorce paralelos de octavos con 560 estudiantes, once paralelos de novenos con 400 estudiantes, y once paralelos de

décimos con 485, Cuenta con dos laboratorios de informática, uno de opciones prácticas, un laboratorio de ciencias naturales y uno de manualidades, a los que tiene acceso las estudiantes. Además cuenta con 28 baterías sanitarias para las estudiantes de educación básica.

La especialidad de COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN se inició a partir del periodo 1968 – 1969, que desde el último año indicado, percibiría los fondos asignados en el Presupuesto Nacional. El 14 de agosto de 1972, mediante Acuerdo Ministerial N° 1991, durante el gobierno denominado Nacionalista y Revolucionario de la Fuerzas Armadas, encabezado por el General Guillermo Rodríguez Lara, se autoriza cambiar el nombre a COLEGIO FISCAL “QUEVEDO”. Teniendo la autorización en el ciclo diversificado de las especialidades de Gestión Contables especialización de Comercio y Administración, en sistemas especificación Informática, y el Bachillerato en ciencias especialización Ciencias sociales, Químico Biológicas y Físico Matemáticos, hasta la actualidad.

3.3. Contexto Educativo

La vida del hombre en la tierra no es la misma que vivió hace cincuenta mil años. Ha variado en la ocupación del espacio y en el aprovechamiento racional o irracional de la naturaleza, en el Siglo

XXI se experimenta cada día avances en el conocimiento de la realidad histórica, geográfica, económica, cultural, científica y tecnológica. En tales circunstancias, la educación se encuentra en un momento de reflexión crítica y debates nacionales que exige cambios cualitativos y cuantitativos a la oferta educativa de las diversas instituciones, a fin de satisfacer la demanda de una educación de calidad por parte de la sociedad, principalmente por los padres de familia, estudiantes, instituciones públicas y empresas privadas.

En casi todos los países desarrollados o en vías de desarrollo las nuevas formas de hacer educación se transfiere a la búsqueda de reformas educativas integrales que incluyen propuestas curriculares más avanzadas, vinculadas a las realidades propias de cada particularidad nacional, regional y/o local sin que tengan que aislarse de la dinámica universal.

El Ecuador entró desde 1992 a cuestionar su sistema educativo y en 1996 entró en vigencia la Reforma Curricular para la Educación Básica Ecuatoriana, cuyos resultados de aplicación han logrado satisfacer de alguna manera las expectativas de los diferentes estamentos de las comunidades educativas, porque aún no logra consolidarse como alternativa transformadora del sistema en el

marco de una verdadera política de Estado. El sistema educativo y sus instituciones deben enfrentar el reto de construir los procesos de desarrollo intercultural, de defensa del ambiente y de desarrollo de las inteligencias formuladas como ejes transversales en la Reforma Educativa y Curricular, incorporando formas de tratamiento educativo en la esfera psíquica afectiva de los educandos. Dicho tratamiento formativo debe establecer relaciones curriculares con la formación científica y humanística de los estudiantes, aspectos descuidados hasta la fecha debido a la carga enciclopedista, teórica, memorística y reproductora del conocimiento que ha caracterizado al modelo pedagógico vigente en la mayoría de instituciones educativas,

3.4. La Reforma Curricular en Educación Básica en el Ecuador

La Educación Básica propende al mejoramiento de la calidad de vida con mayor eficiencia y solidaridad social. El señor Ministro de Educación y Cultura, Raúl Vallejo Corral, en entrevista concedida al señor Periodista de televisión Carlos Vera, expresó, que: “aspira que hasta el año 2012 se logre la universalización de la educación básica en el Ecuador, con una participación económica del 6 % del P.I.B , que en el 2005 fue de apenas del 2.9 %, frente a países como: Israel que invierte el 10 %, Cuba el 8.5 %, Chile 7.5 %, Panamá el 6.9 %, Argentina el 4.6 % anual. Con un mayor

presupuesto se aspira desterrar el analfabetismo que en la actualidad llega a un 9.6 % en nuestro país, considerándose como analfabeto a la persona mayor de 15 años, que no sabe leer ni escribir, se pretende evitar la deserción estudiantil, aplicando políticas atractivas de generación de empleo a corto plazo". Hay que resaltar la capacidad e iniciativa que el actual Ministro de Educación y Cultura, ha tenido, enfocadas a solucionar los problemas que el sector de la educación viene conservándolas desde muchos años atrás debido a un sinnúmero de circunstancias y en especial el económico.

Toda la sociedad ecuatoriana esta llamada para que en forma conjunta con educadores y autoridades contribuyan mancomunadamente en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas presentados y que de no solucionarse detienen el desarrollo socio-económico del país.

3.5. ¿Por qué la Reforma Curricular en Educación Básica?

- Porque es necesario construir una sociedad políticamente democrática, económicamente competitiva y socialmente justa.
- Porque hay que detener la alarmante deserción, ausentismo y repitencia de los estudiantes.

- Porque hay que sepultar a la rutinaria metodología en la práctica docente.
- Porque es necesario incorporar lo teórico a la praxis educativa, el conocimiento científico para la solución de los problemas.
- Porque es necesario y urgente vincular de manera efectiva la educación con el trabajo productivo, la educación para la vida.
- Porque es urgente cambiar el viejo sistema educativo, con estilos de gestión y la función del profesor en el aula y la comunidad.
- Porque la educación debe procesarse en base de las necesidades, intereses y problemas del estudiante y no del profesor.

3.6. Objetivo de la Educación Básica

La Educación Básica ecuatoriana se compromete a ofrecer las condiciones más apropiadas para que los jóvenes al finalizar este nivel de educación, logren el siguiente perfil:

- Conciencia clara y profunda del ser ecuatoriano, en el marco del reconocimiento de la diversidad cultural, ética, geográfica y de género del país.

- Conscientes de sus derechos y deberes en relación a sí mismos, a la familia, comunidad y a la nación.
- Alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico.
- Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros. Con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensaje en su entorno.
- Con capacidad de aprender, con personalidad autónoma y solidaria con su entorno social y natural, con ideas positivas de sí mismos.
- Con actitudes positivas frente al trabajo y al uso del tiempo libre.

3,7.Propósitos de la Educación Básica en el Ecuador

- Fortalecer los procesos de lecto -escritura comprensiva, crítica y valorativa, así como el manejo y aplicación de operaciones matemáticas básicas.
- Desarrollar la capacidad psicomotriz, la formación de valores humanos y la práctica de los mismos.
- Superar progresivamente la calidad y equidad de la educación.

- Vincular el sistema educativo con las demandas y retos del desarrollo económico social.
- Procurar el cambio de actitud profesional en el docente para que se responsabilice en la construcción de mejores condiciones comunitarias, en los proyectos educativos útiles, acorde a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.

Por lo visto, la Reforma Curricular en Educación Básica apunta hacia la excelencia y no sólo a la calidad del alumno. Da paso a las transformaciones sociales y económicas, a la práctica de los valores humanos como la fuente de construcción de sociedades positivas y progresistas; hay la corresponsabilidad de los actores de la educación profesores, alumnos, padres de familia, organismos gubernamentales y no gubernamentales.

Capacidad de abstracción pensamiento sistémico y global, actitud experimental y cooperativo.

4. Situación Problemática

La Educación Básica en el Ecuador está comprometida en formar al hombre capaz de enfrentarse al mundo que lo rodea desarrollando su capacidad de abstracción, pensamiento sistémico, analítico y crítico. Bajo este contexto la administración del plantel desde su historia hasta

la actualidad entrega a la sociedad bachilleres que están sirviendo al Cantón, la provincia y el País.

Hoy el Colegio Fiscal “Quevedo” cuenta con un Rector, un Vicerrector, un inspector general, docentes titulares y contratados, guardianes, conserjes, secretarias, auxiliares de oficinas, laboratorios, colector, medico, orientador vocacional, alumnos de Educación Básica y Bachillerato. Sus autoridades se esmeran día a día por gestionar obras que van en beneficio de la juventud estudiosa del plantel.

5. Planteamiento del Problema.

5.1. Problema General

¿De qué manera Incide la utilización de las Actividades Lúdicas en el Proceso Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Básica del Colegios . “Quevedo” del Cantón Quevedo Año 2012?

5.2. Subproblemas o Derivados.

- ¿Cuáles son las Actividades Lúdicas que se están aplicando en el Colegio Fiscal “Quevedo”?
- ¿Cómo influye la utilización de las Actividades Lúdicas en un Proceso de Aprendizaje?

- ¿Qué porcentaje de docentes según las áreas académicas aplican las actividades lúdicas en EL Colegios Fiscal. “Quevedo”.

6. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

Campo	: Educativo
Área	: Docencia y Currículum
Tema	: Utilización de Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Proceso Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Básica de los Colegios Fiscales. Srtas. “Quevedo “y” Enrique Ponce Luque”. Del Cantón Quevedo Año 2012.
Problema	: ¿De qué manera Incide la utilización de las Actividades Lúdicas en el Proceso Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Básica de los Colegios Fiscales. Srtas. “Quevedo” y Enrique Ponce Luque del Cantón Quevedo Año 2012?

7. Justificación

La educación cumple el papel de ser un factor que impulse el desarrollo personal, social y productivo a fin de promover la superación y el valor de los estudiantes con la utilización de actividades lúdicas que incentiven al educando al desarrollo de las capacidades cognitivas. Estamos convencidos que la educación debe promover la cultura tecnológica y el desarrollo de una actitud emprendedora que prepare a nuestros estudiantes para la vida y para ello es necesario que desarrollen las habilidades y destrezas que les permita generar cambios individuales.

Por ser las actividades lúdicas una de las herramientas indispensable que todo docente debe incluir en su quehacer educativo y no dar una educación tradicional monótona como se la viene aplicando hasta la actualidad por lo cual el estudiante va perdiendo día a día el interés y se siente poco motivado a mejorar Su conocimiento dando como resultado la baja calidad de la educación y por ende baja la calidad de vida porque no es capaz de enfrentarse a los retos que la vida le depara y peor aún solucionar los problemas.

Para esto el docente debe de capacitarse y utilizar las actividades lúdicas en beneficio de la juventud que es el presente y el futuro de

la patria. De esta manera formar estudiantes capaces de analizar, criticar y desarrollar las destrezas

El colegio Fiscal “Quevedo” dentro de la política institucional es mejorar la calidad de la educación para así entregar a la sociedad jóvenes con expectativas de cambios con una visión de nuevos escenarios que permiten buscar un mejor nivel de vida, donde se practiquen valores de equidad, solidaridad, trabajo, ética y otros. El presente proyecto es una propuesta de cambio que va a beneficiar a los estudiantes de Educación Básica del colegio Fiscal “Quevedo”.

8. OBJETIVOS

8.1. Objetivo General

Determinar de qué manera incide la utilización de actividades lúdicas en los procesos de aprendizajes de los estudiantes de Educación Básica de los Colegios Fiscal “Quevedo” Cantón Quevedo. Año 2011.

8.2. Objetivos Específicos

- ❖ Investigar los tipos de actividades lúdicas que se vienen aplicando en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica.

- ❖ Clasificar las actividades lúdicas con la finalidad de aplicarlas en los procesos de aprendizajes.

- ❖ Aplicar talleres con los docentes de Educación Básica para que todos utilicen las actividades lúdicas en los procesos de aprendizajes. Problema de la Investigación

9.- MARCO TEÓRICO

.1. Marco Conceptual

Alternativa Teórica

El presente trabajo de investigación ha sido concebido como un sistema de conocimiento que tiene por objeto considerar aspectos muy importantes en el inter aprendizaje. Las categorías desarrolladas enfocan conceptos que servirán de sustento para la ejecución del trabajo de campo y que se encuentran detallados.

El Componente lúdico.

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando, existen juegos universales de mesa y de tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juego de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje, los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura, pensemos, por ejemplo, en la baraja de carta española y en el tute. El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve 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 (Ortiz, A.L., 2008: 2)

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario con una finalidad lúdico-educativa (Andreu Andrés, M.A y García Casas, M., 2009:122). La importancia de los factores efectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula. Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego contribuye al desarrollo de los participante en el plano intelectual- cognitivo; en el volitivo-conductual; y en el afectivo-motivacional. Por eso, no es de extrañar que el MCER (2009) de importancia al uso de la lengua para fines lúdicos, así como que el Plan Curricular del Instituto Cervantes (2009)

recomiende el componente lúdico como recurso para la práctica y aprendizaje de E/LE. En la actualidad ya no se duda de las numerosas ventajas que tiene el empleo de actividades. Suplemento marco ELE. ISSN 1885-2211/núm.11, 2010.

La Lúdica Según Ernesto Yturralde.

Proviene del latín *ludus*, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

Etapas Evolutivas

- La Paidagogía, estudia la educación de niños en su etapa de preescolar de 3 hasta 6 años de edad.
- La Pedagogía estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.
- La Hebegogía estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media y Diversificada.

- La Andrología estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.
- La Gerontología estudia la educación de adultos en su tercera edad.

La Lúdica y Los Juegos en los Adultos

La lúdica tiene 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 procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes. ZDP/Zona de Desarrollo Próximo.

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 entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar. En una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico - social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, 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"**.

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 Luden"* 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."*

Taller de Dinámica de Grupos

Existen diferentes tipos de juegos a los que denominamos "Actividades" o "Dinámicas":

- Dinámicas de Iniciación (Ice Breakers)
- Dinámicas de Análisis General
- Dinámicas de Cohesión/Integración
- Dinámicas de Comunicación
- Dinámicas de Conocimientos
- Dinámicas de Creatividad
- Dinámicas de Liderazgo
- Dinámicas de Organización y Planificación
- Dinámicas de Participación
- Dinámicas para el Desarrollo de Habilidades /
- Pensamiento Lateral
- Dinámicas de Distensión

Las Dinámicas son amenas actividades que por su intermedio desarrolla capacidades y competencias a través de la participación activa y afectiva de los participantes en el proceso, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia altamente gratificante y emotiva. Los entrenamientos que utilizan como gran parte de su contenido la metodología de la lúdica, se los conoce como "talleres

vivenciales" o "talleres experienciales". La aplicación de la lúdica es cada vez más difundida.

