

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL**  
**SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**

**CARRERA**  
**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TEMA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE ENSEÑANZA**  
**PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO**

**AUTORA**

**NINFA DE LA NUBE PÉREZ ROJAS**

**DIRECTOR**

**Dr. VICENTE TRUEBA CHIRIBOGA**

**QUITO**

**NOVIEMBRE, 2013**

## **CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR**

En mi calidad de Director del trabajo de grado presentado por la estudiante **NINFA DE LA NUBE PÉREZ ROJAS**, para optar por el grado académico de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención **EDUCACIÓN PRIMARIA**, cuyo título es: **TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO.**

**CERTIFICO** que este trabajo reúne los requisitos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del Jurado Examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, Julio 2013

**Dr. Vicente Trueba Chiriboga**  
**Director de Tesis**

## AUTORÍA

Por la presente declaro que este trabajo de investigación es fruto de mi trabajo y esfuerzo personal, no contiene material previamente publicado o escrito por otra persona que de manera substancial haya sido aceptado, excepto donde se ha hecho reconocimiento debido en el texto.

Azogues, Julio 2013

---

**Ninfa de la Nube Pérez Rojas**

C.I.030147390-6

## **DEDICATORIA**

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mi esposo Paúl y a mi hijo Paúl Sebastián por estar siempre presentes, quienes han sido y son mi motivación, inspiración y felicidad.

**Nube Pérez Rojas.**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Tecnológica Equinoccial, por haberme abierto las puertas de este prestigioso templo del saber, cuna de buenos profesionales.

A mi Director de tesis por la orientación, el seguimiento y la supervisión continúa de la misma, pero sobre todo por la motivación y el apoyo recibido.

Y a todos mis Docentes que son parte fundamental de este crecimiento como persona y como profesional ¡Gracias por brindarme todos sus conocimientos!

A todos gracias.

**Nube Pérez Rojas.**

## ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
AUTORÍA.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE CUADROS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPITULO I</b>	
<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. TEMA.....	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES.....	4
1.5. OBJETIVOS.....	5
1.5.1. Objetivo general.....	5
1.6.2. Objetivos específicos.....	5
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	6
<b>CAPITULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	9
2.1. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA.....	9
2.1.1. Antecedentes.....	9
2.1.2. Definición.....	10
2.1.3. El juego.....	11
2.1.3. La Pedagogía de lo lúdico.....	12
2.1.4. El juego como metodología activa de enseñanza-aprendizaje.....	13
2.1.5. Ventajas de jugar para aprender.....	15
2.1.6. Condiciones básicas para que una actividad pueda ser un juego.....	16
2.1.7. Momentos del periodo juego – trabajo.....	17

2.1.8. El rol del docente dentro del periodo juego-trabajo.....	20
2.1.9. Juegos psicomotrices ejemplos.....	21
2.1.10. El docente como participante del juego infantil.....	27
2.1.11. Maneras para jugar.....	29
2.1.14. Experiencias de los niños cuando juegan.....	30
2.1.15. A los niños les gusta inventar.....	31
2.2. APRENDIZAJE ACTIVO.....	32
2.2.1. Definición.....	32
2.2.2. Aprendizaje significativo David Ausubel.....	35
2.2.3. Dimensiones del aprendizaje.....	36
2.2.4. Condiciones que permiten el aprendizaje significativo.....	40
2.2.5. El Aprendizaje activo.....	41
2.2.6. Los métodos activos.....	43
2.2.7. Las técnicas activas.....	46
2.2.8. El juego como aprendizaje activo.....	50
2.2.9. El juego-trabajo en el aprendizaje activo del niño.....	51
2.2.10. Clases de juegos, recursos, materiales y ambientes.....	53
2.2.11. Los juguetes, otros materiales y su relación con el juego....	54
2.2.12. Rincones o rincones de juego: de construcción, de dramatización, de plástica, de madurez intelectual y motora y de ciencias.....	56
2.3. MARCO INSTITUCIONAL.....	60
2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	62
2.5. HIPÓTESIS.....	65
2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.....	65
2.5.1. Variable Independiente.....	65
2.5.2. Variable dependiente.....	65
2.6. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	66

<b>CAPITULO III</b>	
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	
3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	68
3.1.1 MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	69
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	70
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS...	70
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	71
4.1.1. Encuesta aplicada a docentes.....	71
<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
5.1. CONCLUSIONES.....	81
5.2. RECOMENDACIONES.....	83
<b>CAPÍTULO VI</b>	
<b>LA PROPUESTA</b>	
6.1. TEMA DE LA PROPUESTA.....	85
6.2. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	85
6.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	85
6.3.1. Objetivo general.....	85
6.3.2. Objetivos específicos.....	85
6.4. POBLACIÓN OBJETO.....	86
6.5 LOCALIZACIÓN.....	88
6.6. LISTADO DE CONTENIDOS TEMÁTICOS.....	89
6.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	89
BIBLIOGRAFÍA.....	140
ANEXOS	



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Metodología para mejorar la enseñanza-aprendizaje.....	71
Gráfico 2. El juego como una metodología.....	72
Gráfico 3. Experiencia en la docencia.....	73
Gráfico 4. Técnicas para la enseñanza.....	74
Gráfico 5. Tipos de juegos metodológicos.....	75
Gráfico 6. Participación del docente en los juegos.....	76
Gráfico 7. El rol del docente en los juegos.....	77
Gráfico 8. Frecuencia con que el docente utiliza los juegos.....	78
Gráfico 9. Ventajas de los juegos.....	79
Gráfico 10. Aprendizaje de los estudiantes.....	80

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Metodología para mejorar la enseñanza-aprendizaje.....	71
Cuadro 2. El juego como una metodología.....	72
Cuadro 3. Experiencia en la docencia.....	73
Cuadro 4. Técnicas para la enseñanza.....	74
Cuadro 5. Tipos de juegos metodológicos.....	75
Cuadro 6. Participación del docente en los juegos.....	76
Cuadro 7. El rol del docente en los juegos.....	77
Cuadro 8. Frecuencia con que el docente utiliza los juegos.....	78
Cuadro 9. Ventajas de los juegos.....	79
Cuadro 10. Aprendizaje de los estudiantes.....	80

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL  
SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**TEMA:** EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO.

**AUTOR:** Ninfa de la Nube Pérez Rojas

**DIRECTOR:** Dr. Vicente Trueba Chiriboga

**FECHA:** Julio 2013

### **RESUMEN EJECUTIVO**

En la actualidad debemos considerar que el aprendizaje se basa en las destrezas, habilidades y aptitudes de los alumnos y esto lo podemos y debemos desarrollar mediante el juego, como una nueva estrategia metodológica nueva. Este constituye un medio para el desarrollo del niño en sus diferentes formas de expresión, de ahí parte la importancia de rescatar el juego como metodología docente para un aprendizaje activo. El juego, debe ser aplicado en todo momento porque a través de este se van desarrollando habilidades, destrezas, competencias y valores.

Mediante el rescate del juego como proceso didáctico se trata de docentes, directivos, familias lo conozcan, los pongan en práctica. Este trabajo se logrará tomando en base a metodologías sistemáticas que integren todos los elementos del juego. Se parte de un análisis del porque no se utilizan los juegos en el interaprendizaje, para continuar con el diagnóstico donde al conocer la situación actual del problema, plantear la propuesta de solución producto de los resultados.

El juego como metodología para un aprendizaje activo y significativo, es el fundamento que viene a ser el desarrollar la creatividad de los estudiantes, con la ejecución, evaluación y seguimiento de proyecto propuesto, socializando sus resultados.

**DESCRIPTORES:** JUEGO, ESTRATEGIA, METODOLOGÍA, ENSEÑANZA, APRENDIZAJE; ACTIVO.

## INTRODUCCIÓN

El juego como metodología activa, surge y se desarrolla bajo la influencia intencionada o no, de los adultos, son los educadores quienes pueden contribuir, de manera significativa, a elevar su potencial educativo, mediante la adecuada organización y planificación pedagógica, tomando en cuenta los diferentes niveles del desarrollo infantil, los intereses de los niños.

Del mismo modo, la organización, planificación didáctica van encaminadas a potenciar el juego como una efectiva y agradable estrategia metodológica. No obstante, para que esto suceda así, el docente debe planificar con anterioridad los juegos, los escenarios donde jugar, los materiales con que jugar y la atmosfera emocional, pues es él quien sabe que objetivos educativos tiene que lograr, sin perder de vista las necesidades e intereses de los niños, propiciando su iniciativa, creatividad, aprendizaje y disfrute, así los docentes se propongan mejores prácticas pedagógicas que respondan a las necesidades e intereses particulares de conocimiento que tiene cada uno de sus dicentes, poniendo en juego las experiencias y verdaderos procesos de participación.

Entonces, el valor del juego como estrategia que favorezca el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje siempre ha estado ocupando un lugar privilegiado en el proceso educativo. En los últimos años ha ido mermando su práctica por un sin número de razones entre ellas críticas de personas alejadas del proceso de enseñanza, que sin conocimiento alguno han

tratado de menospreciar esta valiosa herramienta, sin tomar en consideración el daño que se ha causado.

En tal virtud esta investigación está estructurada en cinco capítulos los cuales detallo a continuación:

En el Capítulo I, el Problema se desarrollará con el Planteamiento y formulación del Problema, preguntas directrices, Objetivos: General y Específicos y Justificación.

Para el Capítulo II, el Marco Teórico contiene: Fundamentaciones científicas, descripción de las variables y operacionalización de las variables.

Luego el Capítulo III, trata la Metodología que contiene: Diseño de la investigación, tipos de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Al llegar al capítulo IV, se ha realizado el análisis e interpretación de los resultados mediante indicadores gráficos de cada una de las encuestas hechas, haciendo un análisis e interpretación de cada uno de ellos.

En el Capítulo V, encontramos conclusiones y recomendaciones. Este Capítulo representa el resultado final que son las Conclusiones y Recomendaciones.

Para terminar en el Capítulo VI, se ha realizado la ejecución de la propuesta la misma que se planteó.

Finalmente se adjunta la Bibliografía y los Anexos respectivos de la Investigación.

# **CAPITULO I**

## **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. TEMA.-**

El juego como estrategia metodológica de enseñanza para el aprendizaje activo.

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.-**

En la Unidad Educativa “Santo Domingo de Guzmán” de la ciudad de Cuenca, se visualiza el problema donde el Juego didáctico y el aprendizaje activo de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica están alejados de la práctica cotidiana, que de acuerdo a los análisis de factores, se asume que los estudiantes no se sienten motivados hacia el aprendizaje. Lo que no permite mantener un compromiso de mejorar la situación, por lo que se realizó este trabajo de investigación para mejorar las técnicas y estrategias activas, mediadas a través del juego como práctica pedagógica en el primer Año de Educación General Básica de la escuela mencionada. Se debe tener presente que en la etapa escolar y especialmente en el primer año de educación básica, el juego es el eje transversal para todas las actividades a realizarse es en el juego donde representa roles, demuestran sus talentos, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias”. Es necesario reflexionar sobre lo dicho por Tamofy (2000); “si nos animáramos a “ludificar” o realizar la enseñanza-

aprendizaje por medio del uso de diferentes juegos, lo profesional para profesionalizar lo lúdico o juego, quizás entonces y solo entonces, por fin aprenderíamos cuanto aprendizaje hay en el juego y cuanto arte en la enseñanza”.

### **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.-**

¿La utilización del juego como una estrategia metodológica activa puede incidir en el aprendizaje significativo de los niños?

### **1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES.-**

- ¿Qué se entiende por juego en educación?
- ¿Qué es aprendizaje significativo? y ¿Cómo lograr el aprendizaje significativo?
- ¿Qué impacto tiene el juego como estrategia metodológica, en el aprendizaje significativo de los niños y niñas?
- ¿Qué resultados se obtienen al aplicar el juego para el aprendizaje activo como recurso metodológico en el aula?
- ¿Qué tipos de juegos y recursos didácticos utilizan los docentes como estrategias metodológicas en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes?

## **1.5. OBJETIVOS.-**

### **1.5.1 Objetivo General.-**

Determinar el impacto que tiene el juego como estrategia metodología activa en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica.

### **1.5.2.- Objetivos específicos.-**

- Identificar los tipos de juegos que pueden utilizar los docentes como estrategias metodológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje (PEA) de los estudiantes, para desarrollar su creatividad y asimilación de aprendizajes significativos.
- Determinar el tipo de acciones que se pueden implementar en el PEA para que los docentes utilicen debidamente el juego como estrategia metodológica propulsora del aprendizaje activo en los niños y niñas.
- Analizar los métodos que utilizan con mayor frecuencia los docentes en el proceso enseñanza-aprendizaje, para lograr el aprendizaje activo en los estudiantes.
- Aplicar el aprendizaje activo como un método funcional con el fin de que los niños desarrollen sus destrezas y de esta forma puedan “aprender haciendo”

## **1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.-**

La preocupación por descubrir, explorar, comprobar y verificar, la importancia de los juegos en la edad escolar de los niños de primer año de Educación Básica. Así como la incidencia en la formación física, moral, intelectual y espiritual. Han hecho que se planteen técnicas de aprendizaje para que los niños aprendan jugando.

En el país y particularmente en la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, todavía no se ha llegado a aplicar el juego como una metodología activa de enseñanza-aprendizaje en toda su amplitud, un poco por temor y otro poco por desconocimiento. Es necesario conocer más sobre el juego y lo que puede aportar a la educación. Para asumir el juego como una actividad fundamental del desarrollo, hace falta que lo ubiquemos en el centro del currículo y proyectemos su utilización en diferentes momentos del proceso educativo, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad, y lo importante es que los docentes pierdan el miedo a los juegos, es decir “aprendan a jugar”, vuelvan a ser niños para que puedan trabajar con niños; y no quedarse únicamente en el nivel de los juegos de entretenimiento y juegos libres “sin la participación del adulto”. Hablar de la participación de los adultos en los juegos, constituye un elemento importante, pues es el trabajo pedagógico que los docentes deben hacer cuando optan por el juego como metodología activa.

La participación de los profesores significa: “saber dirigir” y “saber jugar”, el primero requiere que ellos sepan orientar la actividad lúdica; esto es, que



conozcan y dominen la metodología del juego para desarrollar un tema, un proyecto o una actividad recreativa. Para ello deben estar claros los objetivos del aprendizaje, saber cómo, con qué, en dónde y cuándo hacerlo. En otros casos, el docente debe “saber jugar”, es decir jugar honestamente con los niños como uno más de ellos, respetando las normas acordadas y disfrutando, igual que los niños, del juego.

Con este tema se intenta, plantear una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificadas con este proceso, lo pongan en práctica gracias a los aportes de la tecnología educativa, así les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo esté basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del estudiante.