En la Antología se produce el cambio del rol de “profesor / instructor”, a “facilitador”, como guía y orientador, llevando las experiencias al análisis y del análisis hacia aplicaciones prácticas. Las Dinámicas se pueden utilizar para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al participante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en el ámbito productivo.

Se aplican adicionalmente como entrenamientos alternativos las Cuerdas Bajas CCB y Cuerdas Altas CCA, con los estándares de la ACCT/ Associationfor Challenge Course Technology, asociación de la cual somos miembros.

Las dinámicas favorecen con un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los facilitadores como los participantes del proceso de aprendizaje.

Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo, para superar diferencias de formación y

para incrementar la responsabilidad del participante en el aprendizaje profesional.

Los beneficios más relevantes del *Outdoor Training* están vinculados con las habilidades y destrezas inter-personales:

- Estimula la confianza y desarrolla o potencia el "*sprit de corps*", para lograr la cooperación y el complemento entre los participantes.
- Desarrolla el liderazgo y la capacidad de compartir responsabilidades.
- Motiva a los participantes en los compromisos propios de sus trabajos.
- Fomenta la comunicación e integración entre áreas y miembros de la organización.
- Aumenta la resistencia al estrés.
- Mejora la perspicacia, la creatividad y el ingenio ante situaciones de presión y cambio.

- Aumenta la confianza entre integrantes de un equipo.

La riqueza que se obtiene de este tipo de experiencias es extraordinaria e impacta de manera positiva en los participantes.

DIDÁCTICA LÚDICA.

Jugando También se Aprende

José, Martí Pérez manifiesta que "Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere".

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que

desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza,

creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

¿Qué es la Teoría de Juegos?

Evidentemente definir la Teoría de Juegos es tan absurdo como su lógica, pero la realidad es que la Teoría de Juegos consiste en razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar cuestiones estratégicas. Por naturaleza, a los humanos no se les da muy bien pensar sobre los problemas de las relaciones estratégicas, pues generalmente la solución es la lógica a la inversa.

En la Teoría de Juegos la intuición no educada no es muy fiable en situaciones estratégicas, razón por la que se debe entrenar tomando en consideración ejemplos instructivos, sin necesidad que

los mismos sean reales. Por lo contrario en muchas ocasiones disfrutaremos de ventajas sustanciales estudiando juegos, si se eligen cuidadosamente los mismos. En estos juegos-juegos, se pueden desentender de todos los detalles. Si en lugar de utilizar personajes ficticios utilizamos personajes reales para los juegos si se observase qué tan honesto es ese personaje, cómo manipularía la información obtenida, etc. Para un especialista en Teoría de Juegos el ser deshonesto, etc., sería un error comparable al de un matemático que no respeta las leyes de la aritmética porque no le gustan los resultados que está obteniendo.

Origen de la Teoría de Juegos

La Teoría de Juegos se desarrolló con el simple hecho de que un individuo se relacione con otro u otros. Hoy en día se enfrenta cotidianamente a esta teoría, en cualquier momento, tenemos por ejemplo cuando nos inscribimos en un nuevo semestre en la universidad, cuando la directiva toma la decisión sobre el monto que se va a cobrar, la directiva está realizando un juego con sus clientes, en este caso los alumnos. Para el hombre la importancia que representa la Teoría de Juegos es evidente, pues a diario se enfrenta a múltiples situaciones que son juegos.

Actualmente la Teoría de Juegos se ocupa sobre todo de que ocurre cuando los hombres se relacionan de forma racional, es decir, cuando los individuos se interrelacionan utilizando el raciocinio. Sin embargo, la Teoría de Juegos tiene todas las respuestas a los todos problemas del mundo.

La Teoría de Juegos fue creada por Von Neumann y Morgenstern en su libro clásico *The Theory of Games Behavior*, publicado en 1944. Otros habían anticipado algunas ideas. Los economistas Cournot y Edgeworth fueron particularmente innovadores en el siglo XIX.

La historia de la teoría de juegos en los últimos veinte años está demasiado repleta de incidentes para ser contada. Algunos nombres, sin embargo, no deben ser pasados en silencio. El acróstico NASH puede ayudar a quienes son. El propio Nash tiene la letra N, A por Aumann, S es Shapley y también por Selten y H es por Hansanyi.

Las Técnicas Participativas

Son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la

realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Aplicaciones de la Teoría de Juegos

La Teoría de Juegos actualmente tiene muchas aplicaciones, sin embargo, la economía es el principal cliente para las ideas

producidas por los especialistas en Teoría de Juego. Entre las disciplinas donde hay aplicación de la Teoría de Juegos tenemos

Exigencias Metodológicas para la Elaboración y Aplicación de

los Juegos Didácticos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.

- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Ventajas Fundamentales de los Juegos Didácticos

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Clasificación de los Juegos Didácticos:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso

pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

Consideraciones Generales:

- Estas actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.

- Promueven el estudio de la historia de los países en cuestión, elemento esencial para la formación social de cada nación, el desarrollo ideológico, la identidad, pertenencia y el conocimiento político en la misma.
- Promueven el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socioculturales que permiten el acerbo científico de la nueva generación.
- Se logra incrementar una estrategia lúdica que incide en la formación académica y la relación enseñanza - aprendizaje de los niños y adolescentes del país.
- Impulsan el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños y adolescentes del país.

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, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repetido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo

presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnica que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Objetivos de la Utilización de los Juegos Didácticos en las instituciones Educativas

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los Juegos Didácticos.

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de los Juegos Didácticos.

1.- Introducción

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.- Desarrollo

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.- Culminación

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o

cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Principios Básicos que Rigen Estructuración y Aplicación de los Juegos Didácticos.

La participación

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El Dinamismo**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- **El entretenimiento**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el

estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **El desempeño de roles**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Significación Metodológica de los Juegos Didácticos

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de

dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos. Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Importancia los Juegos Didácticos

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

De esta manera aprende a cooperar y compartir con otras personas conociendo su ambiente, asimismo, aprende las reglas del juego limpio, así como a ganar y perder.

¿Por qué es sano jugar?

Los adultos consideran al juego como una actividad de distracción y poco compromiso, el juego implica una serie de procesos que contribuye al crecimiento integral.

En la educación, estimula el desarrollo intelectual permitiéndole hacer juicio sobre su conocimiento propio al solucionar problema, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Así mismo desarrolla su creatividad imaginación e inteligencia ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

La necesidad de jugar en los seres humanos es permanente a través de toda la vida. Señalan que la base de la vida del hombre es la habilidad para amar, trabajar, pensar y jugar y la relación que se forme dentro de estos cuatro aspectos primordiales de su vida.

MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

FUNDAMENTACIÓN FILOSOFICA

Epistemológicamente, el idealismo es parte de la historia de la Filosofía y está presente aún en el pensamiento pre-científico, según lo demuestra el método metafísico de interpretar la realidad fuera del contexto material. Sin embargo permite a la institución educativa definir su naturaleza laica que, respetando las ideas de los demás, las creencias en fuerzas sobrenaturales o divinas de sus miembros u otras formas de pensamiento y expresión, no está obligada a enseñarlas, ni atacarlas.

El positivismo y neopositivismo son válidos para nuestro modelo pedagógico en cuanto al carácter experimental de su empirismo científico para verificar la verdad por medios cuantitativos. El estructuralismo y pragmatismo plantean la relación de teoría-práctica que es fundamental en el hecho educativo y en la adquisición del conocimiento científico y que no podemos abandonar a fin de que la teoría oriente la práctica para no quedarse en los conceptos y la práctica verifique la validez de la teoría sin ser mecánica.

A partir de los estudios realizados por filósofos, psicólogos, pedagogos, catedráticos etc. Sugieren que las actividades lúdicas (juegos), pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. No está limitado a los niños, pues los seres humanos nos

mantenemos, conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

Sin embargo, no compartimos el pragmatismo puro cuando se orienta únicamente a la utilidad productiva y económica que fomenta la deshumanización. Por su parte el materialismo dialéctico es ineludible en todas las acciones educativas; la naturaleza, la sociedad y la cultura se encuentran en movimiento constante y no son fenómenos aislados sino interconectados entre sí; el mundo es cognoscible a través de la lógica formal; las leyes de la dialéctica enriquecidas por la misma ciencia en sus variadas manifestaciones permiten una educación multilateral interdisciplinaria. El trabajo es un deber y un derecho para producir el bienestar colectivo en el más amplio sentido de la palabra; el humanismo científico prioriza al ser humano en su formación .y el hombre como producto histórico social tiene todas las posibilidades de un desarrollo integral, donde juega un papel preponderante la investigación científica al más alto nivel.

Finalmente, en el proceso del conocer la realidad las teorías cibernéticas de la ciencia y la tecnología en el presente siglo orienta la transformación de las generaciones jóvenes a partir del análisis simbólico, más bien como método antes que una teoría

científica verdaderamente sustentada en leyes y principios. Los ordenadores del pensamiento programado por el hombre, son herramientas de producción y reproducción de conocimiento nuevo, que es necesario adquirir en el momento actual para no quedarse en el subdesarrollo, pero tomando la precaución adecuada a fin de no caer en automatismos que provoquen la deshumanización.

La fundamentación filosófica considera a la Axiología como la fuente inagotable de la oposición entre valores y anti valores, los primeros para cultivarse y los segundos para su erradicación progresiva durante los siguientes 5 años en la perspectiva de las competencias para saber ser y compartir ante y con los demás mediante una mentalidad positiva

La calidad de la educación en el país, requiere de un cambio inmediato, por eso se hace necesario una innovación pedagógica en modelos y paradigmas que promuevan el proceso educativo que la actividad lúdica nos propone proyectándose como una dimensión del desarrollo ser humano, manifestando que solamente aprendemos el 20% de lo escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de la lúdica potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. El saber y el desarrollo del pensamiento permiten conocer que existen dos tipos de conciencia.

La conciencia pasiva que tiene como información hacer algo, pero no se siente llamado a hacer nada al respecto. Simplemente siente, por ejemplo, que la injusticia, la corrupción, la pobreza y otros males de la vida siempre han existido y siempre existirán; pero no piensan en tratar de hacer algo al respecto; tal vez porque no saben qué hacer por falta de visión clara de alternativas; o porque no sabe cómo hacerlo; o por qué se siente incapaz de llevarlo a cabo.

En cambio, la **conciencia activa** es una conciencia enfocada a la acción. Tiene una visión de dónde quiere llegar (verdad ideal), una conciencia crítica del contexto que lo rodea (verdad real), y cierto conocimiento del proceso de transformación que lo puede llevar desde la verdad real hacia la verdad ideal y la realización de la visión. Esta conciencia es eficaz cuando es compartida por un grupo de persona o por la comunidad entera

Fundamentación Sociológica

Para todos es conocido que el ser humano no puede vivir en el aislamiento, que su naturaleza social es única entre las especies vivas y que la educación en sí misma es un proceso de interacción social, inclusive la educación denominada personalizada. Por esa

sola razón los aportes de las diferentes corrientes del pensamiento sociológico son válidos para hacer de ellas un conjunto de factores incidentes en un modelo pedagógico. Estamos de acuerdo con André Gorz y la corriente humanista por su insistencia en el carácter humano de la educación para preservar la integridad del alumno en la calificación de su mano de obra a favor de un sistema de producción determinado, cuya tendencia principal es la acumulación de la riqueza, lo cual es una barbarie. Así lo advierte la corriente del humanismo científico cuando reafirma reiteradamente con sus sociólogos insiste en la educación humanista con fortaleza cultural, suficiencia metodológica y preocupación por los referentes científicos, que actualmente la institucionalidad educativa carece.

La educación en efecto debe ser una cultura de la reflexión para pensar, expresar, sentir y actuar con libertad como identidad humana de la racionalidad. Tal como está ahora, ni es científica, ni es humanista, ni garantiza nada en favor de la población, a la cual nos proponemos servir de la mejor manera. La sociología aplicada a la educación es una argumentación que requiere respaldo económico al considerar al servicio educativo como una inversión social de resultados a mediano y largo plazos en medio de los inevitables antagonismos de clases sociales,

Fundamentación Antropológica

Consideramos a la Antropología desde lo biológico en la comparación del hombre como individuo viviente entre los demás seres vivos y su elevado poder evolutivo alcanzado en su sistema nervioso cerebral que lo distancia diametralmente de los animales inferiores.

La antropología vinculada con la Psicología humana también diferente entre los propios individuos humanos que aprenden racionalmente a diferencia de los seres vivos inferiores que actúan instintivamente y, la Antropología sociocultural que establece las relaciones entre los grupos humanos, las clases sociales y los espacios culturales donde se mueven históricamente.

Los cambios culturales, en nuestro caso, dependen de varios factores: las diferencias internacionales que nos dicen de la cultura norteamericana, asiática, árabe, europea o latinoamericana, diríamos nosotros, cultura ecuatoriana, para ingresar a los procesos de intercambio de influencias recíprocas entre las culturas y entender que, en efecto existe la globalización de la cultura desde hace mucho tiempo, aunque una de las culturas sea

dominante y otras dependientes.

Cultura ecuatoriana entonces, con raíces primitivas propias que perdieron su relativa pureza para asimilar por necesidad o imposición la implantación cultural de los españoles primero y de la difusión cultural norteamericana 20 años después en una clara manifestación de dependencia, conforme se observa en los comportamientos de nuestros jóvenes del siglo XXI.

De allí que, la convivencia pacífica como fin humano depende de la consistencia que demos al principio de unidad en la diversidad cultural; de las relaciones interculturales a lo interno de las nacionalidades, las etnias, los géneros, las religiones, las ideologías, los valores las etapas evolutivas de las personas y a lo externo de sus relaciones sociales, que en resumen se ven concretadas en la Reforma Educativa ecuatoriana a través de las Destrezas o competencias del **saber ser y saber compartir**.

Fundamentación Psicopedagógica

Todos los diagnósticos realizados por el sistema educativo ecuatoriano se refieren a la baja calidad de la educación que tenemos, a los altos índices de deserción y repitencia escolares, a

la falta de significación de los aprendizajes, al modelo pedagógico tradicional dominante, a la fragilidad con que se olvidan las enseñanzas y los conocimientos adquiridos en la escuela, etc. etc. etc. y en realidad, estamos cansados de diagnósticos sin alternativas de solución.

Admitimos la necesidad de abandonar teorías conductistas del aprendizaje, conservando los positivo de las mismas en un proceso de transición de lo viejo a lo nuevo identificado por la ciencia psicopedagógica innovadora del CONSTRUCCIONISMO, representado por la psicología genética de Piaget, tanto en la concepción de las estructuras cognitivas como en la clasificación de las etapas evolutivas y su correspondencia con las experiencias y la maduración. Por el pensamiento gestáltico de la percepción por totalidades y la influencia de los entornos inmediato y mediato en el proceso de construcción del aprendizaje. Por la teoría del descubrimiento de Brunner, para entender que el aprendizaje es un proceso de permanente investigación, intuición y creatividad. Por la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y los psicopedagogos conceptuales. Por la teoría del desarrollo próximo de Vygotsky que contribuye a fortalecer el aprendizaje grupal. Aspiramos introducirnos poco a poco en la pedagogía crítica y reflexiva alrededor de problemas de la realidad, en la medida que los docentes logremos habilidades o competencias para elaborar

módulos técnica científicamente acoplados a nuestras realidades concretas.

Fundamentación Legal

La Constitución Política de la República del Ecuador, dentro de las normas pertinentes.

Art. 66.- (Principios y finalidades).-

La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz. La educación

preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir conocimiento.

En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a los estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la producción de artesanías, oficios e industrias. El Estado garantizará la educación para personas con discapacidad.

Art. 67.- (Educación pública. Analfabetismo).-

La educación será laica en todos sus niveles; obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente. En los establecimientos públicos se proporcionarán, sin costo, servicios de carácter social a quienes los necesiten. Los estudiantes en situación de extrema pobreza recibirán subsidios específicos.

El Estado garantizará la libertad de enseñanza y cátedra; desechará todo tipo de discriminación; reconocerá a los padres el derecho a escoger para sus hijos una educación acorde con sus principios y creencias; prohibirá la propaganda y proselitismo político en los planteles educativos; promoverá la equidad de género, propiciará la coeducación.

El Estado formulará planes y programas de educación permanente para erradicar el analfabetismo y fortalecerá prioritariamente la educación en las zonas rural y de frontera. Se garantizará la educación particular.

Art. 68.- (Sistema Nacional de Educación).-

El sistema nacional de educación incluirá programas de enseñanza conformes a la diversidad del país. Incorporará en su gestión estrategias de descentralización y desconcentración administrativas, financieras y pedagógicas. Los padres de familia, la comunidad, los maestros y los educandos participarán en el desarrollo de los procesos educativos.

POSTURA TEORICA

Gema Sánchez Benítez: la estrategia de aprendizaje a través del componente lúdico

Todo el componente lúdico como las estrategias de aprendizaje nacen a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que convinen distintos factores (cognitivo, afectivo y sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz, en este sentido estos dos nuevos conceptos representan un papel importante en la nueva metodología aplicada a las lenguas.

El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o en la materia facilitando la adquisición de conocimiento y el desarrollo de habilidades.

Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico, crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva, disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en si mismos y pierden el miedo a cometer errores, es un instrumento útil concentrar la atención en los contenidos, la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando, se puede emplear para introducir los contenidos consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no, proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación en clase, permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades.

El estudiante debe buscar soluciones y activar estrategia para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad; activa la creatividad en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones.

La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje, desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo. Suplemento marco ELE ISSN 1885-2211/nún. 11, 2010

Lúdica y Neuroaprendizaje

Para nadie es un secreto que aprendemos con mucha facilidad aquello que nos produce goce y disfrute, utilizando herramientas lúdicas de aprendizaje, ojalá acompañado por el cariño, el afecto y la comprensión que necesita el ser humano.

En este sentido la Educación debe ser interpretada como un proceso de cooperación y solidaridad, especialmente en el desarrollo de actitudes compasivas y altruistas, y no de procesos

relacionados con la instrucción, o con la comunicación dentro de modelos unidireccionales (Emisor - Receptor), que tanto daño han hecho a nivel pedagógico y que infortunadamente son los paradigmas que actualmente se convalidan en la escuela y en la universidad.

El juego, al igual que el deseo, el goce, o cualquier otra emoción, es un producto mental del cerebro humano. En todo el proceso mismo del juego se producen neurotransmisores, hormonas, péptidos, moléculas de la emoción, que necesariamente activan algunas aéreas del cerebro , en especial todas aquellas ligadas al sistema límbico. Recordemos que el sistema límbico se encuentra conformado por una serie de núcleos localizados en la parte interna y lateral de los dos hemisferios cerebrales. Desde allí largos ases de fibras nerviosas se conectan con muchas partes del cerebro y luego con todo el cuerpo humano a través de la médula espinal. En este equipo emocional subyacen la alegría, el miedo, el placer, la huida y el ataque que hace el ser humano cuando se ve en una situación de estrés.

En el sistema límbico se encuentra la amígdala lateral, la cual incide en el afecto, la cooperación y la solidaridad que produce el juego en el aprendizaje. Lo mismo sucede con el séptum, una zona

límbica que se encuentra muy ligada al placer y al goce. Por otra parte, también se activa el hipocampo reforzando todos aquellos procesos relacionados con la memoria. Ahora bien, uno no aprende a jugar, nace jugando ya que toda la información cognitiva de carácter lúdico subyace en la memoria filática del ser humano, gracias a esta nacemos con la capacidad de saltar y jugar desde el ambiente intrauterino.

También existen otras áreas vinculadas al juego, y en especial, al afecto y al amor que implican la implementación en la escuela, de muchos juegos de rol culturales y sociales que hacen que el núcleo caudado produzca una gran cantidad de moléculas de la emoción como son las endorfinas y otros neurotransmisores, los cuales hacen que el sujeto entre en estados de sedación y embotamiento similares al consumo de drogas sicodélicas o sicotrópicas.

El solo hecho de que los procesos evolutivos del ser humano desarrollaran las áreas cerebrales intelectuales, y las áreas vinculadas al placer (séptum – núcleo caudado – amígdala lateral), sobre otras vinculadas a la agresividad y a la depresión, nos ayuda a comprender cómo las actividades lúdicas permiten al ser humano reorientar su vida hacia actividades constructivas en todo lo

relacionado con el aprendizaje, la creatividad y la aplicación del conocimiento. También el placer, el afecto, la solidaridad, la cooperación que producen las actividades lúdicas permitirán la construcción de una vida social y comunitaria.

En el ser humano existen tres tendencias básicas de comportamiento (placer, afecto, agresividad), que tienen, como ya se ha planteado, una directa relación con determinadas áreas cerebrales que han permitido fortalecer, entre muchas otras cosas, todos aquellos procesos relacionados con la educación, la socialización y la culturalización. Lo anterior ha permitido un verdadero proceso de desarrollo humano, que en últimas, podrá superar la agresividad y la animalidad humana. Protino, al respecto, nos dice con mucha sabiduría, que el ser humano se encuentra suspendido a medio camino entre los dioses y las bestias, lo cual tiene mucho sentido, ya que a pesar de encontrarnos en la primera década del siglo XXI todavía muchos seres humanos tienen comportamientos hostiles y delictivos.

Con respecto a lo anterior, la nueva Educación debe ser la encargada, no sólo de la construcción del conocimiento y de la cultura, sino de regular con estrategias lúdicas, en especial, utilizando el juego, todos aquellos instintos, impulsos, o las

pulsiones relacionadas con la agresividad o la muerte. Los nuevos ambientes lúdicos inteligentes en la educación, permitirán fortalecer la esfera de los valores, y en especial, el afecto, la creatividad y la solidaridad, para facilitar la vida cultural en la sociedad humana. También las evidencias en el terreno de las Neurociencias demuestran a nivel neurofisiológico que el neo-córtex se expanda para que el sujeto se potencie intelectivamente y le permita neuromodular y regular los impulsos básicos relacionados con la animalidad. Recordemos que también en el neo-córtex se almacena la memoria mediante procesos ligados a la neuroplasticidad y el aprendizaje.

Juego como base de toda educación. Importancia de la actividad

En el último tercio del siglo XIX, uno de los primeros en hacer referencia a esta idea es Pedro de Alcántara García, el cual, a propósito de los métodos más adecuados para los jardines de infancia, advierte sobre “el movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación siendo aún más explícito cuando considera ”el juego un gran

elemento de educación., en él se funda en gran parte el método entretener y a la vez dirigir agradablemente en educarle haciéndole jugar.

Tampoco deja la oportunidad de recomendar las bondades educativa de esta actividad en uno de sus manuales más conocido. Teoría y práctica de la educación y la enseñanza, en el que al hacer referencia a la educación física, confía en el juego “por el papel que desempeña en toda cultura de la niñez como una función genuina mente educadora, como un instrumento general de educación y enseñanza.

Su apuesta por esta actividad y la necesidad de considerarla en toda pedagogía y método educativo es evidente, pues no se esconde a la hora de manifestar con toda claridad “cuan justificada es la importancia que atribuimos al juego como instrumento de educación

Escuela crítica

La **Escuela Crítica de Frankfurt** o Escuela de Frankfurt fue uno de los movimientos filosóficos más importantes e influyentes de la historia. Nacida en 1923 con un componente multidisciplinario, su

primer portavoz fue Max Horkheimer quien expuso en 1930 la teoría crítica, que se convirtió en un referente intelectual y que influiría decisivamente en el pensamiento contemporáneo. Así, sus huellas se pueden encontrar en el posmodernismo, el liberalismo europeo, el posmarxismo, la literatura y el arte contemporáneo. La función de la teoría crítica era analizar minuciosamente el origen y discursos de procesos sociales, sin aceptarlas de inmediato como hacían los empiristas y positivistas, pues ahí residía la trampa de *naturalizar* hechos sociales. La ideología no escapaba de la ciencia, pues toda construcción social llevaba en sí misma una determinación moral. De 1930 a 1933, Theodor Adorno, Walter Benjamin y Herbert Marcuse entraron a la Escuela, lo que llevó a su rápido posicionamiento y crecimiento intelectual hasta que la persecución nazi obligó a refugiarse a muchos de ellos en Estados Unidos y a otros, como Benjamín, a morir en el camino.

Esta persecución se debía a dos provocaciones para el pensamiento nacional-socialista: el carácter marxista de la Escuela y la ascendencia judía de muchos de sus componentes. En Nueva York siguió funcionando la Escuela y se publicaron importantes obras tales como la "Dialéctica de las luces" o "La personalidad autoritaria". Su último referente de peso es Jürgen Habermas, el "último dinosaurio intelectual sobreviviente del siglo XX", que en el

año 2005 fue cuestionado por liberales por su amistad con el Papa Benedicto XVI. En su Teoría y práctica (1963) y Conocimiento e interés (1968) apoya los puntos de vista de Adorno y Horkheimer de que las ciencias engloban presupuestos e intereses ideológicos

Escuela Social

Está apoyada por el filósofo DURKHEIM, esta escuela no tiene su fundamento en el contrato sino en la dialéctica. El mérito principal de la escuela social radica en introducir el concepto de "función social del derecho" , en el cual, la ley aparece como el mejor mecanismo para lograr una justa composición y un equitativo desarrollo de la sociedad. Este concepto de función social a su vez introdujo cambios de la mayor importancia en el derecho privado y en el derecho público, por ejemplo, con las figuras del abuso del derecho y de la expropiación, respectivamente y dio comienzo a la eliminación de la arraigada separación tajante entre lo privado y lo público, división sobre la cual se basan todos los sistemas jurídicos.

9. HIPOTESIS

10.1. Hipótesis General

Utilizando las actividades lúdicas como herramientas de enseñanza mejora el aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica del Colegio Fiscal "Quevedo"

10.2. Particulares

- Con la Aplicación de los tipos de actividades lúdicas los maestros mejoran la calidad de la Educación
- Al aplicar Talleres de Actividades Lúdicas los docentes están en condiciones de mejorar los procesos de aprendizaje de los educando y brindar una educación de calidad.
- Conociendo el impacto de las actividades lúdicas en la enseñanza de los procesos de aprendizajes en todas las áreas. Los maestros actualizarán sus conocimientos.