Así entonces, la orientación pedagógica del juego como metodología activa del inter-aprendizaje, no entra en contradicción con el carácter independiente del mismo; al contrario, la organización y planificación didáctica van encaminadas a potenciar el juego como una efectiva y agradable estrategia metodológica. No obstante, para que esto suceda así, el docente debe planificar con anterioridad los juegos, los escenarios donde jugar, los materiales con que jugar y la atmosfera emocional, pues es él quien sabe que objetivos educativos tiene que lograr, sin perder de vista las

necesidades e intereses de los niños, propiciando su iniciativa, creatividad, aprendizaje y disfrute, así los docentes se propongan mejores prácticas pedagógicas que respondan a las necesidades e intereses particulares de conocimiento que tiene cada uno de sus dicentes, poniendo en juego las experiencias y verdaderos procesos de participación.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.-**

##### **2.1. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA.-**

###### **2.1.1. Antecedentes.-**

En torno al juego, hablan de la ausencia de lo lúdico en el mundo contemporáneo donde la técnica suprime al juego, causando la pérdida de la libertad. El juego y el lenguaje mantienen un estrecho parentesco entre sí; ambos representan la libertad, la trasponen; son su ficción. El juego y el lenguaje serían pues el anverso y el reverso de una misma actividad. (Bally, 1998, p.26-32)

“El juego es el puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, entre la percepción y la representación entre la vida y forma e, incluso, entre la animalidad y la humanidad la naturaleza y la cultura”. (Bally, 1998, p.26-32)

Qué bueno sería animarse más a menudo a jugar. Qué bueno si todos nos animáramos más a menudo a jugar a las escondidas, negando un poco más nuestro lóbulo profesional (comportamiento de adulto serio), permitiéndonos el placer de

ejercitar el lóbulo olvido el artista lúdico, es decir interactuar con el niño de primer año. Si nosotros los profesionales de la educación aprendiéramos a divertirnos con los chicos y jóvenes, si nos animáramos a “ludificar” o realizar la enseñanza-aprendizaje por medio del uso de diferentes juegos, lo profesional para profesionalizar lo lúdico, quizás entonces y solo entonces , por fin aprenderíamos cuanto aprendizaje hay en el juego y cuanto arte en la enseñanza. (Tamofy, 2000, p. 16-17)

### **2.1.2. Definición.-**

El juego contiene siempre en sí mismo su fin y no tiene nada que esperar de la trascendencia, a no ser su negación mientras que en el trabajo se divide en tres momentos – presente , pasado y futuro- , en el juego la actividad es rescatada del transcurso del tiempo y vive todo momento en un eterno presente.

Con esta consideración vale destacar el valioso criterio de lo que debe ser el juego como metodología:

El juego es la intercesión del mundo exterior y del mundo interior. Así, el juego parece inseparable de lo imaginario y de toda creación de formas e inseparable también del ser mismo del hombre puesto que hay una distancia insalvable entre él y el universo. Por medio de las ficciones del juego, que están fuera

de toda utilidad o eficacia, se llena esta región intermedia entre los hombres y las cosas. (Olave, 2010, p.34)

Entonces el ser humano se expresa a través del juego, pero hay un preciso y precioso momento donde el aprendizaje y el juego se encuentran. Eso ocurre cuando se crea (constructivismo), porque ambas expresiones forman parte de la experiencia humana desde sus orígenes.

### **2.1.3. El juego.-**

“El juego es eso que los niños hacen espontáneamente cuando parece que nadie los ve”. (González, 1997, p.19)

Entonces, el juego es una necesidad vital espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde la perspectiva de los niños el juego es una aventura y una gran experiencia para aprender, como lo indicamos en el título anterior y, desde los adultos es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, especialmente en las primeras etapas de vida, ya que en esos momentos es la actividad rectora del desarrollo y, aunque luego pasa a un segundo plano nunca desaparece por completo.

Cuando el niño juega, simboliza sus deseos y satisface las necesidades de su imaginación, esto le permite interiorizar poco a poco la realidad, conceptualizar y comunicar conocimientos, emociones y deseos.

El juego está presente en todas las etapas del desarrollo y va evolucionando de acuerdo con la edad de los niños y con el entorno socio cultural que los rodea.

#### **2.1.4. La pedagogía de lo lúdico.-**

La Pedagogía consiste en una variedad de conocimientos que están dirigidos a la aplicación del sistema educativo; el mismo que, se incluye en forma directa al hombre dentro de la sociedad en formación y en los diferentes tiempos. En consecuencia esta materia es una ciencia que se aplica en la enseñanza con las características psicosociales para la enseñanza del ser humano.

Entonces, enseñar a jugar y jugar es enseñar; entonces es importante manejar lo que es el concepto de la pedagogía. Se entiende por pedagogía como “el proceso óptimo de transmisión de conocimientos entre el que domina un discernimiento y un neófito que pretende asimilar ese conocimiento” (Ricardo Nassif, 2010)

El método aplicado para llamar y mantener la atención del sujeto pasivo siempre es el problema del pedagogo, sin embargo, cuando hablamos de la pedagogía lúdica ese problema no existe pues tampoco hay el sujeto pasivo, pues tanto el profesor que enseña y el alumno que aprende son sujetos activos dado que en primer lugar se enseña a jugar y durante el juego se juega a enseñar dándose de forma espontánea el proceso de transmisión de conocimientos. Esta actividad debe diferenciarse radicalmente del juego

libre y casual porque en estos, los datos que se manejan pueden ser totalmente fantásticos, erráticos, ilógicos y por ende no contribuirá más que a un ejercicio de la imaginación, a la diversión de los sujetos pero no a la asimilación de datos ciertos que contribuyan al aumento de los conocimientos.

#### **2.1.5. El juego como metodología activa de enseñanza aprendizaje.-**

Los educadores tienen diversos puntos de vista, respecto a las metodologías activas a través del juego y a su utilidad como estrategia metodológica en los procesos educativos y las más frecuentes son:

- Aquellas que consideran al juego como una pérdida de tiempo, porque implica placer y por ello entra en contradicción con los objetivos de la Institución y;
- Aquellas que dejan en el juego toda la responsabilidad de los procesos educativos: esto es la utilización didáctica en extremo del juego, incluyendo su práctica como recreación, para liberar emociones y energía, lo que supone un “dejar hacer” en el juego.

Entonces, ninguna de las dos posiciones es la correcta, pues en base al enfoque histórico cultural en la conceptualización de la educación como potenciadora del desarrollo, entendemos que el juego, es en su origen, naturaleza y contenido, tiene un carácter social y constituye la actividad rectora del desarrollo en las primeras edades y un recurso pedagógico importantísima en toda actividad educativa.

El juego como metodología activa, surge y se desarrolla bajo la influencia intencionada o no, de los adultos y son los educadores quienes pueden contribuir, de manera significativa, a elevar su potencial educativo, mediante la adecuada organización y planificación pedagógica, tomando en cuenta los diferentes niveles del desarrollo infantil y los intereses de los niños:

La orientación pedagógica de la metodología activa del juego no entra en contradicción con el carácter independiente del mismo; al contrario, la organización y planificación didáctica van encaminados a potenciar el juego como una efectiva y agradable estrategia metodológica. No obstante, para que esto suceda así, el docente debe planificar con anterioridad los juegos, los escenarios donde jugar, los materiales con que jugar y la atmosfera emocional, pues es él quien sabe que objetivos educativos tiene que lograr, sin perder de vista las necesidades e intereses de los niños, propiciando su iniciativa, creatividad, aprendizaje y disfrute.

Asumir el juego como una actividad fundamental del desarrollo hace que lo ubiquemos en el centro del currículo y proyectemos su utilización en diferentes momentos del proceso educativo, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad; son propuestas divertidas que responden a cualquiera de las áreas de estudio del currículo escolar.

Lo importante es que los docentes pierdan el miedo a los juegos con intención pedagógica ya que, quedarse únicamente en el nivel de los



“juegos de entretenimiento” y “juegos libres sin la participación del adulto” ha dado como resultado que no se valore el potencial educativo que representa el juego.

La participación de los docentes implica dos aspectos: saber dirigir y saber jugar. El primero rehuiré que ellos sepan orientar la actividad lúdica; esto es, que conozcan y dominen la metodología del juego para desarrollar un tema, teniendo en claro los objetivos de aprendizaje. En el segundo caso el docente debe saber jugar, honestamente con los niños como uno más de ellos, respetando las normas acordadas y disfrutando, igual que los niños del juego.

Para la aplicación de la propuesta pedagógica de utilización del juego como estrategia metodológica para el aprendizaje activo y significativo, se requiere una actitud de investigación y descubrimiento del comportamiento de los alumnos frente al juego y que se apliquen y pongan a prueba los conocimientos teóricos que sobre el tema tienen los docentes.

### **2.1.7 Ventajas de jugar para aprender.-**

“Ha demostrado su efectividad, pues los niños aprenden más y mejor, y tales, lo más importante es que aprendan con justo, de una manera divertida y en un ambiente de confianza que consolida su autoestima”. (Ministerio de Educación, 2004)

Así el juego infantil es un aliado en la adquisición de nuevos conocimientos, pues permite la participación activa de cada uno de los niños, facilita la cooperación, la solidaridad, proporciona elementos para descubrir las capacidades individuales y colectivas en la construcción de conocimientos nuevos y permite rectificar errores conceptuales y de procedimiento entre sí, de forma sencilla y segura.

El trabajo del docente es arduo en la preparación anticipada del ambiente para el juego, y durante el desarrollo del juego. El docente prevé situaciones, pone a disposición materiales e información. Cuando los niños juegan el docente puede eventualmente participar jugando pero la mayoría de las veces lo hace observando, para posteriormente volver a incentivar rincones de desarrollo próximo en función de los avances conseguidos en el aprendizaje y desarrollo de habilidades destrezas y capacidades.

#### **2.1.8. Condiciones básicas para que una actividad se convierta en juego.-**

Entre las condiciones básicas para que una actividad se convierta en juego, entre las más importantes tenemos:

- La acción de jugar tiene una finalidad en sí misma, el juego además de ser una necesidad presente le servirá en el futuro, sin que este sea un objetivo en el niño. A él no le interesan las sugerencias del adulto ni de otros niños goza con prever todos los resultados.

- El juego es una acción libre. El niño convierte cualquier actividad en juego. La libertad para gozar, explorar y descubrir es, en si misma, una necesidad, desarrollo su espíritu creador que no se rige por la imposición del adulto.
- El juego siempre debe dar la sensación de otro modo de vivir, en la vida corriente, el niño juega, se transforma en otro ser o en cualquier objeto, sin que haya que preocuparse por esto. El niño juega con un parte de la realidad la ficción acaba junto con el juego.
- El juego proporciona satisfacciones presentes, permite al niño exteriorizar sus pensamientos, descargar sus impulsos y emociones, pues proporciona el goce de la creación colmar la fantasía y realizar todo lo que es vedado con el mundo adulto.

En resumen, el espacio, el tiempo, la actividad, la conversación y las actitudes conforman el ambiente psicológico en la que el juego infantil funciona como verdadero proceso de desarrollo y aprendizaje, así todos los juegos necesitan disponer de lugares y ambientes reales y simbólicos.

#### **2.1.9. Momentos del periodo juego – trabajo.-**

Un periodo juego trabajo, supone la sucesión de cuatro momentos que determinan un proceso cada uno de los cuales tiene un valor intrínseco y que el docente tenga una idea clara de lo que son:

**a) La planificación.-** momento en el que los niños manifiestan las motivaciones, inquietudes y posibilidades sobre lo que se proponen realizar, la forma de lograrlo, los materiales y rincones que han de utilizar. Debe ser un momento ágil y de gran organización por parte del docente donde el grupo expone las ideas que se han de desarrollar en las distintas áreas: construcción, dramatización, plástica, ciencias, etc.

**b) La ejecución o desarrollo.-** es el momento en que se cumple lo planificado por parte del docente (planificación previa) y de los niños (planificación propiamente dicha), de utilizar los materiales y espacios elegidos para crear situaciones de aprendizaje, d compartir entre sus compañeros, no solo materiales y espacios, sino también experiencias. Es tiempo de aprender jugando donde se desarrollen el yo individual dentro de un proceso de socialización. El docente no se limitara a observar, sino a canalizar las conductas individuales que se observan durante la actividad propiamente dicha dentro del periodo juego-trabajo, estimulara para que se presten los materiales, trabajen ordenadamente, no se desplacen demasiado en el aula procuren cumplir y concluir la labor planificada o la mejoren; solucionar pequeñas dificultades que se presente ya sea por falta de material, espacio, cooperación individual, etc.

**c) El orden.-** es disponer o colocar sistemáticamente las cosas de modo que cada una ocupe el lugar que le corresponde, logrando armonía y

buena disposición entre ellas. En el periodo juego trabajo se invita a los niños a colocar los materiales en los espacios destinados para guardarlos, para crear en los niños hábitos de orden, aseo, higiene y cuidado de los materiales; recordando que el orden del niño es diferente al que establece el adulto. Dentro del periodo juego-trabajo es importante dar condiciones agradables que le indique al niño que llegó el momento de ordenar, pudiéndose emplear canciones, consignas visuales que indiquen los lugares específicos para cada objeto, con criterios de clasificación o de función.

**d) La evaluación.-** “El juego como estrategia metodológica activa para el aprendizaje de niños y niñas de educación básica”.(MEC, 2004)

Se refiere al momento en que el niño tras recordar lo ocurrido puede valorar cuánto hizo de lo planeado o cuánto le faltó hacer. La evaluación ayuda al niño a tomar conciencia de logros alcanzados dentro de la actividad planificada incluso llega a determinar la necesidad de continuar, mejorar, o cambiar la propuesta inicial ya sea por el uso de materiales o por la participación de los compañeros de juego que eligió. Es importante que el niño describa y analice su participación en el grupo detectando los logros y las dificultades por él experimentadas durante el trabajo (autoevaluación) y el diálogo y la confortación de resultados, con la participación del grupo y la guía del docente (coevaluación y heteroevaluación).

### **2.1.10. El rol del docente dentro del periodo juego-trabajo.-**

El rol docente dentro del periodo juego-trabajo, a más de lo expresado en el tema expuesto anteriormente se lo puede: resumir, en que el docente conozca la metodología, se adapte a ella y tome conciencia de su rol de planificador, estimulador y evaluador.

“...Con una participación activa y honesta el profesor guía y potencia los procesos emocionales, afectivos y cognitivos que el juego-trabajo conlleva...”. (MEC, 2004)

Entonces, en la escuela, se debe considerar como prioridad la planificación de las experiencias cotidianas de los escenarios de juego y su acondicionamiento con materiales apropiados para que estos espacios y bajo normas educativas de tiempos, usos del material, convivencia y comunicación con los compañeros se produzca el tipo de interacciones y intercomunicaciones que son la clave de su naturaleza en rincones de desarrollo próximo. En cuanto a la participación directa del profesor en los juegos parece que a los niños les gusta y les conviene jugar con jugadores expertos y los docentes deben serlo; es una forma de enseñar, con el ejemplo, como se juega y como se puede aprender de los otros y enseñar a los otros.

Así el docente añade calidad a los juegos cuando participa honestamente en los mismos, “ser un buen jugador para ser un buen docente” lo cual significa haber experimentado y madurado en la actividad de jugar y, bajo ningún concepto, intentar convertir al juego en otra cosa; por ejemplo, una clase. Si el juego es espontáneo es de por sí una zona de desarrollo próximo y de aprendizaje, el docente solo tiene que jugar de manera honesta y procurar, con su ejemplo, enseñar el camino de acceso al conocimiento de la autorregulación de emociones y sentimientos de la proximidad propia y la comprensión hacia lo que los otros hacen y dicen posibilitando que se cumplan las normas posibles mediante la negociación de las decisiones. El juego no se desarrolla. Es necesario considerar estos elementos para comprender por qué todavía el juego y la escuela viven tan separados. Este hecho no significa que todo se aprende a través del juego sino destacar que los niños se sienten felices de realizar las tareas en un ambiente lúdico y, por lo mismo, pueden llegar más fácilmente a la consecución de los logros del aprendizaje, es decir, al éxito educativo.