CUADRO CORRELACIONAL PRIMARIO

HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOS	TECNICAS
<p>Utilizando las actividades lúdicas como herramientas de enseñanza mejoran los procesos de aprendizajes en los estudiantes de Educación Básica del Colegios Fiscales “Quevedo”</p>	<p>Utilización de Actividades lúdicas.</p> <p>Incidencia en el proceso aprendizaje</p>	<p>Que los maestro del plantel no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Que es bajo el % de maestro que utilizan actividades lúdicas.</p> <p>Que en el área de cultura física se utilizan el juego como aprendizaje.</p>	<p>Es una investigación de campo además es un proyecto factible</p> <p>A través de los métodos deductivos e inductivos se observaron los casos generales que ocurrieron con el propósito de señalar verdades particulares.</p>	<p>En la Entrevista se problematizo la realidad del plantel educativo para luego entrevistar al rector quien me dio el aval necesario para realizar la investigación.</p> <p>En la encuesta se aplicó un cuestionario de preguntas dirigido a docentes y estudiantes.</p>

CUADRO CORRELACIONAL SECUNDARIO

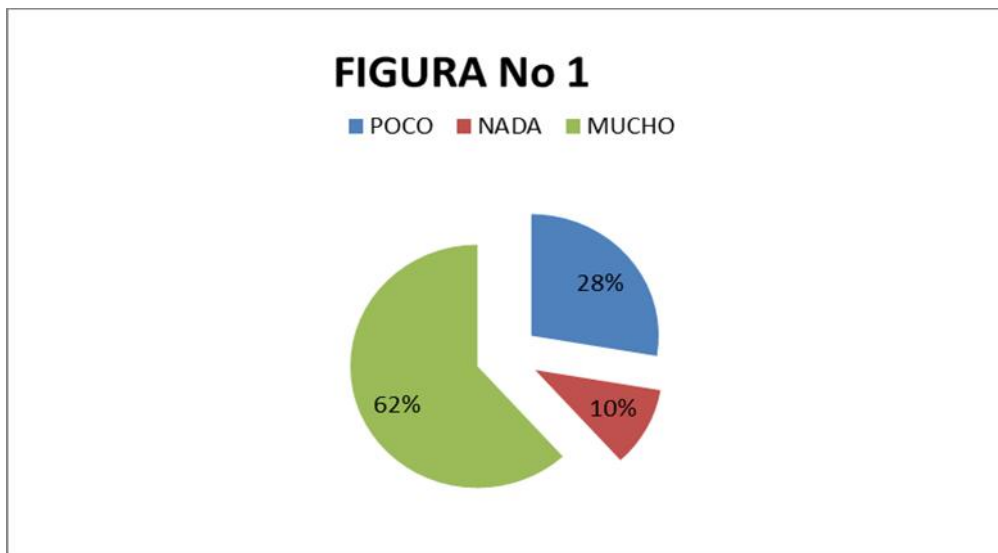
HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	Instrumentos de investigación	Pruebas estadísticas y tabulación de datos
<p>Utilizando las actividades lúdicas como herramienta de enseñanza los maestros mejorar el aprendizaje de los estudiantes de educación básica.</p> <p>Al aplicar talleres de actividades lúdicas los docentes están en condiciones de mejorar los proceso aprendizaje de los estudiantes y brindar una educación de calidad</p>	<p>Utilización de actividades lúdicas.</p> <p>Incidencia en el proceso aprendizaje</p>	<p>¿Cómo incentivar a los docentes para que cambien la manera tradicional de impartir sus clases?</p> <p>¿Qué debemos a hacer para que los estudiantes consoliden mejor los conocimientos adquiridos.</p>	<p>¿Tu maestro utiliza los juegos educativos como herramienta de aprendizaje?</p> <p>¿Te gusta aprender jugando?</p>	<p>Para la tabulación de datos se utilizó un programa de computadora graficando la frecuencia en forma circular para luego sacar conclusiones y recomendaciones.</p>

10. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACION

11.1. PRUEBA ESTADISTICA APLICADA A LOS ESTUDIANTES EN LA VERIFICACION DE LA HIPOTESIS.

1. ¿Le gusta jugar?

ITEM	POCO	NADA	MUCHO	No. DE ENCUESTADOS
1	26	10	58	94



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

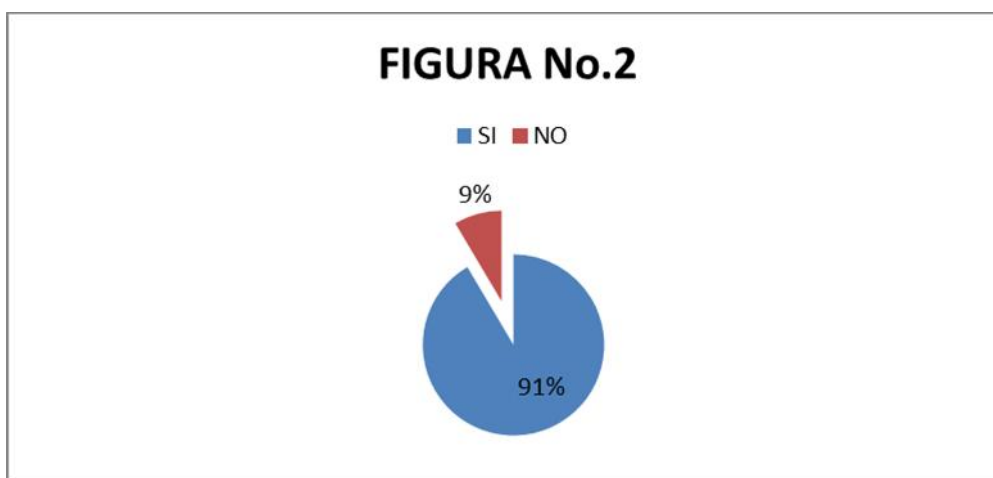
Elaborado por: Autora: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 1 deducimos que al 67 % de los encuestados les gusta jugar bastante frente a un 10% que no les gusta jugar.

2.- ¿Comprende mejor los temas o contenidos que trasmite su profesor mediante los juegos educativos?

ITEM	SI	NO	No. DE ENCUESTADOS
2	86	8	94



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Elaborado por: Autora: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 2 deducimos que el 91 % de los encuestados comprenden mejor los contenidos si el maestro utilizara juegos educativos.

3.- ¿Tu maestro utiliza los juegos educativos para que comprendas mejor los contenidos?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. ENCUESTADOS
3	15	74	5	94



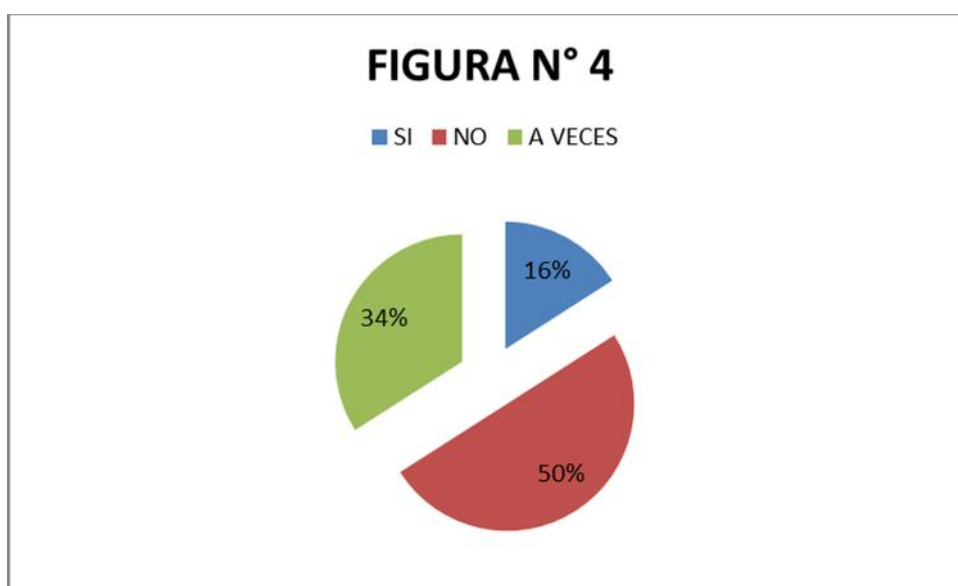
Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 3 deducimos que el 79. % de los encuestados manifiestan que sus maestros no utilizan juegos educativos frente a un 5% que lo utilizan a veces y un 15% que si utiliza.

4.- ¿Fomentas la indisciplina en los cursos cuando tu maestro utiliza los juegos?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. DE ENCUESTADOS
4	15	47	32	94



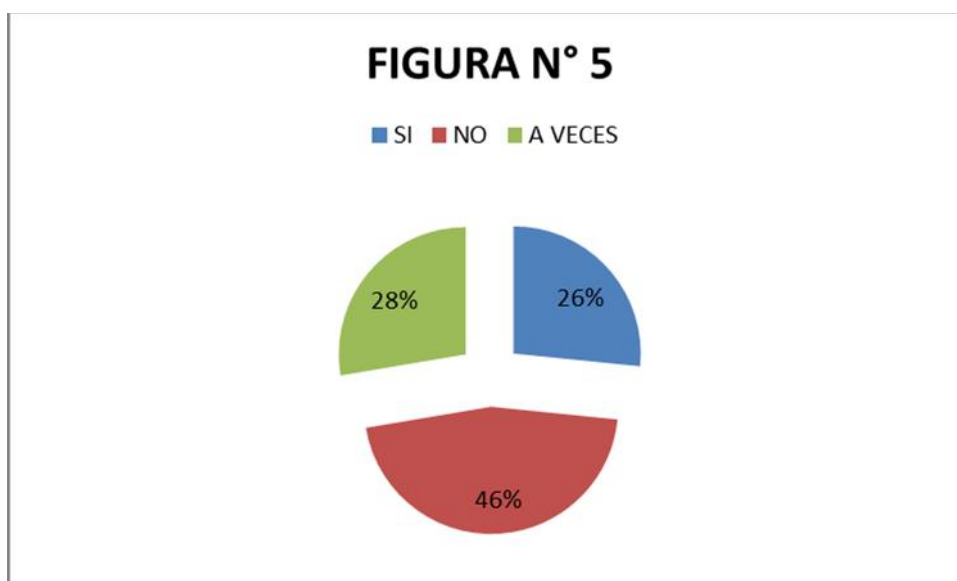
Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 4 deducimos que solamente el 16% de los enucestados fomentan la indisciplina en el curso cuando el maestro utiliza juegos educativos..

5.- ¿Sabes que por medio de los juegos didácticos consolidas mejor los temas que se tratan en clases?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. DE ENCUESTADOS
5	25	43	26	94



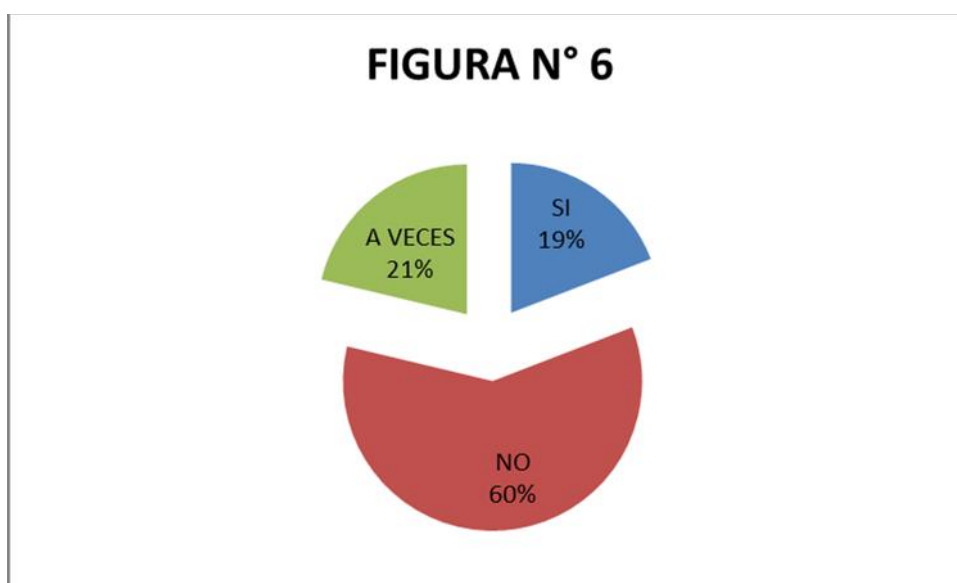
Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 5 deducimos que solo el 25% de los encuestados conocen que se consolidan mejor los conocimientos a través de los juegos didácticos.

6.- ¿Conoce usted que las actividades lúdicas le ayudan a desarrollar las capacidades mentales?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. DE ENCUESTADOS
6	18	56	20	94



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

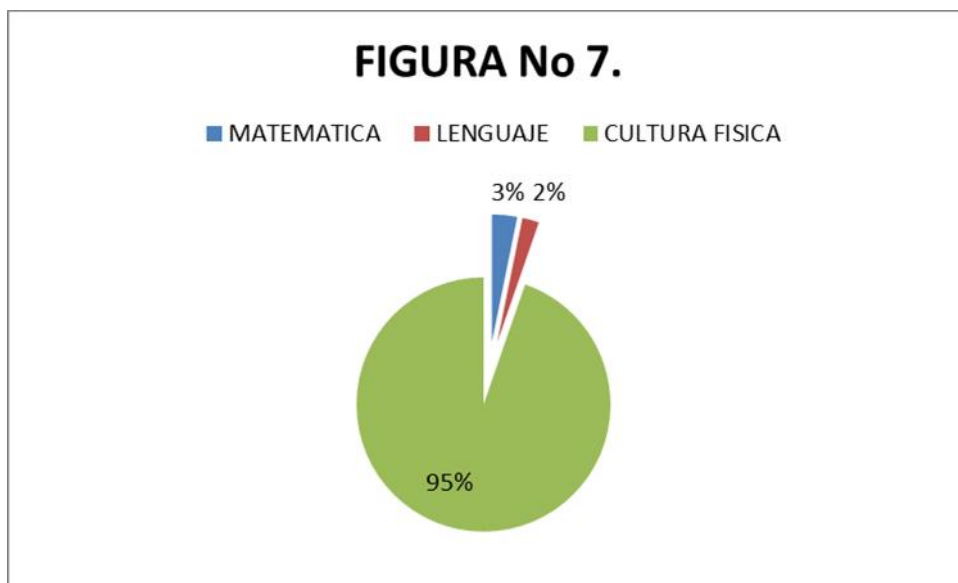
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 6 deducimos que el 15 % de los encuestados conocen que se desarrollan las capacidades mentales a través de las actividades lúdicas. Mientras que el 60% no conocen.

7.- ¿En qué asignaturas los maestros utilizan los juegos didácticos?

ITEM	MATEMATICA	LENGUAJE	CULTURA FISICA	No. DE ENCUESTADOS
7	3	2	89	94



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

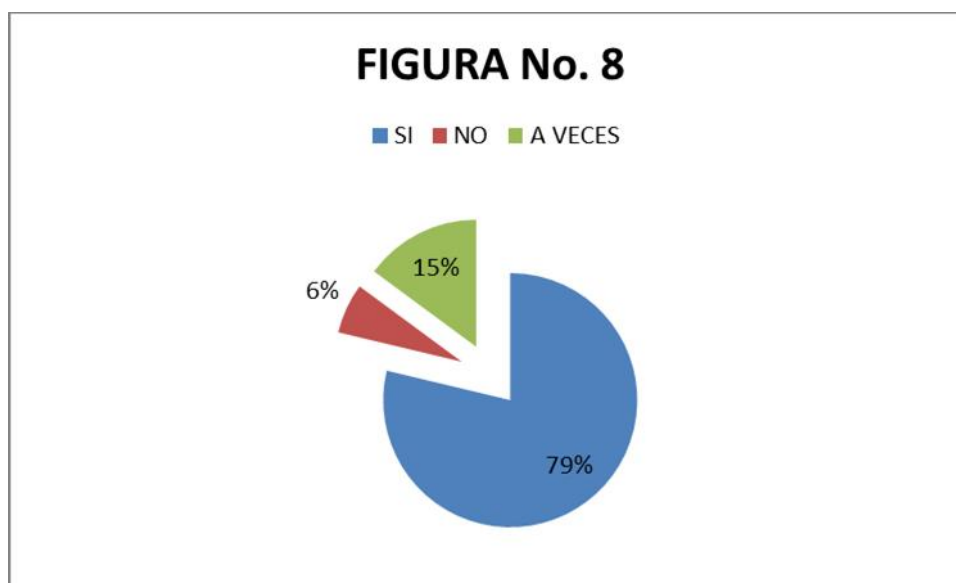
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura 7 deducimos que en la asignatura de cultura física se utilizan las actividades lúdicas en un 95% mientras que en las otras asignaturas solo un 5 %.

8.- ¿Considera usted que los juegos le ofrece la capacidad de relajarse, motivarse, ser activo y creativo?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. ENCUESTADO
8	74	6	14	94



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

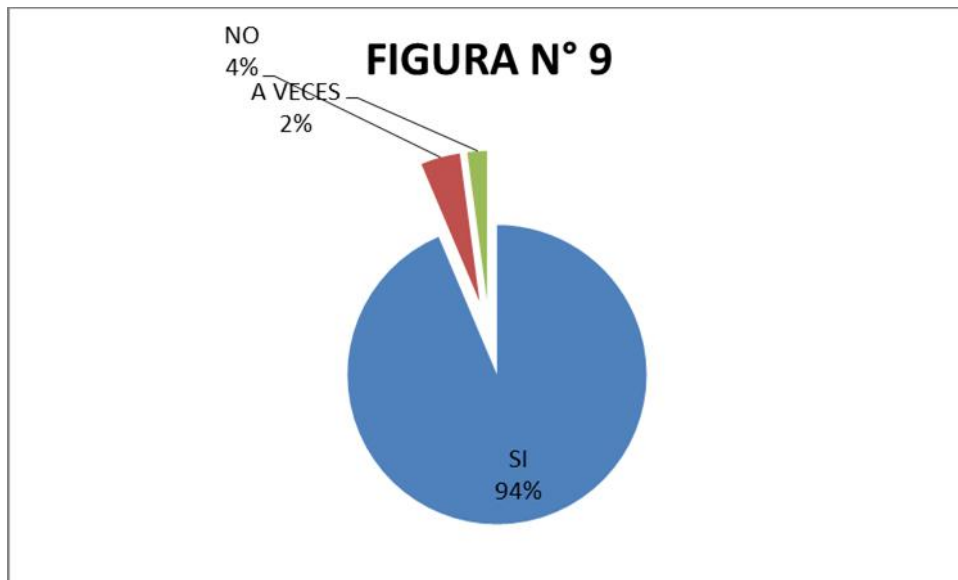
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 6 deducimos que el 79 % de los encuestados consideran que los juegos le ofrece la capacidad de relajarse, motivarse, ser activo y creativo. Frente a un 15 % que consideran que a veces.

9.- ¿Te gustaría aprender jugando?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. ENCUESTADO
9	88	4	2	92



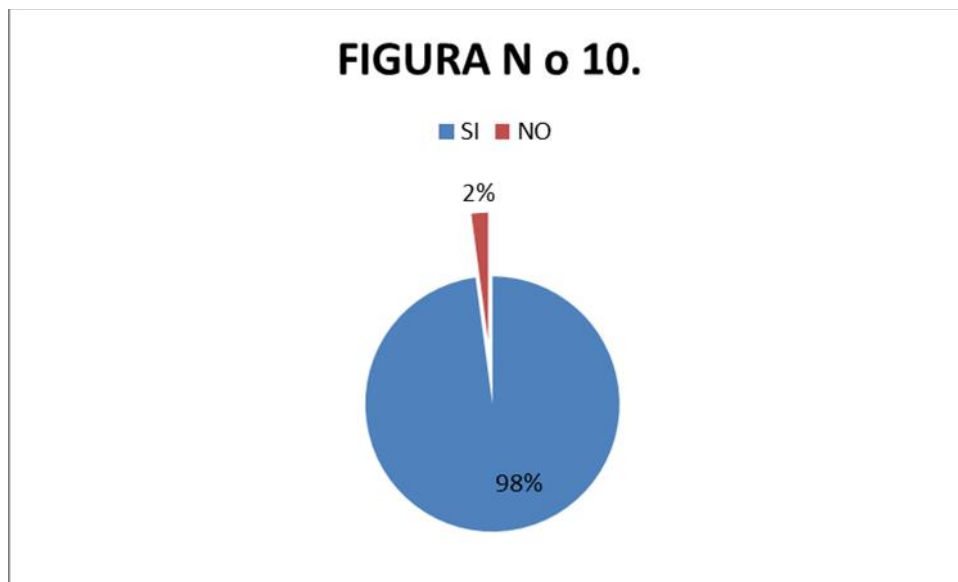
Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 9 deducimos que el 94. % de los encuestados Si les gusta aprender jugando.

10.- ¿te gustaría que tus maestros sean más creativos, imaginativos y activos?

ITEM	SI	NO	No. DE ENCUESTADOS
10	92	2	94



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

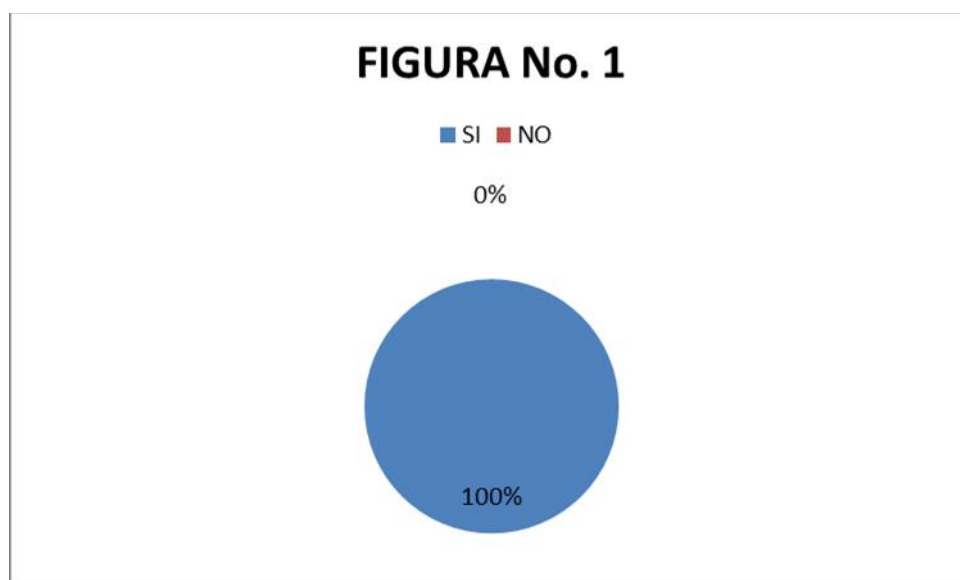
De la figura No 10 deducimos que el 98. % de los encuestados

les gusta que sus maestros sean más creativos imaginativos y activos.

11.2. PRUBA ESTADISTICA APLICADA A LOS DOCENTES EN LA VERIFICACION DE LA HIPOTESIS.

1.- ¿Sabe usted que las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo y la formación de la personalidad de niños y adolescentes?

ITEM	SI	NO	No. ENCUESTADO
1	20	0	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

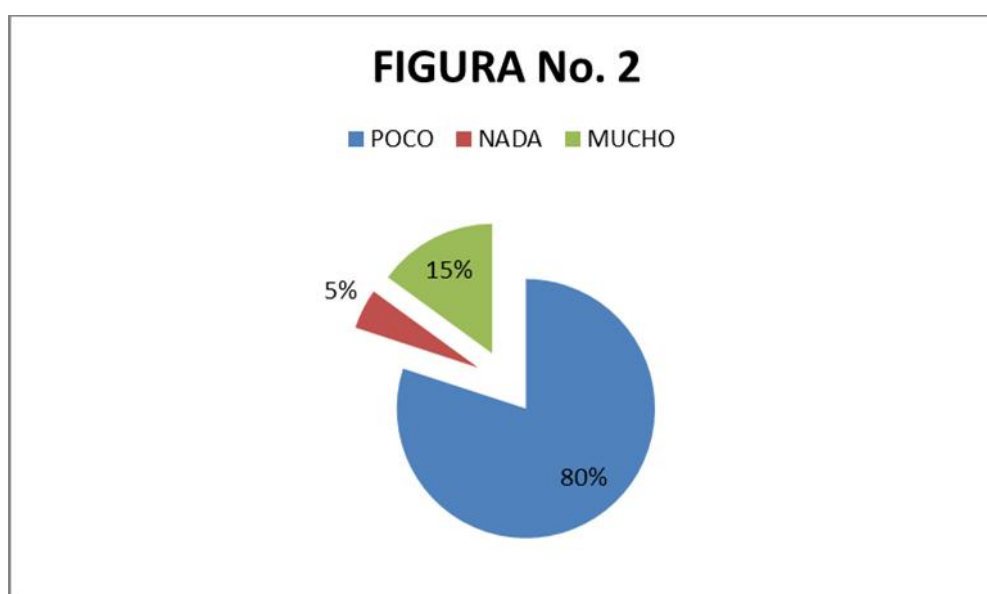
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 1 deducimos que el 100 % de los encuestados Saben que las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo y la formación de la personalidad de niños y adolescentes?

2.- ¿Ud. en su enseñanza introduce juegos educativos?

ITEM	POCO	NADA	MUCHO	No. ENCUESTADO
2	16	1	3	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

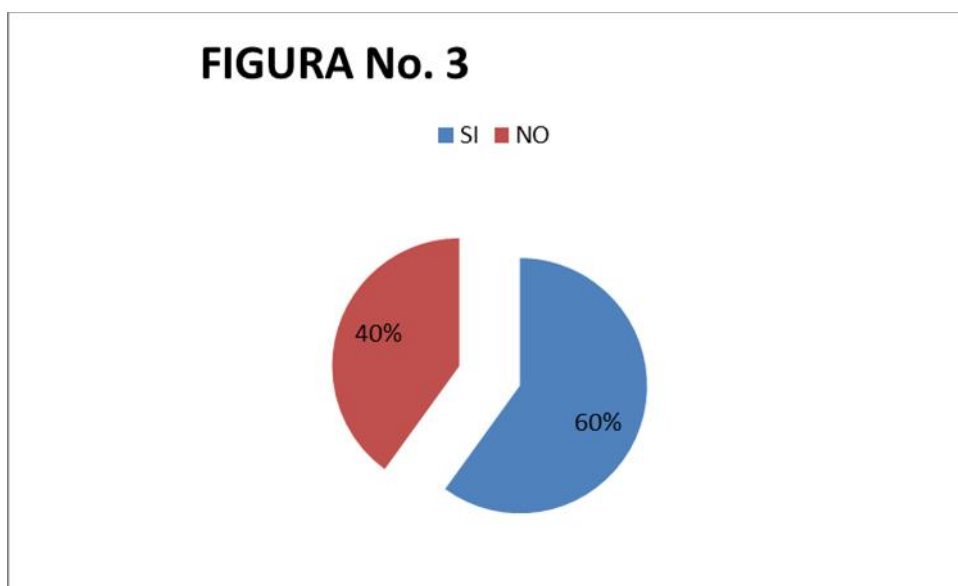
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 2 deducimos que el 80. % de los encuestados no utiliza los juegos en su quehacer educativos. Mientras que un 15% si.

3.- ¿Cumple los objetivos deseados en el proceso enseñanza – aprendizaje?