#### **2.1.11. Juegos psicomotrices.-**

A fin de que el niño se adapte al mundo que lo rodea y se desarrolle correctamente los aspectos afectivo, cognoscitivo y psicosocial es fundamental el desarrollo de su psicomotricidad, mediante variadas actividades y juegos que permitan el desempeño físico y de destrezas que tienen como objetivo lograr que el niño desarrolle la capacidad para dominar

su cuerpo en el espacio que más tarde se convertirán en competencias, que de entre más de 500 juegos se recogen los que se consideran los más destacados para el primer año de básica según Zapata (1997):

**a) Motricidad.-**

Es la capacidad de control que el niño ejerce sobre su propio cuerpo así tenemos:

La motricidad gruesa: es la coordinación de movimiento amplios (rodar, saltar, caminar, correr, etc.)

La motricidad fina: implica movimientos de mayor precisión donde se utiliza de manera simultánea el ojo, mano, dedos (rasga, cortar, pintar, escribir, enhebrar, etc.)

La motricidad se desarrolla a través de ejercicios corporales para que el niño desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas, fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

- **Los equilibristas.-** utilizando. Varios bancos, o colchones, un niño persigue a todos los demás, para estar a salvo, tiene que subirse a los bancos o a las colchoneras.
- **Pelea de gallos.-** por parejas se enfrentan en cuclillas, colocando las palmas de las manos hacia el frente; empujando las del compañero, y tratan de hacerse caer uno al otro. Pueden dar saltos y esquivar los empujones, pero no levantarse ni tomarse de las manos.



## **b) Percepción Sensorio-motriz.-**

Es la capacidad que permite a los individuos recibir e interpretar las sensaciones provenientes de los músculos de los distintos elementos corporales. Para el correcto progreso del desarrollo de la percepción sensorio-motriz es necesaria estímulos específicos del entorno que ayuden al niño a avanzar en su evolución.

El desarrollo de la percepción sensorio-motriz del niño es un proceso complejo que está delimitado por la actividad motora y postural concreta que permite un nivel más alto de organización y maduración cerebral que se va evolucionando en etapas.

Según Piaget hay tres etapas fundamentales del juego que abarcan desde los 0 a los 12 años estas se superponen y no aparecen absolutamente definidas o separadas y son:

El juego sensorio motriz: es desde el nacimiento hasta a los 2 años de vida, el niño juega con las partes del cuerpo, busca sensaciones si son agradables las repite y así aprende.

El Juego Simbólico se da entre los 3 y 6 años el niño da vida a los objetos imitando el mundo de los mayores; si no tiene juguetes se los inventa y no siempre necesita de otros niños para sus juegos.

El Juego de Reglas de los 6 a los 9 años aparece el juego reglado, los niños disfrutan de la compañía de otros niños, aparecen los juegos competitivos donde se gana o se pierde, se debe fomentar el juego por el juego más que por la competición; en esta etapa los amigos empiezan a ocupar un lugar muy importante y se integran al grupo.

- **Aviones y pilotos.**- en parejas, un niño camina detrás de otro; el “avión”, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el “piloto”, conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre una u otro hombro para ir de un lado a otro. Hay que avanzar más rápido o más lento; alternar los puestos.
- **Encontrarse.**- todo el grupo de niños forma una ronda sentados y se colocan 2 en el centro. Con los ojos vendados o cerrados, estos deben buscarse un cuadrupedia y tratar de encontrarse rápido; cambiar de jugadores.

### c) **Esquema corporal.**-

Es la conciencia que tenemos de nuestro cuerpo, de la situación y relación entre las diferentes partes que la comprenden y como el individuo lo va percibiendo a lo largo de su vida.

Para una correcta interiorización del esquema corporal es necesario el desarrollo del control tónico, el control postural, del control respiratorio, de las capacidades perceptivas y de la lateralidad.

La representación del esquema corporal se va construyendo mediante un largo proceso de ensayo y error, mediante la experiencia de niños y niñas tienen con su cuerpo, es un proceso gradual, consecuencia de la maduración y de los aprendizajes.

- **Los muñecos.**- De acuerdo con un relato que se les contará, el docente, con el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos.

Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los “muñecos” ejecutarán distintas acciones; se alternarán los papeles.

- **Los barcos y los faros.-** Varios niños se colocan en diversas posiciones fijas; serán los faros, otros los barcos, deben caminar entre los faros cuidadosamente con los ojos cerrados, tratando de no tocarlos o de chocarlos; los faros emiten un ruido que orienta al barco.

**d) Temporo-espacial.-**

El espacio y el tiempo son necesarios para la comprensión del entorno y tiene estrecha vinculación con el esquema corporal ya que el punto referencial básico es el propio cuerpo, para que el niño pueda orientarse temporo espacialmente necesita conocer primero su propio cuerpo.

El desarrollo de estas nociones es un proceso lento y complejo. Los conceptos aparecen al principio como unas nociones vagas y oscuras, que van ganando en claridad, amplitud, y profundidad con la maduración y experiencia.

El aprendizaje de las nociones temporo-espaciales se realiza en contacto con la realidad. Primero lo aprende en sí mismo, después con los objetos en relación a sí mismo y por último los objetos en relación a otros objetos.

- **Policías y ladrones.-** Dos niños son policías que vigilan, los ladrones salen de sus refugios y se arrastran por debajo de las sogas extendidas en el centro del patio (pueden usarse de dos a cinco sogas); al ponerse de pie son vistos por los vigilantes, quienes los persiguen hasta sus refugios. Al huir, tienen que saltar las sogas. Alternar los papeles.
- **La verdulería.-** La misma organización, pero con refugios de varias frutas, el docente se coloca en el centro y cada niño con su bolsita en un refugio. Cuando el docente dice “tengo ganas de comprar... papas”, los niños que tengan bolsitas con papas corren a dejarlas en el refugio central y regresan al propio.

**e) Ritmo.-**

Es el manejo del pulso y el acento que se realiza en la ejecución de las actividades motrices. Es la capacidad que tiene el organismo de alternar fluidamente las tensiones y distensiones de los músculos por la capacidad de la conciencia.

Para desarrollar el ritmo en los niños debemos utilizar instrumentos naturales o musicales, al hablar de instrumentos naturales nos referimos al cuerpo como instrumento de percusión que se inicia con el desarrollo del esquema corporal (pies, rodillas, manos y dedos) obteniendo diferentes planos sonoros con gran variedad de timbres.

- **El patito.-** Los niños hacen una rueda y cantan girando hacia la derecha:  
 Patito, patito, color de café  
 Si tú no me quieres, yo no sé qué hacer,  
 La pata voló, el pato también, y allá,

Entre las nubes, no sé qué paso.

Me hago pato, pato, pato

Patito de la laguna,

Porque ya haciéndome pato,

El jugar es mi fortuna

- **Ruidos ruiditos.-** Usando su cuerpo y los objetos circundantes, los niños deberán desplazarse y hacer mucho ruido, y detenerse y hacer ruidos muy suaves, de acuerdo con el ritmo marcado por el docente.

#### **2.1.12. El docente como participante del juego infantil.-**

La participación del docente en el juego infantil está fundamentada en los tiempos previos al juego, pero cuando participa en el juego propiamente dicho debe hacerlo honestamente, jamás con autoritarismo o censura, porque cuando esto sucede, para los niños el juego ha terminado.

En concordancia con lo expuesto, en la obra “Metodologías Activas De Enseñanza-aprendizaje”, de la serie “Educarse Para Educar” el Ministerio de Educación, recomienda “...Con una participación activa y honesta el profesor guía y potencia los procesos emocionales, afectivos y cognitivos que el juego-trabajo conlleva...”. Entonces, en la escuela, se debe considerar prioridad la planificación de las experiencias cotidianas de los escenarios de juego y su acondicionamiento con materiales apropiados para que estos espacios y bajo normas educativas de tiempos, usos del material,

convivencia y comunicación con los compañeros se produzca el tipo de interacciones e intercomunicaciones que son la clave de su naturaleza en rincones de desarrollo próximo. En cuanto a la participación directa del profesor en los juegos parece que a los niños les gusta y les conviene jugar con jugadores expertos y los docentes deben serlo; es una forma de enseñar, con el ejemplo, como se juega y como se puede aprender de los otros y enseñar a los otros.

Así el docente añade calidad a los juegos cuando participa honestamente en los mismos, “ser un buen jugador para ser un buen docente” lo cual significa haber experimentado y madurado en la actividad de jugar y, bajo ningún concepto, intentar convertir al juego en otra cosa; por ejemplo, una clase. Si el juego es espontáneo es de por sí una zona de desarrollo próximo y de aprendizaje, el docente solo tiene que jugar de manera honesta y procurar, con su ejemplo, enseñar el camino de acceso al conocimiento de la autorregulación de emociones y sentimientos de la proximidad propia y la comprensión hacia lo que los otros hacen y dicen posibilitando que se cumplan las normas posibles mediante la negociación de las decisiones.

El juego no se desarrolla. Es necesario considerar estos elementos para comprender por qué todavía el juego y la escuela viven tan separados. Este hecho no significa que todo se aprende a través del juego sino destacar que los niños se sienten felices de realizar las tareas en un ambiente lúdico y, por lo mismo, pueden llegar más fácilmente a la consecución de los logros del aprendizaje, es decir, al éxito educativo.

### **2.1.13. Maneras para jugar.-**

Tal vez, lo más difícil sea transmitir a los docentes el “cómo jugar con los niños” sin perder la magia y el encanto del juego infantil como lo demuestran algunas experiencias de docentes que trabajan los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del juego.

Los juegos son simulacros no serios de la vida. Los chicos tienen una curiosidad enorme por las cosas de la vida, y los juegos facilitan las oportunidades para estudiar alguno de sus aspectos. Cuando intervienen en algunos o inventan los suyos propios, lo que hacen en el fondo es personalizar su visión del mundo, para afrontarlo a su manera. (Sefchovich, 2006, p. 120)

En nuestras escuelas se cuenta con algunos materiales como fichas, piezas con números o letras, dominós, loterías, etc., elementos formales para aprender matemática o lenguaje, se puede tomar estos mismos elementos y combinarlos entre sí con otros de nuestra invención para crear otros juegos. Por supuesto, además de los formales de cada área de estudio, se pueden utilizar las fichas y las piezas relacionándolos cuantitativamente y así aprender jugando algún tema específico, los niños pueden jugar de diferente manera.

En conclusión, para usar el juego como metodología el docente planifica lo que busca con tiempo. Dispone de los materiales necesarios y los pone al

alcance de los niños; permite que estos se acerquen a los materiales y los investiguen para descubrir las oportunidades que ellos les ofrecen para jugar y aprender.

#### **2.1.14. Experiencias de los niños cuando juegan.-**

Procuro facilitar a mis niños toda clase de juegos; comencé con algunos muy conocidos, como las damas, el tres en raya, etc. Ahora prefieren otros que hemos creado juntos o que han ideado ellos mismos: de fichas, cartas, crucigramas, bloques, etc., la mayoría de los cuales exigen llevar el control de lo que hace el adversario en lugar de limitarse a pensar solo en el juego propio. (MEC, 2004)

Cuando los niños inventan algún juego nuevo suelen escribir las instrucciones y acompañarlas de dibujos explicativos luego les ponen con los demás o se lo explican a los compañeros, así que la actividad tiene siempre una proyección que va más del juego en sí.

Cuando los niños juegan suceden muchas cosas, se produce un intercambio mutuo entre los que juegan, lo que se traduce en explicaciones, discusiones y razonamiento, que los acercan unos a otros. Sobre todo les gusta jugar con su docente, sin embargo todos los materiales y juegos del mundo no



sirven para nada si no hay motivación para jugar, para hacer del juego una actividad importante y divertida, como cualquier otra.

#### **2.1.15. A los niños les gusta inventar.-**

Naturalmente en cada niño hay un filósofo, un científico y un inventor, la tarea del docente es crear las condiciones para que esto se desarrolle y jamás se pierda.

Es de preguntarse si los docentes han probado con sus alumnos jugar a inventar, es el momento de compartir esa aventura con los niños de su clase, se puede pensaren organizar tipos de ferias como por ejemplo: lo que tenemos y no lo vemos, aprovechando todas las riquezas naturales del entorno de la escuela, jugar a observar como amanece durante varios días en la semana bajo algunas pautas de observación y con fichas de registro. Sobre lo que los niños puedan obtener y descubrir seguramente serán muchas ideas locas, surgirán muchos procesos de observación y estudio.

Finalmente, porque no jugar a escribirse cartas entre compañeros o escribir a otros niños de la escuela del sector, etc., de ahí saldrá el personaje del cartero y los mecanismos para jugar en serio al correo. Se puede, por ejemplo construir un buzón y establecer un horario de despacho de la correspondencia, poner una fábrica de elaborar sobres y estampillas, etc., en fin, todos los docentes saben que a los niños les gusta jugar mucho y ellos

juegan en serio, por lo que la vida en las escuelas se facilita para todos, entonces vamos a jugar sin miedo con los niños.

“Jugar es jugar y no otra cosa, aunque las otras cosas también sean interesantes nada hay más evidente y claro para un niño que la diferencia entre estar jugando y no estarlo”. (Piaget, 1997, p.89)

## **2.2. APRENDIZAJE ACTIVO.-**

El proceso enseñanza aprendizaje es la sucesión de etapas y fases por medio de las cuales se va produciendo de manera intencional y planificada la entrega y recepción cultural precedente a las nuevas generaciones, teniendo como fin la formación de personas íntegras, preparadas al nivel de la época en la que le corresponde vivir.

La enseñanza y el aprendizaje se dan de manera simultánea complementándose mutuamente. De allí, que estos dos conceptos conforman un par dialéctico, ya que se contraponen y se complementan. En este par, en la actualidad se destaca el aprendizaje como elemento esencial.

### **2.2.1 Definición de Aprendizaje.-**

Es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse

realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. (Picardo, Escobar, Balmore, 2007, p.88)

“Aprender es manipular, ya se entienda por manipulación el manejo concreto de objetos; ya se entienda como la discusión de ideas y conceptos en un grupo de estudios; o, una simple reflexión”. (Villaruel, 2003, p.67)

El docente tiene que emplear técnicas activas, sustentada en una planificación ordenada y sistemática, lo cual asegura un aprendizaje significativo. El docente tiene que proveer las experiencias secuenciadas en función de la madurez significatividad e interés de los estudiantes. Para ello diseña los recursos necesarios y guía su aplicación, al mismo tiempo cumple con eficacia y eficiencia sus dos roles importantes que son: estructurar un ambiente adecuado de aprendizaje y facilitar su proceso.

El aprendizaje también es constructivista porque concibe el conocimiento, como una construcción personal que realiza el hombre en interacción con el mundo circundante; afirmación sustentada por Jean Piaget quien hace un aporte desde la psicología genética al concebir la idea de las estructuras mentales que se van integrando desde las más simples a las más complejas, gracias a la actividad cognoscitiva del sujeto. El hombre es constructor de

sistemas de símbolos que se integran en estructuras y redes de construcción mental.

La teoría ausubeliana permite distinguir entre los tipos de aprendizaje y la enseñanza o formas de adquirir información. El aprendizaje puede ser repetitivo o significativo según lo aprendido se relacione arbitraria o sustancialmente con la estructura cognoscitiva. El aprendizaje es significativo cuando los nuevos conocimientos se vinculen de una manera clara y estable con los conocimientos previos de los cuales disponía el individuo. En cambio, el aprendizaje repetitivo será aquel en el cual no se logra establecer esta relación con los conceptos previos, o si se hace, es de una forma mecánica y por lo tanto poco duradera.

Al respecto, Vigosky (1999), enuncia que el individuo por sí mismo no puede acceder a la cultura, requiere de la presencia de un mediador, sea la escuela o la familia. En tal virtud, el estudiante no construye sino reconstruye los conocimientos ya elaborados por la ciencia y la cultura. En dichos procesos el lenguaje y la comunicación hace las veces de mediador. Por ello, no es concebible la educación como un hecho aislado de la sociedad, de allí que el enfoque histórico cultural de Vigotsky manifiesta que el aprendizaje no existe al margen de las relaciones sociales y tampoco ocurre fuera de los límites de la zona de desarrollo próximo (ZDP).

La instrucción y el desarrollo no coinciden de manera directa; sino son dos conceptos que se hallan en relaciones mutuas y muy complejas. La instrucción es válida cuando precede al

desarrollo. Entonces despierta y genera una serie de funciones que se encontraban en estado de maduración y permanecían en la zona de desarrollo próximo. (Vigotsky, 1999, p. 10)

El concepto de zona de desarrollo próximo designa a aquellas acciones que el individuo solo puede realizar inicialmente con la colaboración de otras personas, por lo general adultas, pero que gracias a esta interacción, las aprende a desarrollar de manera autónoma y voluntaria. El constructivismo de Piaget y Bruner presupone que la enseñanza se adapta al desarrollo de los pueblos, al respecto, Vigotsky hace una observancia porque considera que la enseñanza precede al desarrollo y por lo tanto, la enseñanza promueve el desarrollo de los pueblos. Desde el punto de vista didáctico estará basado en un currículo abierto y flexible tomando en consideración que es aquí donde se deja la huella de la concepción pedagógica, porque la labor educativa tiene como trasfondo una determinada visión de hombre y de sociedad, y solo desde ella se podrá definir el poder que en dicho proceso debe cumplir la educación.

### **2.2.2 Aprendizaje significativo de David Ausubel.-**

David Ausubel, en su Teoría del Aprendizaje Significativo, manifiesta que la persona aprende aspectos nuevos a través del aprendizaje significativo; es decir, por medio de la incorporación en su conocimiento de nuevas informaciones, creando esto la asimilación entre el conocimiento que tiene el individuo con la nueva información y así facilita su aprendizaje mediante un

proceso enlazados entre ideas, relaciones, conceptos, informaciones que están vinculadas entre sí.

Editorial MEC Quito –Ecuador (2004), David Ausubel (1968), como otros teóricos cognitivistas, manifiesta que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva, sin duda este postulado se debe asumir como constructivista e interaccionista. Por otro lado, concibe al estudiante como un procesador activo de la información, manifestando que el aprendizaje es sistemático y organizado, ya que es un fenómeno complejo que no es simplemente asociaciones memorísticas. Aunque señala la importancia del aprendizaje por descubrimiento (dado que el estudiante siempre descubre nuevos hechos, forma conceptos, infiere relaciones, genera productos originales). Desde esta concepción se considera que no es factible que todo el aprendizaje significativo que ocurre en el aula deba ser por descubrimiento. Antes bien, defiende el aprendizaje verbal significativo, que permite el dominio de los contenidos curriculares que se imparten en los centros educativos de manera especial en el nivel medio y superior.

### **2.2.3 Dimensiones del aprendizaje.-**

De acuerdo a Ausubel se debe diferenciar dos dimensiones posibles de aprendizaje que pueden ocurrir en el salón de clases:

1. El que se refiere al modo en que se adquiere al conocimiento.

2. El relativo a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado a la estructura de conocimientos o estructura cognitiva del aprendiz.

Dentro de la primera dimensión encontramos a su vez dos tipos de aprendizajes posibles: por recepción y por descubrimiento, que según

Bruner (1996) postula que es el procesamiento activo de la información y que cada persona lo realiza a su manera. Afirma que el alumno ha de descubrir por sí mismo la estructura de aquello que ha de aprender. Para Bruner más relevante que la información obtenida, son las estructuras que se forman a través del proceso de aprendizaje. El aprendizaje como actividad compleja, presupone los siguientes pasos:

La adquisición de la información preferentemente inductiva.

La transformación de la información (manipulación, codificación, clasificación).

La evaluación de la información (valorar críticamente la información).

En la segunda dimensión encontramos el aprendizaje significativo, que según lo que plantea Ausubel, es el proceso por el cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento en el sujeto, es decir que la nueva información se enlaza a los conceptos o proposiciones integradoras que existen previamente en la estructura cognoscitiva del que aprende.

La interacción de estas dos dimensiones da origen a las denominadas situaciones del aprendizaje escolar, las mismas que son:

Recepción repetitiva \* Descubrimiento repetitivo

Recepción significativa \* Descubrimiento significativo

Es necesario aclarar, que estas situaciones no se producen por separadas o aisladas unas de otras, sino como un continuo de posibilidades en la que se entretije la acción docente y los planteamientos de enseñanza (primera dimensión: cómo se provee al estudiante de los contenidos escolares) y la actividad cognoscente y afectiva del aprendiz (segunda dimensión: cómo elabora o reconstruye la información).

Recepción y descubrimiento no son excluyentes o completamente antagónicos, puede ser que el aprendizaje por recepción posiblemente se lo emplee después para resolver problemas de la vida diaria que implican descubrimiento y porque a veces lo aprendido conduce al redescubrimiento planeado de proposiciones y conceptos conocidos.

El aprendizaje por recepción en sus formas más complejas y verbales surge en etapas avanzadas del desarrollo intelectual del sujeto y se constituye en un indicador de madurez cognitiva. En la primera infancia y en la edad pre-escolar, la adquisición de conceptos y proposiciones se realiza prioritariamente por descubrimiento, mediante un proceso inductivo de la experiencia empírica y concreta.



Es evidente que el aprendizaje significativo es más importante y deseable que el aprendizaje repetitivo en lo que se refiere a situaciones académicas, ya que el primero posibilita la adquisición de grandes cuerpos integrados de conocimiento que tengan sentido y relación.

La estructura cognitiva se compone de conceptos, hechos y proposiciones organizados jerárquicamente. Esto se explica, que se procesa la información que es menos inclusiva (hechos y proposiciones subordinados) de manera que llegan a ser integrados por las ideas más inclusivas (denominadas conceptos y proposiciones supraordinadas). Es necesario saber que la estructura cognitiva del estudiante tiene una serie de antecedentes y conocimientos previos, un vocabulario y un marco de referencia personal, lo cual es además un reflejo de su madurez intelectual. La estructura cognitiva, está integrada por esquemas de conocimiento. Estos esquemas son abstracciones o generalizaciones que los individuos hacen a partir de los objetos, hechos y conceptos, y de las interrelaciones que se dan entre éstos.

#### **2.2.4 Condiciones que permiten el aprendizaje significativo.-**

Para que se logre un aprendizaje significativo, éste debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el estudiante ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje. (MEC, 2004)

La relacionabilidad no arbitraria, se refiere a que el material o contenido de aprendizaje no sea azaroso ni arbitrario para que se lo pueda relacionar con las clases de ideas pertinentes que los seres humanos son capaces de aprender. Sobre el criterio de relacionabilidad sustancial (no al pie de la letra), significa que si el material no es arbitrario, un mismo concepto o proposición puede expresarse de manera sinónima y seguir transmitiendo exactamente el mismo significado.

Durante el aprendizaje significativo el estudiante relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos (cognitiva).

Es necesario aclarar, que ninguna tarea de aprendizaje se realiza en el vacío cognitivo; aun tratándose de aprendizaje repetitivo o memorístico, puede relacionarse con la estructura cognitiva, aunque sea arbitrariamente y sin adquisición de significado.

Un aprendizaje significativo, real o psicológico se manifiesta cuando el significado potencial se haya convertido en un contenido nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un sujeto particular.

Aquí, resalta la importancia que tiene que el estudiante posea ideas previas como antecedente necesario para aprender, ya que sin ellas, aun cuando el material de aprendizaje este “bien elaborado” poco será lo que el aprendiz logre. Es decir, puede haber aprendizaje significativo de un material potencialmente significativo, pero también puede darse la situación de que el

estudiante aprenda por repetición por no estar motivado o dispuesto a hacerlo de otra forma, o porque su nivel de madurez cognitiva no le permite la comprensión de contenidos de cierto nivel.

### **2.2.5 El aprendizaje activo.-**

El Ministerio de Educación y Cultura (MEC, 2004), podemos encontrar que el aprendizaje activo es un proceso de creciente complejidad que va como todas las otras características del aprendizaje del niño, de lo más simple a lo más complejo, de lo más concreto (objetos) a lo más abstracto (símbolos y signos). De aquí y ahora (presente) a otros momentos (pasado o futuro).

Entonces, el aprendizaje activo vincula “el redescubrimiento” con el “aprender haciendo”; las interacciones del niño con los objetos y las situaciones, le dan oportunidad de conocerlos e interiorizarlos a su mundo. Cada vez que se le enseña algo a un niño prematuramente, algo que pudo haber descubierto por si solo se le impide “inventarlo” y por lo tanto comprender mejor.

En el aprendizaje activo se introduce actividades tendientes a estimular el desarrollo cognoscitivo, se da mucha importancia al desarrollo socio-emocional y dentro de este al juego en todas sus formas. La posibilidad de elección, la libre expresión que se concreta en el periodo juego trabajo, y la metodología de rincones son alternativas pedagógicas con un enfoque en el que el niño construye su mundo atreves de las acciones y reflexiones en

relación con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad.

Por lo que, el aprendizaje activo en el primer año de Educación Básica debe tener muy en cuenta DINACAPED (1989):

- Explorar activamente con todos los sentidos.-son acciones sensoriales que el niño realiza directamente con los objetos, las personas y las situaciones de su entorno
- Descubrir las relaciones a través de la experiencia directa.-procesos por los cuales se lleva a vivir situaciones que enriquecen la experiencia del niño y le permiten resolver los problemas que se le presenten y establecer nuevas relaciones.
- Elegir los materiales actividades y objetos.-que los niños manipulen los materiales para que paso a paso encuentren diferentes formas de transformar y combinarlos. Permite incrementar experiencias y descubrir nuevas posibilidades.
- Adquirir habilidades con herramientas y equipos.- desarrollar las destrezas en el uso de herramientas y equipos y la diversificación de los mismos.
- Satisfacer sus propias necesidades.- desde los primeros años de vida esto ayudara a la autoformación y la estructuración del concepto de sí mismo.

En conclusión para que sea una experiencia de aprendizaje activo es necesario:

- Materiales para cada niño.

- Que los niños manipulen ampliamente los materiales.
- Que tengan la posibilidad de decidir qué hacer y con qué materiales hacerlo.
- Oportunidad de expresarse, para que describa lo que está haciendo.
- Estimulo por parte del adulto.

Es así entonces, cuando los niños han explorado los objetos y han descubierto sus características, empiezan a concebirlos como son realmente y los van incorporando a su mundo.

### **2.2.6 Los métodos activos.-**

Existe una amplia gama de clasificaciones de los métodos activos, pero dentro de los más conocidos y aceptados como plantea Pineda (2011) en su tesis: El juego sistema de técnicas activas para la enseñanza aprendizaje:

#### **a) Métodos de situaciones o de casos.-**

En este método los estudiantes analizan situaciones que le son muy cercanas mediante problemas esenciales de su interés. Este análisis debe llevarlos a encontrar las causas fundamentales del problema que los ocupa y a proponer soluciones alternativas del mismo. Este método además de llevarlos al manejo de conocimientos y al empleo de habilidades, los ayuda a mejorar su expresión oral, contribuye al poder de síntesis y facilita el intercambio interpersonal entre los estudiantes.

### **b) Juego de roles.-**

Este es un método muy utilizado en casi todos los niveles educacionales, en el cual los participantes asumen un papel o identidad diferente a la suya, que corresponde con la de cierto personaje que debe enfrentar determinada situación, manifestando un comportamiento acorde con el rol asumido. El juego de roles puede ser:

Estructurado

No estructurado

En la implementación de este método hay que tener muy presente el cumplimiento adecuado de los momentos de preparación, de escenificación, de discusión y de evaluación, para que rinda todo el fruto que de su aplicación debe derivarse.

### **c) Método de simulación.-**

Pineda (2011) en su tesis: El juego sistema de técnicas activas para la enseñanza aprendizaje, explica:

Este método activo es muy utilizado en la formación profesional de los estudiantes, poniendo a estos en una situación profesional simulada o representada, lo que les prepara para el enfrentamiento de su futuro quehacer profesional. Se consideran variantes de este método las siguientes:

Modelación con apoyo informatizado.

Modelación combinada de la informática y la participación humana.

Modelación con participación humana solamente.

**d) Método problémico.-**

Por otra parte se ha realizado estudios científicos que abordan la enseñanza problémica como una vía esencial para lograr que el aprendizaje alcance un nivel superior, teniendo en cuenta que capacita a los estudiantes para desarrollar un pensamiento crítico, creativo y potencia la independencia cognoscitiva.

“No se trata de un método ni de un conjunto de métodos de enseñanza aprendizaje, sino un sistema de métodos los mismos que son: la exposición problémica, la búsqueda parcial, el diálogo heurístico, el método investigativo”. (Torres, 2010, p. 69).

El tránsito por estos diferentes métodos permite ir desarrollando de manera sistemática y sistematizada el saber y el poder de los estudiantes para llegar a resolver problemas no estandarizados, de modo que estén en capacidad para enfrentar la solución de problemas de carácter científico, esto es, encontrar la vía y la solución de situaciones problemáticas que no son conocidas con anterioridad.

La esencia de la enseñanza problémica consiste en que los estudiantes, guiados por el profesor, se introducen en el proceso de búsqueda de la solución de problemas nuevos para ellos, gracias a lo cual, aprenden a adquirir

independientemente los conocimientos, a emplear los conocimientos antes asimilados y a dominar la experiencia de la actividad creadora. (Danillov, 2002, p.98)

En el caso del grupo estudiantil y del proceso pedagógico, no necesariamente tiene que ser un problema científico, sino un problema que sale del alcance del saber y el poder del estudiante, lo que hace que este movilice sus fuerzas personales y grupales para emprender la búsqueda del camino, de la idea de solución y de la solución. Por esta razón es preferible de no hablar de enseñanza problémica, sino aprendizaje problémico o aprendizaje por problemas, destacando de esta forma la esencia del método que radica en lograr movilizar la actividad cognoscitiva del estudiante para la apropiación, fijación y sistematización de nuevos contenidos.