ITEM	SI	NO	No. ENCUESTADO
3	12	8	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

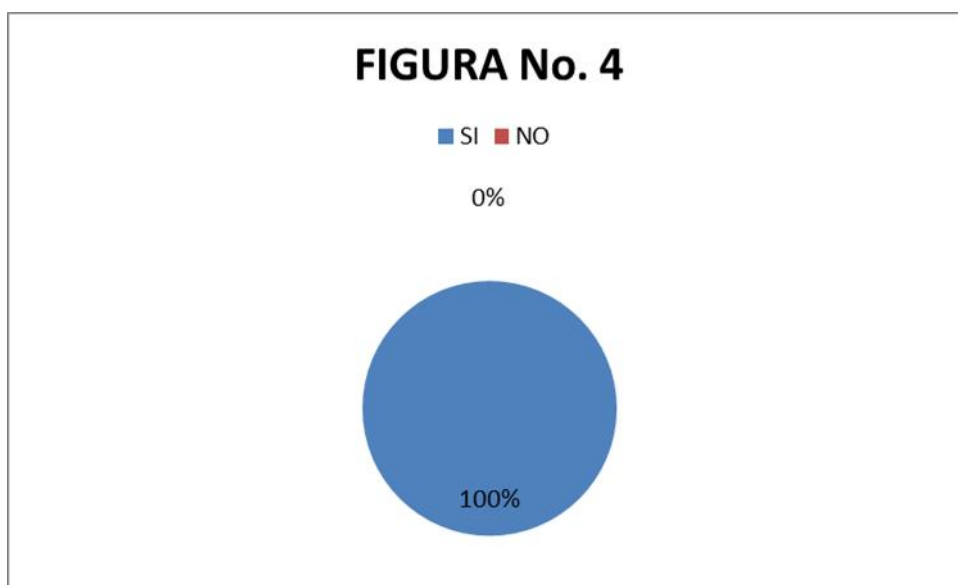
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 3 deducimos que el 60. % de los encuestados cumplen con los objetivos planteados mientras que un 40% no llegan a cumplir los objetivos..

4.- ¿Cree usted que jugando también se aprende

ITEM	SI	NO	No. ENCUESTADO
4	20	0	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

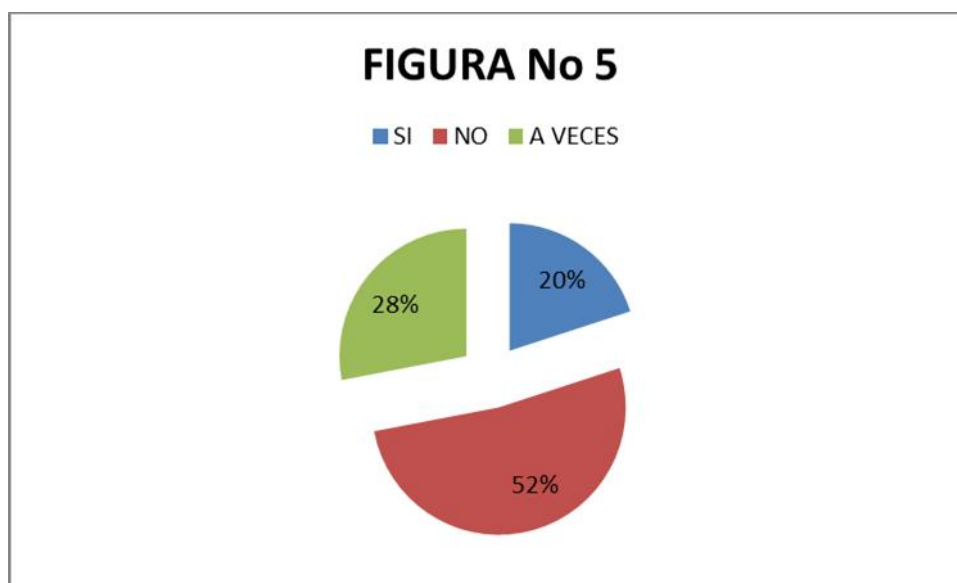
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 4 deducimos que el 100. % de los encuestados consideran que jugando también se aprende.

5.- ¿Utiliza el componente lúdico como estrategia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. ENCUESTADO
5	5	13	7	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

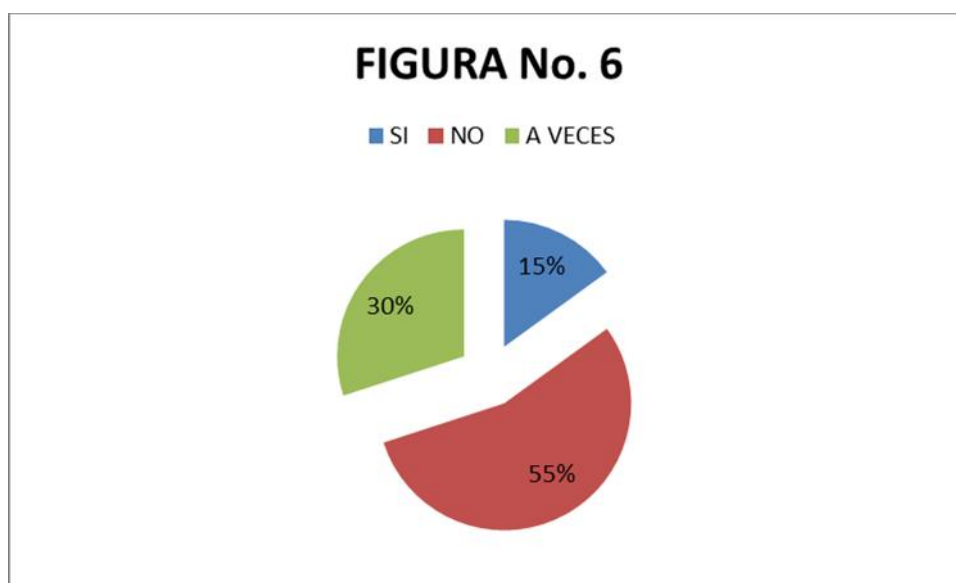
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 5 deducimos que el 52 % de los encuestados no utiliza los juegos como estrategias para mejorar el aprendizaje mientras que un 28 % lo hace a veces y un 20% no utiliza este componente lúdico.

6. ¿En su asignatura utiliza los juegos didácticos?

ITEM	SI	NO	A VECES	No. ENCUESTADO
6	3	11	6	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

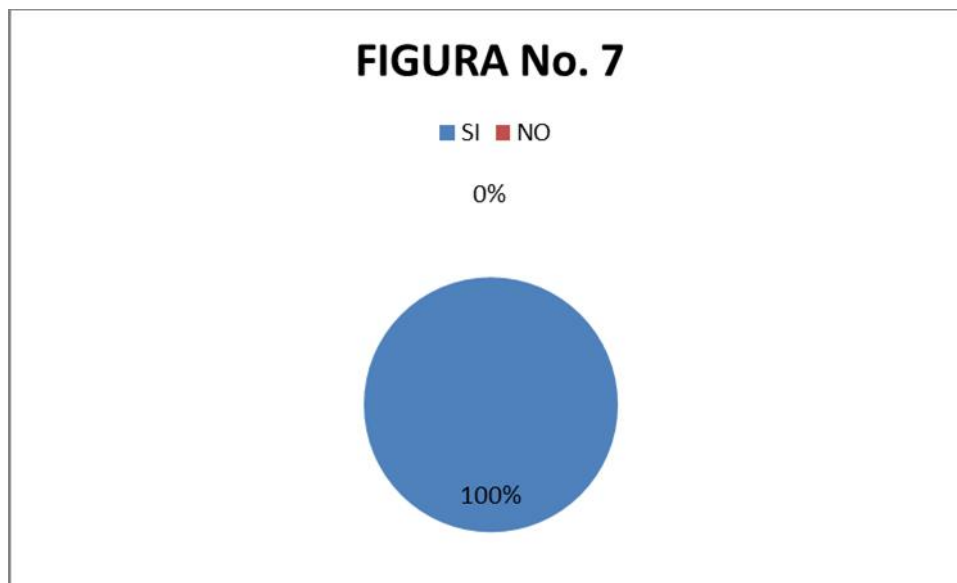
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 6 deducimos que solamente el 15 % de los maestros encuestados utilizan juegos didácticos en su asignatura mientras que un 55 % no utiliza y el 30% a veces utiliza los juegos

7.- ¿Considera usted que los juegos ofrecen al estudiante la capacidad de relajarse, motivarse, ser activo y creativo?

ITEM	SI	NO	No. ENCUESTADO
7	20	0	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

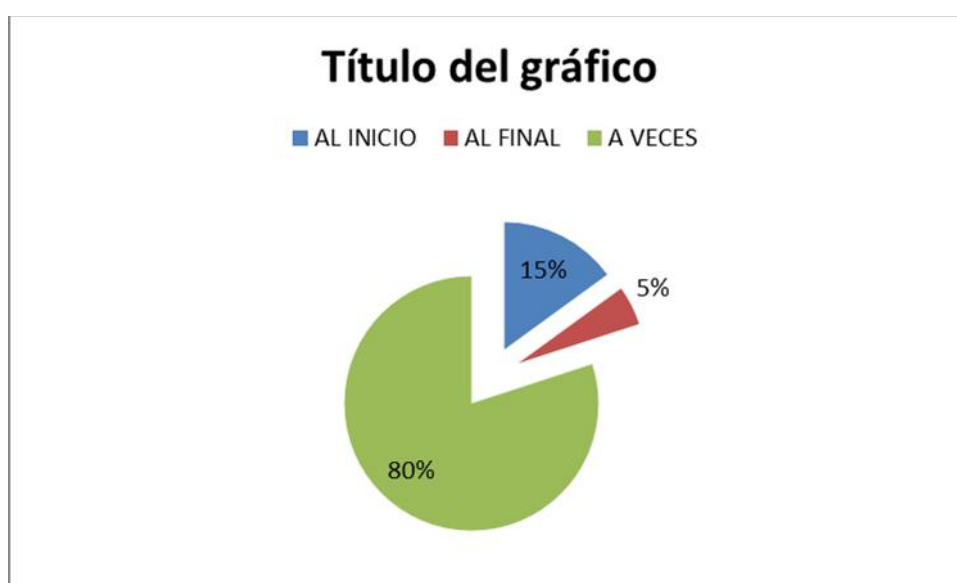
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 7 deducimos que el 100 % de los docentes encuestados consideran que los juegos le ofrecen al estudiante la capacidad de relajarse, motivarse, ser activo y creativo.

8.- ¿En qué momento de la hora clase se deben utilizar los juegos didácticos?

ITEM	AL INICIO	AL FINAL	A VECES	No. ENCUESTADO
8	3	1	16	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

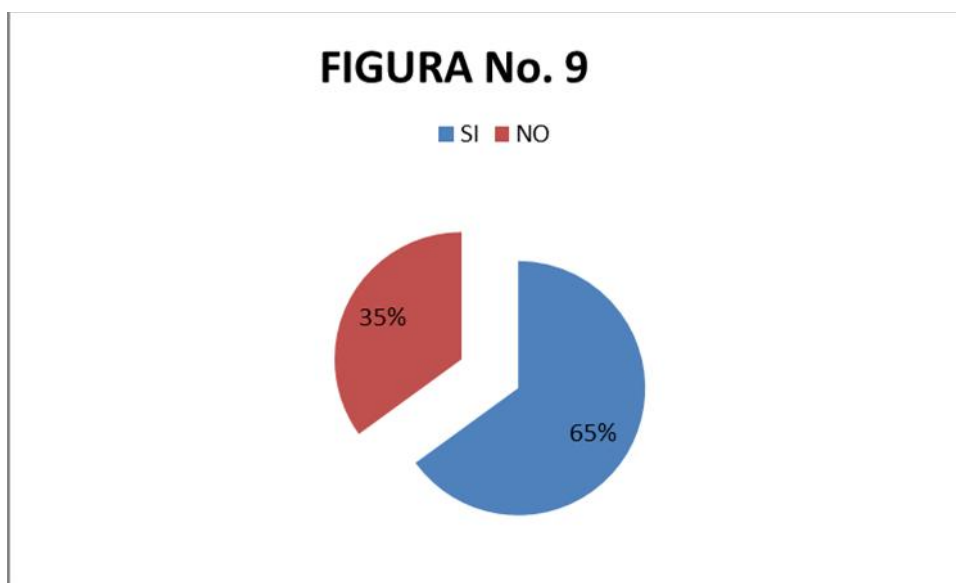
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 8 deducimos que el 80 % de los docentes encuestados no utilizan los juegos didácticos frente a un 15% que si lo utiliza al inicio de las clases y un 5% a veces.

9.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas se deben utilizar en todas las áreas de estudios?

ITEM	SI	NO	No. ENCUESTADO
9	13	7	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes

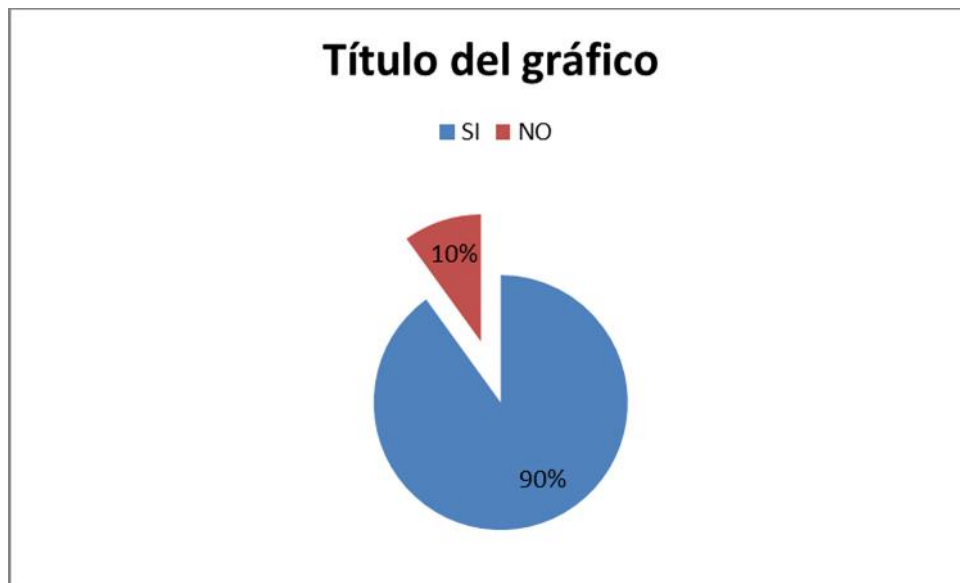
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 9 deducimos que el 65 % de los docentes encuestados consideran que Las actividades lúdicas se deben de utilizar en todas las áreas de estudios mientras que un 35% no lo cree necesario.