#### **2.2.6 Las técnicas activas.-**

“Una técnica es un procedimiento conjunto de varias reglas de un arte o una ciencia. Es la pericia o habilidad para usar esas reglas”. (Valdez, 2003, p.41)

En páginas anteriores, se expuso que las mejores oportunidades para que los estudiantes aprendan, radican en que se constituyan en elementos activos, dinámicos participativos. Las técnicas activas en manos de los docentes, se convierten en valiosos medios para estimular la actividad del estudiante, conduciéndolo a ejercitar, con la mayor espontaneidad posible, sus potencialidades, a que trabaje y elabore por sí mismo el conocimiento.



Para que el conocimiento se construya dentro del sujeto, los estudiantes necesitan desarrollar las habilidades intelectuales a través de:

Experimentar, con la finalidad de motivar, inducir a comprobar, demostrar y reproducir el fenómeno en condiciones controladas por el docente.

Preguntar y preguntarse; esto es, llevar a los alumnos a la discusión y análisis de la información.

Manipular símbolos y palabras, permite la libre expresión de las opiniones, la cooperación y solidaridad.

Buscar respuestas por sí mismos, el alumno es el protagonista de su desarrollo cognitivo.

Inferir resultados, genera gran actividad en los estudiantes involucrándolos plenamente en el proceso de aprendizaje.

Buscar causas; luego de haberse discutido, investigado, analizado y expuesto un tema, siempre se llega a una conclusión.

Solucionar problemas reales o ficticios, permite al alumno descubrir la relación entre lo que se sabe y lo que le pide, porque tiene que dar una solución correcta al problema que se le plantea.

Discutir sus propios puntos de vista y ajenos para que el estudiante pueda verificar los resultados.

Verificar los resultados, el alumno demuestra, explica un hecho, idea o proceso.

Descubrir, no solo aquello que el adulto quiere que descubran, el alumno participa en todas las actividades de planificación, programación, ejecución y evaluación del proceso educativo.

Construir, fabricar, hacer, con la finalidad de autonomía, independencia, iniciativa y capacidad de elegir.

Sin embargo, el utilizar técnicas activas no significa caer en el activismo sin sentido. No es nada raro que se vea a estudiantes en plena actividad y sin embargo, el aprendizaje esté ausente; o que un grupo, aparentemente pasivo, esté generando un elevado aprendizaje. La actividad a la que se hace referencia responde a una planificación por parte del docente, lo cual le proporciona organización y sistematización al proceso de enseñanza aprendizaje. El profesor prevé las experiencias secuenciadas, en función de la madurez, interés de los estudiantes y su significatividad.

“Las técnicas activas proponiendo un orden en función del mayor a menor aprendizaje que generan. Es necesario recalcar, que la eficacia de un método o técnica radica en la adecuación inteligente que el docente realiza, mas no en el tipo de técnica”. (Villarreal, 2003, p. 56)

Así, la experiencia directa que es considerada como la técnica que más alto aprendizaje aporta, bien puede ser ineficaz, utilizada para contenidos

inapropiados, para objetivos diferentes, sin tener en cuenta las características de los estudiantes, en contextos especiales. De todos modos, en opinión de diferentes autores se expone a continuación algunas técnicas didácticas en función del principio señalado.

El juego entre otras cosas, permite a los niños aprender de manera interactiva lo que plantea el siguiente autor al hablar del desarrollo intelectual y social.

“El juego, por su carácter simbólico, sirve para representar situaciones; por su carácter social, tiene reglas y hay que aprender a cumplirlas”. (Benítez, 1990, p.212).

Así el juego evoluciona con los niños y es gratificante cuando está rodeada de situaciones psicológica positivas.

“Jugar es entrar en un mundo en el que, si uno se equivoca no hay cosa que lamentar porque finalmente es solo un juego”. (Trejo, 2007, p.55)

Así al principio nada de esto se sabe, jugar resulta interesante, pues todos están de mejor humor cuando juegan, lo que permite a los niños entrar en contacto con los rigores de la vida de una manera más relajada y tranquilizadora.

### **2.2.8 El juego como aprendizaje activo.-**

Entonces el escenario del juego visto como un espacio interactivo y de comunicación interpersonal, caracterizada por un clima de afectos, se convierte en la forma a través de la cual los niños interpretan una actividad como un ensayo que, aunque incluye una finalidad esta solo se convierte en verdadera meta posteriormente, cuando se alcanza el éxito en la actividad. Así, el niño no tiene miedo de equivocarse cuando está jugando, es decir, cuando está aprendiendo.

Esta es una experiencia que proporciona a los niños la seguridad necesaria para aprender a arriesgarse, creando situaciones nuevas, inventando recursos interesantes y evaluándose de forma tolerante y positiva, porque el juego se produce en un ambiente cargado de afecto que hace que todo sea más fácil y gratificante.

Para una mejor comprensión de la potencialidad del juego, el Ministerio de Educación (2004), recomienda los siguientes puntos para la actividad lúdica:

- Es un comportamiento de carácter simbólico y desarrollo social. Recrea, representa situaciones reales o imaginarias de la cotidianidad de los niños.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica. Permite organizar y desarrollar el juego de manera clara respetuosa y segura.

- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma con la que los niños reflejan el mundo. en relación con su desarrollo evolutivo, los intereses y las condiciones socioculturales de los niños.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido. Mientras más positivas sean esas condiciones psicológicas, más gratificante será el juego y el resultado del mismo.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada.
- El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias y de comunicación entre los niños.
- El adulto tiene un papel importante en el juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que esta representa.
- Los juguetes orientan y apoyan el juego pero no lo determinan, corresponden a la edad y a los objetivos del proceso educativo.
- El juego es un proceso de desarrollo y aprendizaje, debe ser conocido aplicado y evaluado con rigurosidad científica y flexibilidad, de acuerdo a las características del desarrollo y a los objetivos de la educación.

#### **2.2.10. El juego - trabajo en el aprendizaje activo del niño.-**

En el mundo del niño una de las formas de viabilizar el aprendizaje activo en el primer año de educación básica, dentro de una estructura didáctica actual, basándonos en lo que se expuso en el tema anterior, de saber aprovechar el juego como instrumento fundamental en lugar de reprimirlo.

“Juego-trabajo, es un momento dentro del que hacer del aula donde los niños juegan, actúan y descubren cosas en forma individual o por grupos en relación directa con lo que ellos mismo han seleccionado”. (Onofre, 2004, p.23)

Así, entonces, el juego trabajo es una actividad propia del primer año de educación básica y deja en claro, que la metodología se fundamenta en el juego, que es a su vez, el motor de la acción y el medio de expansión del pensamiento y de la inteligencia del niño. El juego sin ser una actividad privativa de la infancia toma verdadera dimensión en esta edad donde se convierte en:

- Actividad
- Creatividad.
- Sociabilidad.
- Libertad de acción.
- Desarrollo del pensamiento.

La utilización del juego trabajo como recurso didáctico permite al niño en forma creadora conservar lo placentero de la acción, mientras el docente encierra en ella una finalidad de la que solo él participa; reflexionando sobre el significado de los dos términos se podría decir, que los principios de placer y realidad que corresponden al juego y al trabajo se confunden en la tarea creativa. Aprovechar este recurso, organizándolos de acuerdo a los intereses del niño es alcanzar una adecuada oportunidad. En conclusión el juego es el único eje de desarrollo cognitivo del niño.

### 2.2.11. Clases de juegos, recursos, materiales y ambientes.-

Los juegos pueden ser clasificados de diferentes formas, de acuerdo a su estructura, a su función, al aspecto del desarrollo que se desea estimular, a la función física, cognitiva o emocional que más se emplea, etc. En este sin número de clasificaciones, abordaremos las que plantea el Ministerio de Educación (2004):

**Juegos funcionales**, son los primeros, se dan antes de caminar, hablar y sirven para desarrollar las funciones latentes es decir, aquellas que aún no salen a flote y que no se pueden observar todavía en el niño se desarrolla de los cero a los dos años y se practican en el seno familiar como: golpetear con los pies, repetir gorjeos por largo tiempo tomar objetos, etc. el niño empieza a tomar conciencia del mundo que lo rodea.

**Juegos configurativos o de construcción**, son juegos de modelado garabateado y hasta juegos lingüísticos. Debido a la tendencia configurativa el niño da forma a sus construcciones mediante sus juegos con plastilina, barro, masa, bloque, etc., y vive experiencias que proporcionan formas nuevas, que generan temas de acción que dependen de cómo evoluciona el juego.

**Juegos de entrega**, llamados así por la entrega de material de objetos como pelota, arena, agua, etc. Estos juegos son tranquilos y propios de las primeras edades son cercanas a las sensorio motrices y ayudan en los procesos de relajamiento.

**Juego de reglas**, son los normados, son característicos de los niños mayores; los juegos de niños más pequeños también tienen reglas pero estas se van develando sobre la marcha y con más bien individuales y espontáneos.

**Juegos simbólicos**, son dramáticos, representativos de personajes; son muy importantes para el enriquecimiento afectivo lingüístico e intelectual, permiten procesar vivencias que los niños no alcanzan a comprender estos juegos marcan el paso del pensamiento a la representación intelectual. Es la victoria del juego sobre la cosa. La cosa cumple diversos papeles y se le adjudica cualidades especiales.

#### **2.2.12. Los juguetes y otros materiales y su relación con el juego.-**

Los juegos como actividades que son, necesitan espacio, tiempo y materiales. El movimiento, la manipulación, la conservación y el proceso cognitivo que tiene lugar dentro de los juegos se ve favorecido por la presencia de objetos con la que se pueda apoyar la acción lúdica. También hay juegos que no necesitan de objetos reales, porque sus propios materiales son objetos simbólicos: las palabras, las normas, las intenciones, el propio cuerpo, etc., de hecho los juegos sicomotrices, del lenguaje del pensamiento, de patio de recreo, de taller, de calle, etc., son juegos sin materiales reales pero con instrumentos simbólicos, que se orientan directamente a estimular procesos cognitivos personales y sociales. En



estos juegos son los propios sujetos los que crean los elementos a partir de una actitud una interacción o unas reglas.

Sin embargo, muchos juegos necesitan materiales, ciertos objetos, cuando son interesantes, se convierte en complementos valiosísimos del juego los materiales son forma de acceder, provocar y desplegar actitudes e interacciones lúdicas, a través de ellos, los docentes pueden influir en los contenidos de los juegos. Por ello a la hora de escoger juguetes u otros materiales para los niños hay que preferir, en resumen lo que plantea (Zapata, 1997, p.110).

- Materiales y juegos de construcción como: bloques de madera, ladrillos de plástico, piezas de cartón de corcho o juegos estructurados como: pistas de autos, autos con pilas, futbolines, etc.
- Materiales y juegos de manipulación como: plastilinas, masa, arcilla, barro, pelotas, etc., a juegos pasivo como: mintiendo, televiso computadora.
- Juegos colectivos como: rondas, carreras, fútbol, cogidas, escondidas, etc., a juegos individuales como juegos didácticos de fichas y secuencias, cartas, etc., que encaminan a procesos de adiestramiento.
- Juegos creativos como pintar, dibujar, armar, diseñar, etc., a juegos de esta índole pero con, modelos como: colorear láminas con modelo, pintar imitando colores, etc.

- Juegos de contacto físico con amigos, compañeros, hermanos, padres, profesores a juegos solitarios y aislados.

En fin no es que haya que descartar a los juguetes, ya que son materiales valiosos, pero se puede decir que no son imprescindibles. El juguete potencia el juego y, a veces, lo determina, pero no lo sustituye. Porque jugar es una manera particular de actividad psicológica que va más allá de lo que se haga con los objetos y, también más allá de la acción misma, porque está cargada de sentido personal de los jugadores y significado social a la cultura a la que estos pertenecen.

#### **2.2.13. Rincones de juego: de construcción, de dramatización, de plástica, de madurez intelectual y motora y de ciencias.-**

“Un lugar donde se coloca una cantidad de materiales y elementos puestos al alcance de los niños, a fin de crear situaciones de aprendizaje o resolverlas mediante el juego de trabajo”. (MEC, 2004).

Por lo tanto se consideran espacios debidamente organizados donde los niños en agrupaciones limitadas trabajan en actividades investigativas, para desarrollar diferentes clases de proyectos. Además estos lugares son aprovechados para que se ponga en práctica las relaciones entre compañeros y docentes.

La distribución de los rincones de juego se planificará respetando algunas consideraciones como:

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

Los rincones de juego entre los más importantes pueden ser (MEC, 2004):

**a) Rincón de construcción.-** Lugar donde el niño trabaja con materiales desestructurados y utiliza para ir formando sus propias estructuras, se manejan las relaciones espaciales de equilibrio e inclusión, establecen similitudes y diferencias, además posibilita la construcción en grupos o individualmente: clasifican, agrupan y ordenan objetos, representan roles y experiencias brindando valiosas vivencias cognoscitivas y sociales como.

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

**b) Rincón de dramatizaciones.-** Lugar donde los niños desarrollan su imaginación a través de los juegos de simulación y desempeño de roles, hablan y representan cosas que saben, sucesos importantes de su vida, su familia, sus padres, etc. Permite que los niños trabajen juntos expresa

sentimientos, ideas, utilicen libremente el lenguaje para comunicar sus roles y responder a las nuevas necesidades y peticiones de otros.

Es muy importante que el niño logre:

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

**c) Rincón de plástica.-** Lugar que tiene el niño de representar las cosas que ha visto, realizado o imaginado, aprenden a generar y observar cambios, a ordenar y separar cosas y transformarlas.

Los niños deben lograr en este rincón:

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

**d) Rincón de madurez intelectual y motora.**-Rincón en que los niños logran estimular e incorporar con el uso de material específico las nociones de:

- Objeto: color, tamaño, forma, grosor, temperatura sabor, olor, textura, longitud, peso
- Espacio: relación sujeto objeto, relación objetos entre sí y reacción objetos en movimiento.
- Tiempo: ordenamiento de las acciones en distintos momentos del tiempo, partes del día, ordenamiento de los días y relación de la acción y el tiempo.
- Casualidad: relación, causa-efecto.
- Esquema corporal: vivencia del propio cuerpo, y de sus partes, y la lateralidad.
- Clase y número: agrupaciones, clasificaciones, cuantificadores, seriaciones, conservación de la cantidad e inclusión de la clase.

**e) Rincón de ciencias.**-Ubicado en el interior o exterior de la sala donde los niños y docente puedan observar, descubrir y experimentar diversas situaciones.

Los niños deben lograr a través de la investigación en este rincón:

- Desarrollar la capacidad de observación.
- Interesarse por el medio que le circunda.
- Descubrir fenómenos del medio y explicar causas y efectos, a través de la comprobación práctica, interesarse de los fenómenos naturales.

- Pasaje de una observación ingenua a una observación objetiva.
- Explicar procesos del pensamiento propio de la edad con mayor objetividad.