10.- ¿Cree usted que los juegos fomentan la indisciplina en el paralelo?

ITEM	SI	NO	No. ENCUESTADO
10	18	2	20



Fuente: Encuestas aplicadas a los Docentes
Elaborado por: Autor: Relfa Navarrete Ortega

Análisis e Interpretación de resultados

De la figura No 10 deducimos que el 90 % de los docentes encuestados consideran que los juegos fomentan la indisciplina en el paralelo. Mientras que un 10% no.

11.3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

11.3.1. CONCLUSIONES

- ✚ Las actividades lúdicas es un instrumento ideal para la educación y formación integral de los jóvenes. Por lo tanto todo docente debe de incluirla en las actividades pedagógicas para de esta manera desarrollar las capacidades de los educandos.,

- ✚ El 100% de los encuestados conocen que las actividades lúdicas contribuyen a potencial el desarrollo y la formación de la personalidad de niños (as) y adolescentes.

- ✚ El 80% de los docentes encuestados no utilizan juegos educativos aunque al 98 % de los estudiantes les gustaría que sus maestros sean más activos y creativos.,

- ✚ El 100 de los docentes encuestados están consciente de que jugando se aprende ya que el 91% de los estudiantes comprenderían mejor los contenidos si el maestro utilizara juegos didácticos.

- ✚ El 90% de los docentes consideran que los juegos fomentan la indisciplina en el paralelo

11.3.2. RECOMENDACIONES

- ✚ Que los maestro utilicen los juegos didácticos en todas las asignaturas ya que está comprobado que potencian el desarrollo y la formación del educando.

- ✚ Que se realicen talleres de actividades lúdicas relacionada al área al que pertenece con la finalidad de brindar un educación de calidad.

- ✚ Incentivar a los estudiantes para que participen en forma disciplina en las actividades lúdicas comprendiendo que son ellos los beneficiarios.

- ✚ Que los docentes realicen las actividades lúdicas en forma integral para mejorar el aprendizaje.

- ✚ Que los maestros desarrollen un plan pedagógico donde la actividad lúdica juegan un papel principal, ya que el juego organizado constituye una modalidad de vida.

12. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

12.1. TEMA

Aplicación de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica del Colegio Fiscal "Quevedo" del Cantón Quevedo año 2012.

12.2. ANTECEDENTES

Ante las diferentes virtudes educativas de la actividad lúdica que hemos ido revisando durante este trabajo, y frente a la necesidad de llevarla a la práctica pedagógica, los maestros, profesores y demás miembros de la comunidad educativa deben de plantearse la mejor manera de utilizarla en su praxis cotidiana sin llegar a desvirtuarla o despojarla de su esencia lúdica. Y llegar a obtener una visión amplia y global de una actividad educativa como la lúdica que brinda al educando la capacidad de desarrollo y formación de la personalidad del adolescente ya que el juego actúa como una herramienta y fin de la educación integral favoreciendo el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativa (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde

antano los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción Pedagógica. Pero si bien en esta creencia o convicción ha habido un cierto consenso, especialmente entre los educadores cercanos a posturas de renovación pedagógica, en cambio no ha sucedido lo mismo a la hora de llevar o trasladar este discurso a la práctica educativa cotidiana, sobre todo la escolar. La apuesta inicial o teórica por la actividad lúdica, choca en la mayoría de las ocasiones con la contraposición ya que maestro ejerce un papel importante en la aplicación de los juegos educativos.

12.3. JUSTIFICACION

El juego es una de actividad favorecedora de la educación integral no solamente es una herramienta pedagógica ideal para la educación física e intelectual, sino que también posee excelentes virtudes educativas para formar al futuro ciudadano en el campo social

Por tal razón queremos una renovación pedagógica que surja desde los docentes y culmine en el aula porque es importante proporcionar cambios en la concepción educativa y en el diseño planteando de lo que debe ser y enseñar el plantel educativo, además de definir los nuevos papeles para el docente. Así pues, las ideas de 'la letra con sangre entra', las prácticas memorísticas, enciclopédicas y basadas en una organización escolar excesivamente intelectualista, cambian e intentan transformarse por la máxima horaciana de 'instruir deleitando', con una educación integral, activa y en donde el educando deja de ser objeto de educación para pasar a ser sujeto protagonista del proceso educativo.

Si bien las prácticas educativas están todavía demasiado arraigadas en el pasado y son bastante resistentes al cambio y a las innovaciones; es urgente buscar nuevas soluciones educativas


que ayuden a la mejora y recuperación de la educación del país porque la educación es el motor que mueve al mundo y los gobernantes deben de implantar políticas de estado que inicien desde la educación inicial hasta el nivel superior, para lo cual debemos cambiar el currículo adaptado a nuestra realidad.


12.4. OBJETIVOS

12.4.1. OBJETIVO GENERAL

Aplicar juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica del Colegio Fiscal “Quevedo”.

12.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

-  Mejorar el aprendizaje de los estudiantes con la utilización de juegos educativos.

-  Seleccionar los juegos educativos apropiados para las diferentes asignaturas.

- 🌈 Socializar el proyecto con la participación de docente y estudiantes del plantel.

12.5. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

EL ARTE DE HACER JUGAR

Hay una serie de aspectos a tener en cuenta a la hora de preparar Actividades para los niños y adolescentes.

1. Tener un fichero de juegos

El cual se tendrá que ir enriqueciendo constantemente y el animador inventaran nuevos juegos que responden a las necesidades de los niños ya que todo juego tienen una aventura y una participación.

2. Buena adaptación

Cuando se escoja un juego hay que observar:

- ❖ La edad a que va dirigido
- ❖ sus aficione
- ❖ los objetivos que se persiguen
- ❖ el ambiente en el que se desarrolla la actividad

- ❖ Terreno
- ❖ clima...

De ahí que siempre hay que estar preparado para cambiar cualquier juego en un momento determinado, esto es lo que se llama contraprogramar.

3. Presentación del juego

La presentación de cualquier juego tiene mucha importancia. Todos sabemos que los niños y jóvenes son distraídos por naturaleza. Cuando se quiere explicar un juego debe colocarse uno de tal manera que todos estén bajo nuestra mirada y que cada uno pueda vernos. A una distancia prudencial para que no te avasallen los niños. Colocarlos en círculos, en filas...-Cuidar la voz: Hay que coger el hábito de hablar claramente, articulando y evitando la precipitación. Sobre todo no chillar. La presentación puede tener diferentes facetas: una presentación fantástica llena de misterio este sistema es el ideal para lanzar un juego. Se puede presentar el juego en forma de historia o cuento.

4. Explicación del juego:

El educador sabrá prever el desarrollo del juego, las dificultades

que se pueden presentar y la forma como lo explicará, el material, el espacio... Utiliza pocas palabras, bien elegidas, dando una breve descripción del juego, normas clara.

- ❖ Definir el campo de juego.
- ❖ Concretar el papel de cada jugador
- ❖ Dar unas reglas exactas y forma de puntuar
- ❖ Decir que pueden hacer todas las preguntas que deseen y aclarar cualquier duda.
- ❖ Anunciar lo que ocurrirá en caso de faltar a las reglas...
- ❖ Evita que el juego tenga demasiadas reglas y que su comprensión sea abrumadora.
- ❖ Debe exigir esfuerzo, sin él no hay juego que interese.

5. Las explicaciones serán hechas:

- ❖ Con autoridad (hablar a todo el grupo a la vez, exigir atención...)
- ❖ Presentarlo y explicarlo con un entusiasmo contagioso que invite a jugar.
- ❖ Hacer un reparto de fuerzas justo y de jugadores, para que todos los grupos tengan la oportunidad de ganar.
- ❖ Si es necesario durante la explicación se puede escenificar.

6. Durante el juego

- ❖ Que haya un árbitro imparcial que vigile la marcha del juego.
- ❖ Mantener el interés y cambiar el ritmo del juego, si resulta demasiado largo o poco interesante.
- ❖ Ser muy exigentes en que se respeten las reglas del juego.

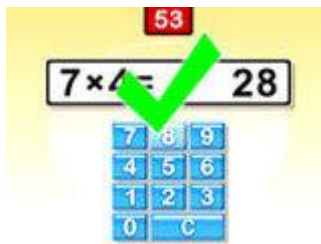
7. Para el final del juego:

- ❖ Evaluación (si ha gustado, se han divertido, han aprendido...)
- ❖ Recoger el material utilizado
- ❖ Exigir que todo regrese a la normalidad: limpieza del terreno, etc.

Utilización de juegos en las diferentes materias escolares.

Así, se cita el uso de juegos intelectuales como “los de prendas, los rompecabezas, adivinanzas o acertijos, charadas, cuentos é historietas morales y otras narraciones en que la niñez aprende inconscientemente a pensar, discurrir y hablar con soltura

aprovechando estos y otros juegos para “enseñarles prácticamente
la Geografía



CALCULATIONS



¿Te hacen unas sencillas operaciones matemáticas? Demuestra que el dinero que invirtieron tus padres para que fueras a la escuela valió la pena.



JUST SUDOKU



Dispones de 25 niveles de dificultad para echarte unos vicios al juego de moda.



STATETRIS EUROPE



¿Te consideras un experto en geografía europea? Pues demuéstalo en esta rara especie de Tetris. Juego sólo apto para gente erudita.



WORD SEARCH



Las sopas de letras son un clásico entre los clásicos de pasatiempos. Sólo tienes que ir a cualquier quiosco para comprobarlo.



LIFE OF BRAIN



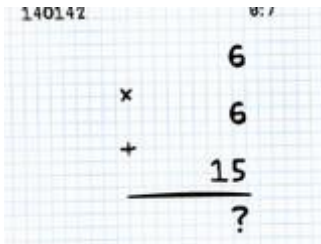
A ver qué ágil está nuestro cerebro. Nos van a dar 20 operaciones matemáticas y tenemos que escribir las soluciones con la mayor brevedad posible.



CRUCIGRAMAS



Aquí tienes varios crucigramas en inglés que te permitirán refrescar tus conocimientos de dicho idioma. Cuando pulsas sobre una casilla en blanco, ésta y todas aquéllas que contienen la misma letra se iluminan de amarillo.



MATH MINUTE



El cálculo mental se te atrofia si no lo practicas a menudo. Desengrasa la parte matemática de tu cerebro respondiendo correcta y velozmente a estos problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

35 What is the longest animal?

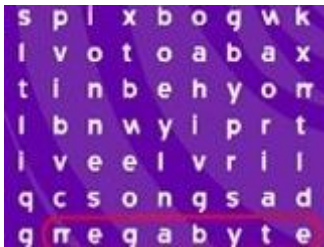
- | | |
|------------------------------------|---|
| <input type="radio"/> Blue Whale | <input type="radio"/> Lion's Mane Jellyfish |
| <input type="radio"/> Giant Squid | <input type="radio"/> Diplodocus |
| <input type="radio"/> Honey Fungus | <input type="radio"/> Bootlace worm |

THE IGNORANCE QUIZ



Un extraordinario test de 100 preguntas (¡¡100!!) que mide tu cultura. La pega es que está en inglés, pero al no haber tiempo límite para

resolverlas puedes traducirlas tranquilamente.



SOPA DE LETRAS



Si te gustan las sopas de letras, este es tu juego. Elige de entre las diferentes categorías de palabras y comienza a buscar en el tablón. ¡Buena suerte!



CAPITALES DE EUROPA



Gracias por votar!

¿Qué tal van tus conocimientos sobre el Viejo Continente? ¿Te sabes realmente las capitales europeas? A la tercera vez que falles se te marcará la respuesta correcta en azul oscuro.



NUMBERS



El objetivo del juego es clicar encima de los números de forma que el resultado de su suma sea el número que te proponen, antes de que acabe el tiempo.



AHORCADO DE PAISES



En el ahorcado sólo se permiten seis errores; al séptimo se acabó lo que se daba. Pues bien, en esta ocasión tendrás que acertar países. Éstos están escritos en inglés, así que para hacerlo bien no bastará con que seas un experto en geografía.



CASI MILLONARIO



Una versión nueva y complicada del ¿Quién quiere ser millonario? Lo peor sin duda son las risotadas del público cuando te eliminan. ¡Van de listillos!



KIDZ SUDOKU



Sudoku con dos niveles de dificultad, uno con 36 recuadros y otro con 81. El primero es sencillo, pero el segundo cuesta bastante.

EL TELEGRAMA

DEFINICION: Redactar un telegrama partiendo de una frase elegida.

OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.

PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años.

MATERIALES: Papel y lápices.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: “Prohibido fumar” o “Ventanilla de emergencia”.

DESARROLLO: El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida. Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I. Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.

DOMINO: UN EXPERIMENTO DE COMUNICACIÓN

OBJETIVOS:

- I. Intensificar la consciencia sobre los factores que ayudan u obstaculizan la efectiva comunicación interpersonal.

- II. Examinar el efecto de una responsabilidad compartida contra una incompartida sobre la conducta ordenada hacia una tarea.

TAMAÑO DEL GRUPO:

Un número ilimitado de grupos de cuatro miembros cada uno.

TIEMPO REQUERIDO:

Aproximadamente una hora y media.

MATERIAL:

- I. Dos juegos iguales de tres dominó cada uno para cada entrada.
- II. Rotafolio y un marcador.

LUGAR:

Un salón suficientemente grande para que los grupos puedan trabajar sin molestarse entre sí. Debe haber suficientes sillas para todos los participantes y blocks de dibujo para la mitad de los miembros de cada grupo.

DESARROLLO:

1. El instructor presenta la actividad. Divide a los participantes en grupos de cuatro miembros cada uno e instruye a los miembros de cada grupo para que se nombren A, B, C y D.