### **2.3. MARCO INSTITUCIONAL.-**

Unidad Educativa Dominicana San Luis Beltrán, inicia su funcionamiento como Colegio San Luis Beltrán, según resolución 1800 del 25 de agosto de 1966, expedido por el Ministerio de Educación, cuenta con 47 años de brindar servicio a la comunidad Cuencana, es una institución particular mixta que funciona en la ciudad de Cuenca en las Calles Lamar 10-57 entre Padre Aguirre y General Torres, pertenece al distrito N°2, circuito 8 de la Dirección Distrital de Educación del Azuay.

Dominicano, Veritas, Educación activa integral, se rige por los principios establecidos en la constitución política del estado Ecuatoriano y la ley orgánica de educación Intercultural Bilingüe, así como el carisma dominicano amparado en Santo Domingo de Guzmán, en el desarrollo de principios éticos, católicos, de respeto a la diversidad cultural, respeto a la dignidad humana, respeto a la libertad y el derecho a ser diferentes, promoción de una cultura de paz y no agresión, mejoramiento continuo y progresivo en los procesos de enseñanza aprendizaje a través de procesos participativos, equitativos e incluyentes, complementándose con la misión de nuestra Unidad Educativa que es brindar a niños y jóvenes una educación integral y de calidad, formando bachilleres en BGU, y bachillerato técnico con las figuras profesionales de Aplicaciones Informáticas y Comercialización y

Ventas con una sólida educación moral, ética y la proyección de cambio hacia la excelencia.

**Misión:**

Brindar una oferta educativa con los niveles de Educación General Básica: Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media, Básica Superior y Bachillerato; creados en ambientes que permiten alcanzar la meta dominicana: La felicidad basada en la verdad, vida comunitaria, fraternidad colectiva entre personal docente, administrativo, padres de familia, representantes y estudiantes.

Con el principio pedagógico de Santo Domingo de Guzmán que se cimienta en la luz del evangelio, la itinerancia, la predicación como testimonio de vida y amor. Esto nos permite formar personas con sólidas bases en la fe, la ética y el conocimiento científico, para rescatar niños, niñas y adolescentes líderes positivos, responsables de su propia felicidad; futuros ciudadanos inmersos en su realidad social que sostengan y fomenten el compromiso social y cristiano.

**Visión:**

Acoger a niños, niñas y adolescentes; se proyecta a ser una Unidad Evangelizadora basada en los valores, principios y fundamentos que brotan del Evangelio; apoyados en el Carisma Dominicano: Oración, Vida Comunitaria, Estudio y Predicación, cuyo objetivo es lograr un buen vivir con calidad humana y calidez espiritual.

Como Unidad Educativa anhela desarrollar innovaciones sociales, científicas, tecnológicas y humanístico-cristianas; demostradas en un trabajo multidisciplinario, que enfocará la profesionalidad de cada uno de sus integrantes, planteándose como meta una educación con sentido lógico, crítico y creativo a través de una adecuada programación y gestión educativa acordes con el crecimiento global que exige el mundo actual.

#### **2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.-**

La Constitución Política de la República del Ecuador Capítulo II que trata de los derechos civiles, artículo 23, numeral 20, establece que: “Sin perjuicio de los derechos establecidos en esta Constitución y en los instrumentos internacionales vigentes, el Estado reconocerá y garantizará a las personas el derecho a una calidad de vida que asegure.....la educación”. Así mismo en los principios y finalidades expresa que “la educación es un derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado,...”

Que, el Artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo;

Que, el Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico,



en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Que, el Artículo 29 de la Constitución de la República declara que el Estado garantizará la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Donde las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

En base al Políticas del Plan Decenal, en sus literales

- a. Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años.
- b. Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo.
- c. Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sistema educativo.
- d. Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, capacitación permanente, condiciones de trabajo y calidad de vida.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural se señala en su Art.2, literal e: "Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.- El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y

acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla; y en el Art. 40 sobre el nivel de educación inicial, señala que “El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.”

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional. La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

## **2.5. HIPÓTESIS.-**

¿El juego como una estrategia metodológica puede incidir en el aprendizaje activo de los niños y niñas de primer año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Santo Domingo de Guzmán” de la ciudad de Cuenca?

## **2.6. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.-**

### **2.5.1. Variable Independiente:**

El Juego como estrategia metodológica.

### **2.5.2. Variable dependiente:**

Aprendizaje activo.

## 2.6. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Índices	Instrumento
<p><b>Variable independiente</b></p> <p><b>El juego como estrategia metodológica</b></p>	<p><b>EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Antecedentes.</li> <li>-Definición.</li> <li>-El juego.</li> <li>-La pedagogía de lo lúdico.</li> <li>-El juego como metodología activa de enseñanza-aprendizaje.</li> <li>-Ventajas de jugar para aprender.</li> <li>-Condiciones básicas para que una actividad puede ser un juego.</li> <li>-Momentos del periodo juego-trabajo.</li> <li>-El rol del docente dentro del periodo juego-trabajo.</li> <li>-Juegos psicomotrices ejemplos.</li> <li>-El docente como participante del juego infantil.</li> <li>-Maneras para jugar.</li> <li>-Experiencias de los niños cuando juegan.</li> <li>--A los niños les gusta jugar.</li> </ul>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>15%</p> <p>15%</p> <p>20%</p>	<p><b>Técnica: Encuesta</b></p> <p><b>Instrumento: Cuestionario</b></p> <p>1. ¿Cuál cree Usted que es una buena metodología para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños/as?</p> <p>Juegos. Lectura de Cuentos. Dramatizaciones.</p> <p>2. Se puede aplicar el juego como metodología para la enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Siempre A veces Nunca</p> <p>3. De las siguientes ventajas de los juegos cuál cree usted que es la más importante.</p> <p>Predisponen al estudiante para la asimilación de nuevos conocimientos. Provocan relajamiento mental y físico en los estudiantes. Crear un ambiente pedagógico adecuado para la enseñanza-aprendizaje.</p>

<p><b>Variable dependiente</b></p> <p><b>Aprendizaje activo.</b></p>	<p><b>APRENDIZAJE ACTIVO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Antecedentes.</li> <li>-Aprendizaje significativo David Ausubel.</li> <li>-Tipos de aprendizaje.</li> <li>-Dimensiones del aprendizaje.</li> <li>-Condiciones que permite el aprendizaje significativo.</li> <li>-El aprendizaje activo.</li> <li>-Los métodos activos.</li> <li>-Las técnicas activas.</li> <li>-El juego como aprendizaje activo.</li> <li>-El juego-trabajo en el aprendizaje activo del niño.</li> <li>-Clases de juegos, recurso, materiales y ambientes.</li> <li>-Los juguetes, otros materiales y su relación con el juego.</li> <li>-Zonas de juego: de construcción, de dramatización, de plástica, de madurez intelectual, motora y de ciencias.</li> </ul>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>20%</p> <p>15%</p> <p>15%</p>	<p><b>Técnica: Encuesta</b></p> <p><b>Instrumento: Cuestionario</b></p> <p>1. ¿Qué técnicas utiliza usted para la enseñanza?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expositiva</li> <li>Grupales para el desarrollo de ejercicios.</li> <li>Individual para el desarrollo de ejercicios.</li> <li>Otras estrategias.</li> </ul> <p>2. Con qué frecuencia utiliza usted los juegos como didáctica para el aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Todo el tiempo.</li> <li>Ocasionalmente.</li> <li>Rara vez.</li> </ul> <p>3. ¿Qué tipos de juegos metodológicos conoce usted?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos funcionales.</li> <li>Juegos de entrega.</li> <li>Juegos de regla.</li> <li>Juegos de simulación.</li> <li>Juegos simbólicos.</li> <li>Otros procedimientos.</li> </ul>
--	--	----------------------------	----------------------------------	--

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.-**

Se aplicó una investigación de campo de carácter presencial y dirigido. La información se obtuvo en el lugar de los hechos de la Unidad Educativa Particular Santo Domingo de Guzmán de la Provincia del Azuay, Cantón Cuenca, a sus docentes con el fin de encontrar las causas por las que los docentes no aplican el juego como estrategia metodológica para el aprendizaje.

El trabajo se apoyó además en la investigación documental bibliográfica, la cual permitió construir la fundamentación teórica científica del proyecto.

Partiendo del enfoque y fundamentación epistemológica, esto es, la selección del problema, el marco teórico, la metodología, hasta terminar el proceso de investigación; se orientará por el paradigma predominante, el cuantitativo, que permitirá: Privilegiar las técnicas cuantitativas, buscar las causas y la explicación de los hechos que se estudian, medición controlada, enfoque universalista orientado a la comprobación de hipótesis, generalizable: estudio de casos independientemente del contexto y asume una realidad estable.

### 3.1.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.-

La investigación de conformidad a su naturaleza y particularidades con los niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica, es eminentemente la encuesta y la entrevista, donde se establecerá relaciones de causalidad. Asume características bibliográficas en la medida que se apoya en referentes teóricos de reconocidos y prestigiosos autores. Además es documental en tanto se analizará las características, evolución y situación actual del establecimiento educativo seleccionado. También la investigación será sobre todo de campo, ya que se aplicarán guías de encuestas a los actores sociales involucrados en el problema objeto de estudio.

Los métodos aplicables en esta investigación se realizaron a través del análisis y la síntesis, un marco teórico referencial para luego aplicarlo con los siguientes métodos:

- **Método inductivo.-** Se realizó este método debido a que este tiene cuatro etapas básicas: la observación y el registro de todos los hechos; el análisis y la clasificación de los hechos; la derivación inductiva de una generalización a partir de los hechos; y la contrastación.
- **Método deductivo.-** Utilizamos este método en base a la deducción va de lo general a lo particular. El método deductivo es aquel que parte los datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas como principios generales, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

### **3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.-**

La población está compuesta de la población de docentes de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán de la Provincia del Azuay, Cantón Cuenca.

Grupo formado por los docentes que dictan clase en Educación General Básica.

<b>DOCENTES</b>	<b>NUMERO</b>
Educación General Básica	8
TOTAL	8

### **3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.-**

Para obtener la información se utilizaron encuestas a profesores mediante un cuestionario estructurado con preguntas cerradas y directas.

Estas encuestas permitirán alcanzar los objetivos propuestos y determinar la factibilidad de la hipótesis.



## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.-

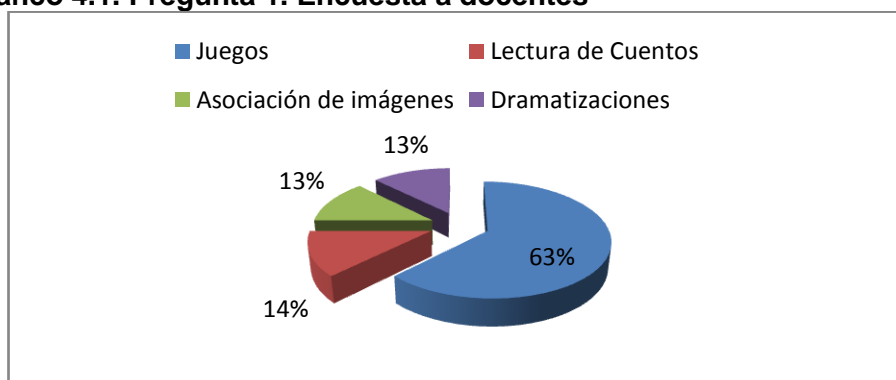
##### 4.1.1 ENCUESTA APLICADA A DOCENTES.-

##### 1. ¿Cuál cree Usted que es una buena metodología para mejorar la enseñanza – aprendizaje de los niños/as?

Cuadro 4.1. Pregunta 1. Encuesta a docentes

DESCRIPCION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos	5	62,50%
Lectura de Cuentos	1	12,50%
Asociación de imágenes	1	12,50%
Dramatizaciones	1	12,50%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100,00%</b>

Gráfico 4.1. Pregunta 1. Encuesta a docentes



FUENTE: Encuesta a los docentes

ELABORADO POR: Nube Pérez Rojas.

#### ANÁLISIS.-

Del total de docentes encuestados que son 8, 5 que corresponden al 62.50% manifiestan que una buena metodología para mejorar la enseñanza – aprendizaje de los niños/as son los juegos, el 12.50% manifiesta que es la lectura de cuentos, mientras que el 12.50% manifiesta que es la asociación de imágenes, y por último el 12.50% restante las dramatizaciones.

#### INTERPRETACIÓN.-

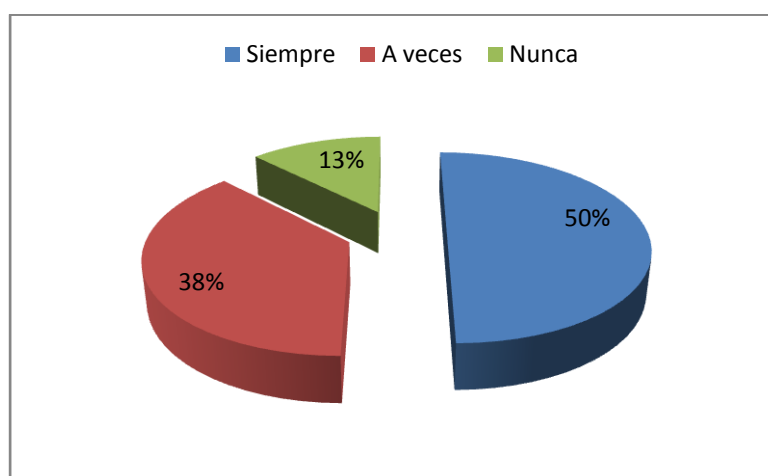
De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes se puede interpretar que la mayor parte de ellos están de acuerdo que es una buena metodología para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños/as son los juegos debido a que es una manera entretenida y llama mucho la atención de ellos.

## 2. ¿Se puede aplicar el juego como una metodología para la enseñanza aprendizaje?

**Cuadro 4.2. Pregunta 2. Encuesta a docentes**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Siempre	4	50,00%
A veces	3	37,50%
Nunca	1	12,50%
Total	8	100,00%

**Gráfico 4.2. Pregunta 2. Encuesta a docentes**



**FUENTE:** Encuesta a los docentes

**ELABORADO POR:** Nube Pérez Rojas.

### **ANÁLISIS.-**

Del total de docentes encuestados que son 8, 4 que corresponden al 50% manifiestan que siempre se puede aplicar el juego como una metodología para la enseñanza aprendizaje, mientras que el 37.50% manifiestan que a veces, y el 12.50% manifiestan que nunca.

### **INTERPRETACIÓN.-**

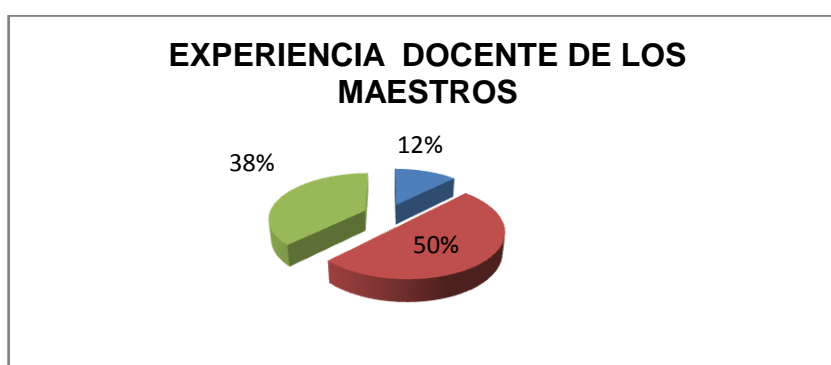
De acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes puedo interpretar que la mayor parte de ellos están de acuerdo que se puede aplicar el juego como metodología para la enseñanza aprendizaje.

### 3. ¿Cuántos años tiene usted de experiencia en la docencia en Educación Básica?

Cuadro 4.3. Pregunta 3. Encuesta a docentes

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJES
1 a 5 AÑOS	1	12,5%
6 a 9 AÑOS	4	50%
10 AÑOS O MAS	3	37,5%
TOTAL	8	100%

Gráfico 4.3. Pregunta 3. Encuesta a docentes



FUENTE: Encuesta a los docentes

ELABORADO POR: Nube Pérez Rojas.

#### ANÁLISIS.-

Se puede observar que los docentes en la institución investigada, en un 50%, tienen experiencia entre 6 a 9 años en el nivel, un 37,5 % más de 10 años y tan solo un 12,5 % menos de 5 años.

#### INTERPRETACIÓN.-

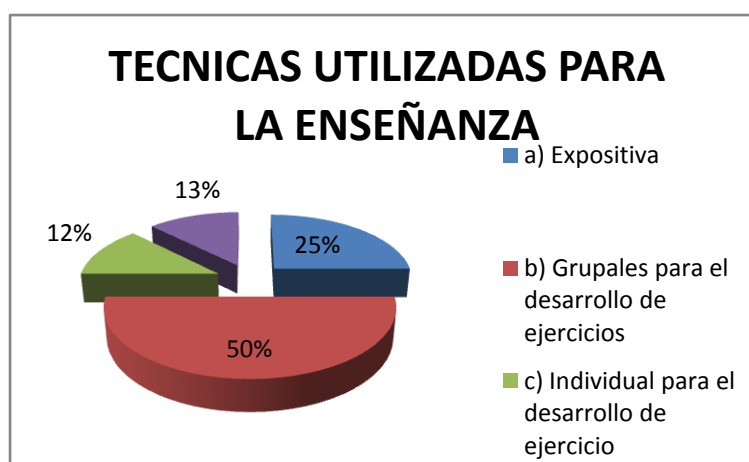
Los docentes de la escuela investigada, tienen una larga experiencia en el campo laboral, desempeñándose satisfactoriamente en su labor docente profesional.

#### 4. ¿Qué técnicas utiliza usted para la enseñanza?

**Cuadro 4.4. Pregunta 4. Encuesta a docentes**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Expositiva	2	25%
b) Grupales para el desarrollo de ejercicios	4	50%
c) Individual para el desarrollo de ejercicio	1	13%
h) Otras estrategias	1	13%
Total	8	100%

**Gráfico 4.4. Pregunta 4. Encuesta a docentes**



**FUENTE:** Encuesta a los docentes

**ELABORADO POR:** Nube Pérez Rojas.

#### **ANÁLISIS.-**

Del total de docentes encuestados, el 25% utilizan la técnica expositiva, el 50% utilizan técnicas grupales, el 12% utilizan técnicas individuales del desarrollo de ejercicios, y el 13% utilizan otras técnicas.

#### **INTERPRETACIÓN.-**

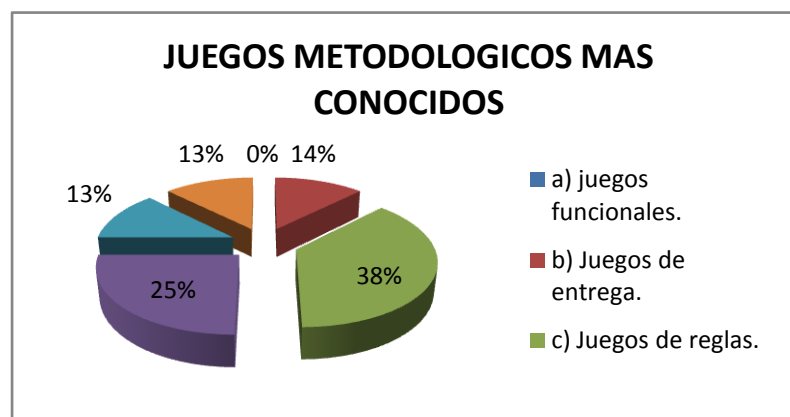
La utilización del juego trabajo como técnica didáctica permite al niño en forma creadora conservar lo placentero de la acción, mientras el docente encierra en ella una finalidad de la que solo él participa; reflexionando sobre el significado de los dos términos se podría decir, que los principios de placer y realidad que corresponden al juego y al trabajo se confunden en la tarea creativa.

## 5. ¿Qué tipos de juegos metodológicos conoce usted?

**Cuadro 4.5. Pregunta 5. Encuesta a docentes.**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Juegos funcionales.	0	0%
b) Juegos de entrega.	1	13%
c) Juegos de reglas.	3	38%
d) Juegos de simulación.	2	25%
e) Juegos simbólicos.	1	13%
f) Otros procedimientos	1	13%
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 4.5. Pregunta 5. Encuesta a docentes.**



**FUENTE:** Encuesta a los docentes

**ELABORADO POR:** Nube Pérez Rojas.

### **ANÁLISIS.-**

Del total de docentes encuestados, el 37% utilización juegos de reglas, el 25% utilizan juegos de simulación, el 13% utilizan juegos funcionales, el 13% también utilizan otro procedimientos, mientras que el 12% utilizan juegos de entrega.

### **INTERPRETACIÓN.-**

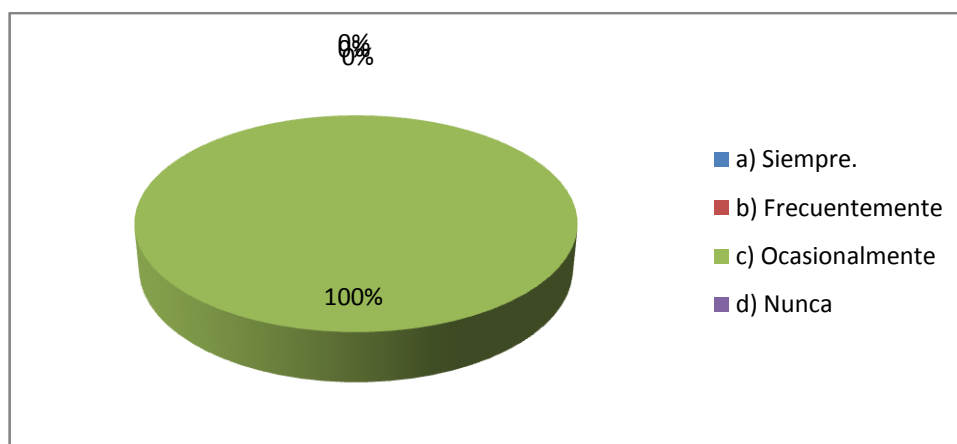
El juego es una necesidad vital espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde la perspectiva de los niños el juego es una aventura y una gran experiencia para aprender. Es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños.

## 6. ¿Participa usted en los juegos con los estudiantes?

**Cuadro 4.6. Pregunta 6. Encuesta a docentes.**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Siempre.	0	0%
b) Frecuentemente	0	0%
c) Ocasionalmente	8	100%
d) Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 4.6. Pregunta 6. Encuesta a docentes.**



**FUENTE:** Encuesta a los docentes

**ELABORADO POR:** Nube Pérez Rojas.

### **ANÁLISIS.-**

Del total de docentes encuestados el 100% manifiestan que ocasionalmente participan en los juegos con los estudiantes.

### **INTERPRETACIÓN.-**

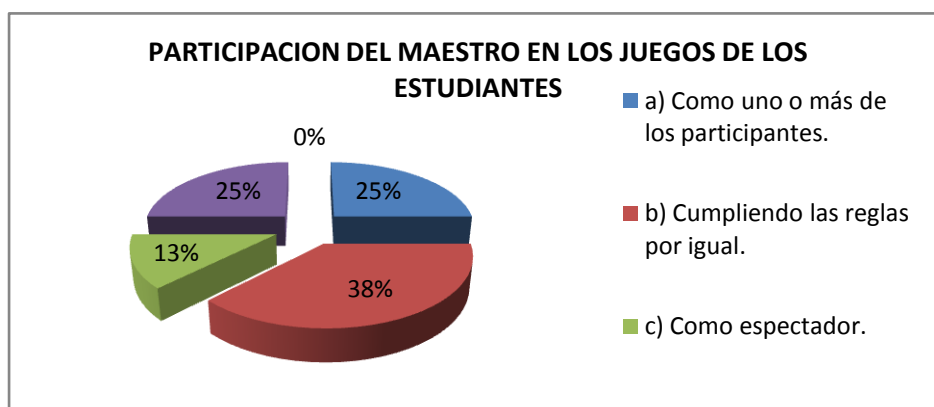
El rol docente dentro del periodo juego-trabajo, se lo puede resumir, en que el docente conozca la metodología, se adapte a ella y tome conciencia de su rol de planificador, estimulador y evaluador. Con una participación activa y honesta el profesor guía y potencia los procesos emocionales, afectivos y cognitivos que el juego-trabajo conlleva.

**7. ¿Cuál es su rol cuando participa en los juegos con los estudiantes?**

**Cuadro 4.7. Pregunta 7. Encuesta a docentes**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Como uno o más de los participantes.	2	25%
b) Cumpliendo las reglas por igual.	3	38%
c) Como espectador.	1	13%
d) Como docente observador y dirigente de juegos.	2	25%
e) Otras.	0	0%
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 4.7. Pregunta 7. Encuesta a docentes.**



**FUENTE:** Encuesta a los docentes

**ELABORADO POR:** Nube Pérez Rojas.

**ANÁLISIS.-**

Del total de docentes encuestados puedo interpretar que el 25% participan como uno o más de los participantes, mientras que el 37% cumplen todas las reglas por igual, el 13% participan como espectadores, el 25% restante participan como docente observador y dirigente de juegos.

**INTERPRETACIÓN.-**

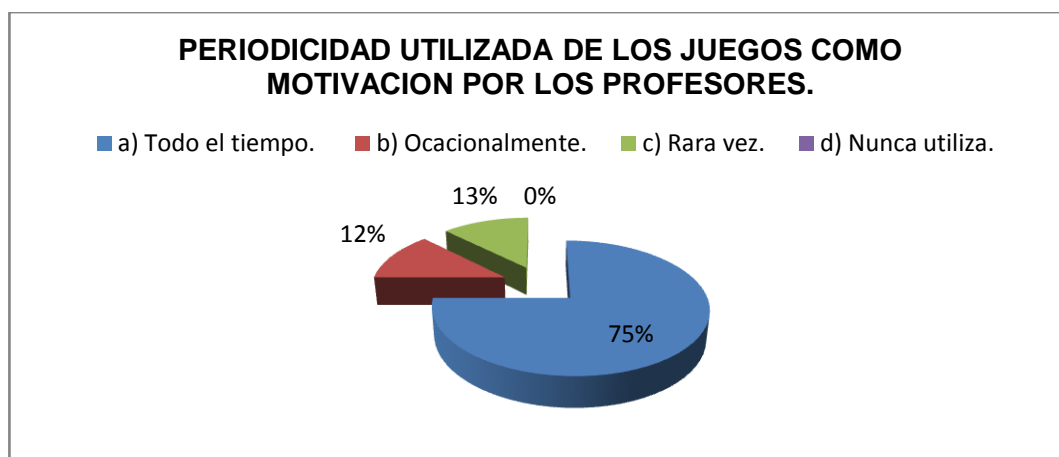
Por lo que, en cuanto a la participación directa del profesor en los juegos parece que a los niños les gusta y les conviene jugar con jugadores expertos y los docentes deben serlo; es una forma de enseñar, con el ejemplo, como se juega y como se puede aprender de los otros y enseñar a los otros.

8. ¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos como didáctica para el aprendizaje?

Cuadro 4.8. Pregunta 8. Encuesta a docentes.

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Todo el tiempo.	1	75%
b) Ocasionalmente.	3	12,5%
c) Rara vez.	4	12,5%
Total	8	100%

Gráfico 4.8. Pregunta 8. Encuesta a docentes.



FUENTE: Encuesta a los docentes

ELABORADO POR: Nube Pérez Rojas.

**ANÁLISIS.-**

Del total de docentes encuestados, el 75% manifiestan que ellos utilizan los juegos como didáctica del aprendizaje todo el tiempo, mientras que el 12% manifiestan que ocasionalmente, el 13% manifiestan que rara la vez.

**INTERPRETACIÓN.-**

Un periodo juego trabajo, supone la sucesión de cuatro momentos que determinan un proceso cada uno de los cuales tiene un valor intrínseco y que el docente tenga una idea clara de lo que son cada uno de ellos.

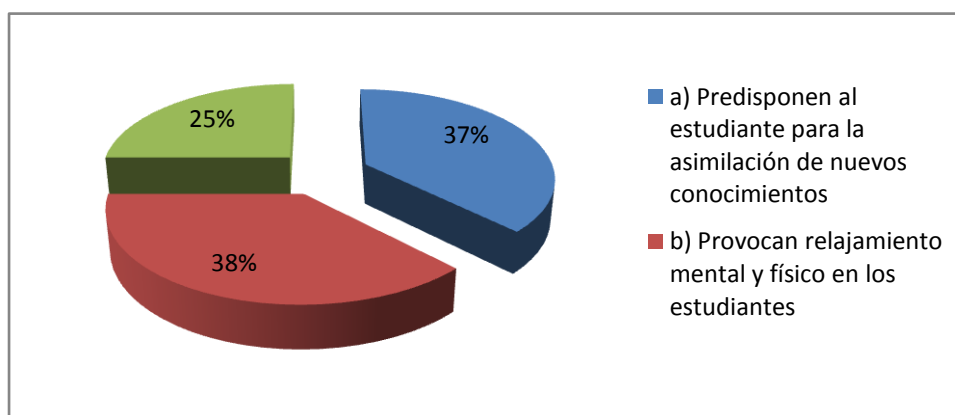


**9. ¿De las siguientes ventajas de los juego cuál cree usted que es la más importante?**

**Cuadro 4.9. Pregunta 9. Encuesta a docentes**

DESCRIPCIÓN	FR.	PORCENTAJE
a) Predisponen al estudiante para la asimilación de nuevos conocimientos	3	38%
b) Provocan relajamiento mental y físico en los estudiantes	3	38%
d) Crean un ambiente pedagógico adecuado para la enseñanza-aprendizaje	2	25%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Gráfico 4.9. Pregunta 9. Encuesta a docentes.**



**FUENTE:** Encuesta a los docentes

**ELABORADO POR:** Nube Pérez Rojas.

**ANÁLISIS.-**

Del total de docentes encuestados, el 38% manifiesta que la ventaja más importante de los juegos es que predisponen al estudiante para la asimilación de nuevos conocimientos, 38% provocan relajamiento mental y físico en los estudiantes, 25% crean un ambiente pedagógico adecuado para la enseñanza-aprendizaje

**INTERPRETACIÓN.-**

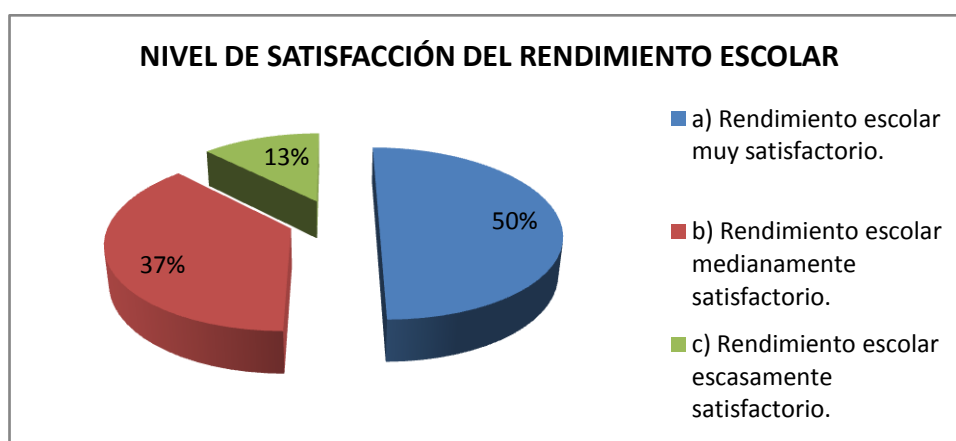
El juego entre otras cosas, permite a los niños aprender de manera interactiva lo que plantea morales, al hablar del desarrollo intelectual y social.