2. El instructor indica a los miembros de cada grupo sentarse de tal manera que A y B se sienten espalda con espalda y C y D puedan estar sentados viendo a A y B.

Luego anuncia que A y B se comprometerán en un encargo mientras C y D los observan.

3. A y B de cada grupo reciben uno de los juegos pares de los tres dominóes, los que podrán comparar. También recibirán los blocks de dibujo.

4. El instructor dirige la primera ronda (responsabilidad incompartida):

1. Se le indica a A hacer un dibujo con sus dominóes sobre su block de dibujo. Ya que lo hubo hecho, no lo debe modificar.

2. C y D deben observar a A y B, prestando atención especial a lo que ayuda y obstaculiza a una comunicación efectiva.

3. A instruye a B sobre cómo hacer un dibujo idéntico al suyo.

4. B, C, y D no deben hablar o comunicarse de ninguna forma entre ellos o con A.

5. Una vez que A ha dado lo que a él le parezcan las instrucciones adecuadas a B, puede darse la vuelta y comparar su dibujo con el de B.

6. C y D dan una breve retroalimentación a A y B.

7. Todos los participantes se rotan, repitiendo la actividad hasta que a cada uno le ha tocado su turno de dar instrucciones.

V. El instructor encabeza una breve discusión sobre lo que ha sucedido durante la ronda uno, enlistando en el hoja de rotafolio aquellos comportamientos observados que ayudaron o bien impidieron la comunicación. También dirige una discusión sobre los efectos de la responsabilidad incompañada en el cumplimiento de encargos.

PALABRAS CLAVES

OBJETIVO:

Sintetizar o resumir los aspectos centrales de una idea o un tema.

TAMAÑO DE GRUPO:

25 participantes.

TIEMPO REQUERIDO:

30 minutos aproximadamente.

MATERIAL:

Ninguno.

LUGAR:

Un salón suficientemente grande que permita a los participantes sentarse en círculo y conversar.

DESARROLLO:

I. Con todos los participantes o por grupo (según el número), se le pide a cada uno que (en forma escrita o hablada) sintetice o resuma lo que piensa sobre el tema que se trata, pero deberá utilizar solamente una sola palabra.

II. Luego se realiza una breve reflexión en torno a lo que cada palabra significa para cada uno de los participantes.

LA NOTICIA

El animador puede motivar el ejercicio diciendo: "A diario recibimos noticias, buenas o malas. Algunas de ellas han sido motivo de gran alegría, por eso las recordamos con mayor nitidez. Hoy vamos a recordar esas buenas noticias". Explica la forma de realizar el ejercicio: los participantes deben anotar en la hoja las tres noticias más felices de su vida (quince minutos). En plenario las personas comentan sus noticias: en primer lugar lo hace el Animador, lo sigue su vecino de la derecha y así sucesivamente hasta terminar. En cada ocasión, los demás pueden aportar opiniones y hacer preguntas

. Bingo

Objetivo: Presentación

Materiales: Integrantes del grupo, hojas con casilleros, deben haber menos los integrantes del grupo.

Desarrollo: Cada participante debe tener una hoja y durante cinco tiene que llenar el casillero colocando el nombre y la edad de sus compañeros. Luego se ubican en sus lugares y el coordinador deberá preguntarles a los participantes su nombre y su edad, el resto irá tachando los nombres que coincidan con los dichos y los que tienen anotados en sus hojas, el que va llenando la hoja deja de jugar, hasta que todos llenen sus hojas. También se puede jugar con terna

JUEGO DE LAS TARJETAS

Objetivo:

- Facilitar la integración de los participantes - Calor Humano
- Memorizar los nombres.

Tiempo: 40 minutos

Lugar: Una sala grande para formar un círculo entre los participantes
Materiales: 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. 1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

Estructura del Ejercicio:

- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción

Desarrollo:

Primera Etapa:

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra

elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:

A

N

G enial

E ntusiasta

L

A migable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

Segunda etapa:

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc.

EL BINGO DE PRESENTACIÓN

- El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador.
- Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.
- Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese

nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. El ejercicio se puede realizar varias veces.

EL COLLAGE

Dificultad: III

Duración: 90 minutos.

Destinatarios: A partir de 10 años.

Nº de Participantes: a partir de 12 personas.

Definición: Consiste en desarrollar un juego de competición para analizar las actitudes y formas de resolución de conflictos de cada participante, ofreciendo pautas

Objetivos:

- Analizar las actitudes y formas de resolución de conflictos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes maneras de afrontarla.
- Conocer técnicas de resolución de conflictos.
- Favorecer el apoyo del grupo ante los conflictos.

Contenidos: Conflicto - Cooperación en el grupo - Búsqueda de soluciones - Competitividad.

METODOLOGIA

Motivación: Se va a trabajar en tres equipos y se ha de conseguir realizar un collage con el material del que se dispone en un tiempo determinado.

Consigna de Partida: División de los participantes en 3 grupos.

- Cada grupo tiene 20 minutos para realizar un collage que represente los cuatro conflictos diferentes que se puedan dar en la familia.
- Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotuladas menos el título.
- Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador.

Desarrollo:

- 1- Una vez ofrecidas las consignas generales y dividido el grupo se reúne a los observadores y se les explica su papel (ver anexo).

2- A continuación se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen.

3- Justo antes de comenzar se le explica a cada grupo por separado la consigna su equipo (ver anexo), informándoles claramente que nadie puede salirse de su papel asignado.

4- Una vez explicados los papeles a todos los grupos, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

Materiales: 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador, 1 revista vieja.

Preparación: Preparación del material y designación de observadores.

Evaluación: En esta dinámica la evaluación es la parte fundamental.

- Se comienza con una rueda en la que cada uno sin entrar en debate, cuenta cómo se ha sentido, solo sentimientos!.

- Después los observadores cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el grupo cuál es la consigna específica del grupo que ha detectado.

- A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición. ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violentas, pasivas, no violentas...?; ¿Se han dado respuestas efectivas a los conflictos que hayan podido surgir?; ¿qué tipo de respuestas?; ¿qué conflictos en la vida familiar se han planteado y qué posibilidades hay de solución?

Anexos:

Anexo 1: Consignas específicas

Observadores:

No intervenís en ningún momento. Tomad nota de todo lo que ocurra, por ejemplo:

- La estrategia que elabora el grupo.
- Su forma de organizarse.
- Las relaciones con los otros grupos.
- Frases significativas.
- Etc.

Primer Grupo: Vuestro objetivo es ganar por encima de todo, para ello os está permitido cualquier cosa. No cooperéis con los otros grupos y no deberéis arriesgaros a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el vuestro.

Segundo grupo: Trabajad en vuestro collage sin meteros con nada ni con nadie. Vuestra postura es rehuir las dificultades o conflictos. Nunca os enfrentéis. Anote órdenes o agresiones, vuestra postura es la sumisión y el acatamiento. Mientras no se metan con vosotros, continuad trabajando.

Tercer grupo: Vuestra consigna principal es que todo grupo tiene derecho a realizar su mural.

Debéis afrontar los conflictos que puedan producirse de forma positiva..

COMPOSICIÓN QUÍMICA DEL AGUA

OBJETIVOS: *Profundizar* en el sentido del agua y su simbolismo.

DESARROLLO: Se colocan tres letras en el tablero H, H y O. Se pregunta para qué pueden servir estas letras. Diferentes

respuestas. Cuando salga H₂O, se discute la sencillez de su composición química, su universalidad y usos.

¿Para qué sirve el agua? Por grupos y plenario

Complementación: ¿De qué pecados necesita lavarse especialmente nuestra sociedad? y ¿nosotros?

RESULTADOS ESPERADOS

- ✚ Para el periodo lectivo venidero queremos cambiar los esquemas mentales de los docentes que se resisten al cambio sabiendo que los juegos didácticos son beneficiosos para los educandos.
- ✚ Que se incorpore al cambio institucional autoridades ,docentes y estudiantes para mejorar la calidad de la educación
- ✚ Los docentes en un 90% asistirán a talleres pedagógicos y así profundizar más el conocimiento de las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje y hacerlo cada vez más eficiente
- ✚ A partir de la actualización de conocimientos queremos hacer que crezca el interés de seguir actualizándose sobre las actividades lúdicas para crear juegos que solucionen los problemas de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL. David. Psicología Educativa. Ediciones Trillas México 2000
- BLEGER. José. Psicología de la conducta. Edit. Pardos, Buenos Aires.1963
- BRUNER. Jerome. Aprendizaje por descubrimiento. Editorial Morata 1974
- FREIRE, Paulo Pedagogía del oprimido. Siglo 21 Editores. España
- GROOS. Karl Psicológica de la Educación. Ediciones Culturales Olivetti 2009
- GOMEZ. Humberto-, Educación y Pedagogía Para el estudio de la Expresión
ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGIA Y PEDAGOGIA. Editorial Océano –
Cetrum. España. 2007
- HUIZINGA, Johanen. "Homo Luden" Editorial Alianza. España 2000
- JIMENEZ. Carlos Alberto Pedagogía Lúdica: El Taller Cotidiano y sus
Aplicaciones, Kinesis. Editorial Colombia, 2009
- El Juego... Nuevas Miradas desde la NEUROPEDAGOGIA. Editorial
Magisterio. Aula Abierta. 2011
- Lúdica y Recreación (2011) Cooperativa Editorial del Magisterio. Colección Aula
Abierta
- Lúdica www.efdeportes.com/ revista digital – Aires – 2010
- MONTESORI, M. (2008) El método de la pedagogía científica. Aplicado a la
educación de la infancia, Estudio de Carmen Sanchidrián Blanco, Madrid:
Biblioteca Nueva.
- MONTESORI. María. La Metodología Montessori. Ediciones Gaia.
México1907
- MORENO, JA (2006) Aprendizaje a través del juego, Málaga: Aljibe.
- ORTIZ OCAÑA, A.L. Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de
Estudios Pedagogía y didáctica, Barranquilla. <http://www.monografias.com> 2010
- PAREDES. Jesús. Juego luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica. Editorial.
Wanceulen Sevilla, 2009

Ludo terapias. Editorial Magisterio. Aula Abierta. Bogotá. 2011

La Inteligencia Lúdica. Editorial Magisterio. Aula Abierta. Bogotá. 2009

Recreación, Lúdica y juego. Editorial Magisterio, Aula Alegre. Bogotá. 2008

PALACIO, I. y RUIZ, C. (2007) Redimir la inocencia. Historia, marginación infantil y educación protectora. Valencia: Universitat de València y Dpt. Educación Comparada e Historia de la Educación.

VIÑAO, A. (2007) Escuela para todos. Educación y modernidad en la España del siglo XX, Madrid: Marcial Pons Historia.

VVAA (2008) V Jornadas desafíos del juguete en el s. XXI. Juegos y juguetes para los contenidos escolares, Valencia: Fundación Crecer Jugando.

VVAA. (2008) La renovació pedagógica. Comunicacions de les XVI Jornades d'Història de l'educació dels Països de Llengua Catalana, Girona: CCG Ediciones.

VVAA. (2007) La educación en contextos multiculturales: diversidad e Identidad, Valencia: Sociedad Española de Pedagogía, Universitat de València y Ministerio de Educación y Ciencia.

Anejos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN DOCENCIA Y CURRÍCULO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Banco de preguntas dirigidas a los Docentes del Colegio Fiscal “Quevedo”.
Marque con una x la respuesta que usted crea conveniente.

1.- ¿Sabe usted que las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes?

Si () No ()

2.- ¿Ud. en su enseñanza introduce juegos educativos?

Poco () Nada () Mucho ()

3.- ¿Cumple los objetivos deseados en el proceso enseñanza – aprendizaje?

Si () No ()

4.- ¿Cree usted que jugando también se aprende

Si () No ()

5.- ¿Utiliza el componente lúdico como estrategia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Si () No () A VECES ()

6.- ¿En su asignatura aplica los juegos didácticos?

Si () No () A VECES ()

7.- ¿Considera usted que los juegos ofrecen al estudiante la capacidad de relajarse, motivarse, ser activo y creativo?

Si () No ()

8.- ¿En qué momento de su hora clase se deben utilizar los juegos didácticos?

Al inicio () Al final () a veces ()

9.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas se deben utilizar en todas las áreas de estudios?

Si () No ()

10.- ¿Cree usted que los juegos fomentan la indisciplina en el paralelo?

Si () No ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
Y EDUCACIÓN CONTINUA
MAESTRÍA EN DOCENCIA Y CURRÍCULO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Banco de preguntas dirigidas a los estudiantes de Educación Básica del Colegio fiscal “Quevedo”

Marque con una X la respuesta que usted crea conveniente.

1.- ¿Le gusta jugar?

Poco () Nada () Mucho ()

2.- ¿Comprende mejor los temas o contenidos que trasmite su profesor mediante los juegos educativos?

Si () No ()

3.- ¿Tu maestro utiliza los juegos educativos para que comprendas mejor los contenidos?

Si () No () A VECES ()

4.- ¿Fomentas la indisciplina en los cursos cuando tu maestro utiliza los juegos?

Si () No () A VECES ()

5.- ¿Sabes que por medio de los juegos didácticos consolidas mejor los temas que se tratan en clases?

Si () No () A VECES ()

6.- ¿Conoce usted que las actividades lúdicas le ayudan a desarrollar las capacidades mentales?

Si () No () A VECES ()

7.- ¿En qué asignaturas los maestros utilizan los juegos didácticos?

Matemáticas () Lenguaje () Cultura física ()

8.- ¿Considera usted que los juegos le ofrecen la Capacidad de se, Motivarse, ser activo y creativo.

Si () No () A VECES ()

9.- ¿Te gustaría aprender jugando?

Si () No () A VECES ()

10.- ¿te gustaría que tus maestros sean más creativos, imaginación y activos?

Si () No ()