## 10. ¿Cómo calificaría el rendimiento escolar de los estudiantes?

Cuadro 4.10. Pregunta 10. Encuesta a docentes.

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Rendimiento escolar muy satisfactorio.	4	50%
b) Rendimiento escolar medianamente satisfactorio.	3	37,5%
c) Rendimiento escolar escasamente satisfactorio.	1	12,5%
Total	8	100%

Gráfico 4.10. Pregunta 10. Encuesta a docentes



FUENTE: Encuesta a los docentes

ELABORADO POR: Nube Pérez Rojas.

### ANÁLISIS.-

Del total de docentes encuestados, el 50% manifiestan que el rendimiento escolar es muy satisfactorio, el 37,5% manifiestan que el rendimiento escolar es medianamente satisfactorio y el 12,5% manifiestan que el rendimiento escolar es escasamente satisfactorio.

### INTERPRETACIÓN.-

El juego proporciona satisfacciones presentes, permite al niño exteriorizar sus pensamientos, descargar sus impulsos y emociones, pues proporciona el goce de la creación colmar la fantasía y realizar todo lo que es vedado con el mundo adulto, el espacio, el tiempo, la actividad, la conversación y las actitudes conforman un nivel satisfactorio en el aprendizaje activo.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 CONCLUSIONES.-

En base a los resultados obtenidos en la investigación de campo aplicada a docentes de Educación General Básica de la escuela Santo Domingo de Guzmán de la Ciudad de Cuenca se puede concluir que el impacto en base a los postulados de la pedagogía crítica consiste en el aprendizaje haciendo por medio de la actividad lúdica donde el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje.

- Los docentes, utilizan metodologías y técnicas tradicionales que no responden a las expectativas, intereses y necesidades de los niños y niñas en esta importante edad biopsicosocial y que el juego como estrategia de aprendizaje activo es muy poco utilizado.
- Que los docentes, utilizan poco los rincones de juegos para el aprendizaje activo de los niños y niñas de educación básica.
- Que los docentes participan ocasionalmente con los estudiantes en los juegos dentro del proceso de aprendizaje activo de los niños y niñas de educación básica.
- Que los docentes no utilizan los juegos como motivación de sus estudiantes de Educación General Básica.
- Que la utilización de recursos y materiales es variada aunque prevalecen el tradicional pizarrón y marcadores.
- Que la capacitación docente para el primer año de Educación General Básica es reducida pues, ni la institución ni el Ministerio de Educación a

través del SIPROFE oferta capacitación en este importantísimo año de trabajo. En la Institución no existen docentes con diplomados o títulos de cuarto nivel especialización de igual manera ocurre con los directivos.

Por lo antes expuesto, se manifiesta que para un desarrollo normal, adecuado y productivo en el aprendizaje significativo de los niños, se requiere por parte del personal docente los conocimientos prácticos y el uso de los juegos como estrategia metodológica activa, puesto que permite el desarrollo de destrezas y habilidades para resolver diversos problemas de la vida cotidiana.

## 5.2. RECOMENDACIONES.-

Conforme las conclusiones expuestas, es necesario realizar recomendaciones que tienen relación con la investigación realizada:

- Utilizar el juego como estrategia metodológica docente para el aprendizaje activo de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica ya que el juego instruye, desarrolla físicamente y es un agente de transmisión de ideas útiles y productivas.
- Utilizar los recursos didácticos (plastilina, pinturas, cartulina, sogas, pelota, etc.) relacionados al juego con mayor frecuencia en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje (PEA) de los niños y niñas de Educación General Básica.
- Utilizar en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje PEA de los estudiantes de primer año de Educación Básica: juegos y recursos motivacionales alternativos e innovadores para desarrollar sus creatividad y asimilación de aprendizajes significativos, en especial en el uso de juegos recreativos para el desarrollo del pensamiento positivo y creativo intra y extraula, el uso pedagógico del cuento y la poesía, dinámicas grupales infantiles, talleres pedagógicos de trabajo activo y participativo y el uso adecuado y supervisado de la Nueva Tecnología de la Información y Comunicación(Tics), debido a las bondades pedagógicas relajantes y estimulantes de estos recursos que reducen el cansancio físico y mental en los educandos y los predispone para la perceptibilidad de nuevos conocimientos.

- Utilizar los rincones de juego para el aprendizaje activo de los niños y niñas de primer año Educación General Básica.
- Que tanto los docentes utilicen los juegos como motivación de sus estudiantes de primer año Educación General Básica.
- Capacitar a docentes mediante talleres en temáticas específicas relacionados al Primer Año de Educación General Básica, con énfasis en el juego como estrategia metodológica para un mejor aprendizaje activo y la variedad de juegos pedagógicos que predisponen a los estudiantes a la asimilación de aprendizajes significativos, para el desarrollo de los componentes básicos de afectividad, empatía, identidad, autonomía y convivencia.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. TEMA DE LA PROPUESTA.-**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA, ALTERNATIVA PARA UN APRENDIZAJE ACTIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

#### **6.2. TÍTULO DE LA PROPUESTA.-**

SEMINARIO TALLER PARA DOCENTES: “EL JUEGO COMO APRENDIZAJE ACTIVO, PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES”.

#### **6.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.-**

##### **6.3.1. Objetivo general.-**

Realizar Seminarios Talleres con los docentes de la escuela investigada y otras invitadas, con estrategias de trabajo escolar del juego como aprendizaje activo, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

##### **6.3.2. Objetivos específicos.-**

- Capacitar a los docentes socializando al juego como aprendizaje activo, para mejorar la enseñanza como una responsabilidad institucional.
- Desarrollar talleres sobre las estrategias del juego como aprendizaje activo, para mejorar el avance de las enseñanzas de los estudiantes.

- Socializar las estrategias del juego como aprendizaje activo, para mejorar la práctica habitual de trabajo en el aula, permitiendo el desarrollo de destrezas.

#### **6.4 POBLACIÓN OBJETO.-**

En la presente propuesta de trabajo, serán beneficiados todos los estudiantes del primer año de educación básica, e indirectamente todos los estudiantes de la institución Santo Domingo de Guzmán, como protagonistas directos del aprendizaje, a través de la capacitación de sus docentes como mediadores del proceso, para trabajar el juego como aprendizaje activo, y así mejorar el rendimiento de los estudiantes respetando su proceso de desarrollo bio-psico-evolutivo

Pues, en la actualidad es gran una verdad que los docentes no utilizan estrategias metodológicas en base al juego para generar aprendizajes significativos. Entonces, se desprende que la práctica docente está alejada de procesos metodológicos lúdicos, que permiten desarrollar, en los educandos habilidades de aprendizaje por la vida y para la vida.

Estas apreciaciones hacen reflexionar en la idea fundamental de que: El juego es una estrategia metodológica, y que al ser aplicado como recurso didáctico en las clases se obtiene un mejor aprendizaje, mantiene el interés y ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje a desarrollar la creatividad y fortalecer la disciplina, especialmente en el primer año.



El Interés de la presente propuesta, es desarrollar un taller donde se plantea el aprendizaje activo a través del juego y, es necesario fundamentar que los docentes no solo conozcan sino que practiquen día a día en el aula los fundamentos de la actividad lúdica.

La preocupación por descubrir, explorar, comprobar y verificar, la importancia de los juegos en la edad escolar de nuestros niños de educación básica. Así como la incidencia en la formación física moral, intelectual y espiritual, han hecho que se planteen técnicas de aprendizaje para que nuestros niños aprendan jugando. En contraposición, en la Escuela investigada, todavía no se ha llegado a aplicar el juego como una metodología activa de enseñanza-aprendizaje en toda su amplitud, como lo demuestran los datos tabulados, un poco por temor y otro poco por desconocimiento. Para asumir el juego como una actividad fundamental del desarrollo, hace falta que lo ubiquemos en el centro del currículo y proyectemos su utilización en diferentes momentos del proceso educativo, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad, y lo importante es que los docentes pierdan el miedo a los juegos, es decir “aprendan a jugar”,

Con esta propuesta, se intenta plantear una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificadas con este proceso, a que lo pongan en práctica gracias a los aportes de la tecnología educativa, así les permitirá compartir una educación realmente liberadora

que no sólo esté basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del estudiante.

La relevancia de la propuesta radica en el hecho de que se trata de un tema actual, vigente y en el momento preciso del desarrollo de los estudiantes, etapa crucial para el resto de su vida. Desde esta perspectiva, poder proponer un taller para trabajar una metodología activa a través del juego con intencionalidad pedagógica. Cabe además señalar, que la propuesta, posee interés institucional, en la medida que no solamente afecta a los niños del primer año, sino como ya se manifestó a todo el resto de su vida estudiantil.

Finalmente cabe mencionar la factibilidad de ejecutar la presente propuesta, dado el acceso a la información bibliográfica especializada y al apoyo de expertos pedagogos, el consentimiento del supervisor, directores y, el interés y deseo de los profesores de las escuelas, así como al deseo de las proponentes.

## **6.5 LOCALIZACIÓN.-**

Escuela: “Santo Domingo de Guzmán”

Cantón: Cuenca.

Provincia: Azuay

Ubicación: Calle Mariscal Lamar S/N y General Torres.

### **Tiempo estimado para la ejecución:**

Inicio: Mayo 2013                      Terminación: Julio 2013

### **Equipo técnico responsable:**

Proponente: Nube Pérez Rojas.

### **6.6 LISTADO DE CONTENIDOS TEMÁTICOS.-**

1 El juego: ¿Qué es el juego? y los juegos infantiles.

2 El juego como metodología activa de enseñanza-aprendizaje.

Ventajas de jugar para aprender.

Valor educativo del juego.

Valor didáctico del juego.

El juego y los juegos infantiles.

El juego infantil como potenciador de aprendizaje activo.

Importancia del taller para Docentes.

Metodología.

### **6.7 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.-**

**El juego:** ¿Qué es el juego? y los juegos infantiles.

El juego a decir de Ana María González “el juego es eso que los niños hacen espontáneamente cuando parece que nadie los ve”.

Entonces, el juego es una necesidad vital espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde la perspectiva de los niños el juego es una aventura y una gran experiencia para aprender, como lo indicamos en el título anterior y, desde los adultos es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, especialmente en las primeras etapas de vida, ya que en esos momentos es la actividad rectora del desarrollo y, aunque luego pasa a un segundo plano nunca desaparece por completo.

Cuando el niño juega, simboliza sus deseos y satisface las necesidades de su imaginación, esto le permite interiorizar poco a poco la realidad, conceptualizar y comunicar conocimientos, emociones y deseos.

El juego está presente en todas las etapas del desarrollo y va evolucionando de acuerdo con la edad de los niños y con el entorno socio cultural que los rodea.

### **El juego como metodología activa de enseñanza aprendizaje.-**

En nuestro país, y particularmente en la mayoría de educadores existen diversos puntos de vista, respecto a las metodologías activas a través del juego y a su utilidad como estrategia metodológica en los procesos educativos y las más frecuentes son:

- Aquellas que consideran al juego como una pérdida de tiempo, porque implica placer y por ello entra en contradicción con los objetivos de la Institución y;

- Aquellas que dejan en el juego toda la responsabilidad de los procesos educativos: esto es la utilización didáctica en extremo del juego, incluyendo su práctica como recreación, para liberar emociones y energía, lo que supone un “dejar hacer” en el juego.

Entonces, ninguna de las dos posiciones es la correcta, pues en base al enfoque histórico cultural en la conceptualización de la educación como potenciadora del desarrollo, entendemos que el juego, es en su origen, naturaleza y contenido, tiene un carácter social y constituye la actividad rectora del desarrollo en las primeras edades y un recurso pedagógico importantísima en toda actividad educativa.

Por ello el juego como metodología activa, surge y se desarrolla bajo la influencia intencionada o no, de los adultos y son los educadores quienes pueden contribuir, de manera significativa, a elevar su potencial educativo, mediante la adecuada organización y planificación pedagógica, tomando en cuenta los diferentes niveles del desarrollo infantil y los intereses de los niños.

La orientación pedagógica de la metodología activa del juego no entra en contradicción con el carácter independiente del mismo; al contrario, la organización y planificación didáctica van encaminados a potenciar el juego como una efectiva y agradable estrategia metodológica. No obstante, para que esto suceda así, el docente debe planificar con anterioridad los juegos, los escenarios donde jugar, los materiales con que jugar y la atmosfera emocional, pues es él quien sabe que objetivos educativos tiene que lograr,

sin perder de vista las necesidades e intereses de los niños, propiciando su iniciativa, creatividad, aprendizaje y disfrute.

Asumir el juego como una actividad fundamental del desarrollo hace que lo ubiquemos en el centro del currículo y proyectemos su utilización en diferentes momentos del proceso educativo, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad; son propuestas divertidas que responden a cualquiera de las áreas de estudio del currículo escolar.

Lo importante es que los docentes pierdan el miedo a los juegos con intención pedagógica ya que, quedarse únicamente en el nivel de los “juegos de entretenimiento” y “juegos libre sin la participación del adulto” ha dado como resultado que no se valore el potencial educativo que representa el juego.

La participación de los docentes implica dos aspectos: saber dirigir y saber jugar. El primero rehuiré que ellos sepan orientar la actividad lúdica; esto es, que conozcan y dominen la metodología del juego para desarrollar un tema, teniendo en claro los objetivos de aprendizaje. En el segundo caso el docente debe saber jugar, honestamente con los niños como uno más de ellos, respetando las normas acordadas y disfrutando, igual que los niños del juego.

Para la aplicación de la propuesta pedagógica de utilización del juego como estrategia metodológica para el aprendizaje activo y significativo, se requiere una actitud de investigación y descubrimiento del comportamiento de los

alumnos frente al juego y que se apliquen y pongan a prueba los conocimientos teóricos que sobre el tema tienen los docentes.

### **Ventajas de jugar para aprender.-**

Esta concepción pedagógica del juego a demostrado su efectividad, pues los niños aprenden más y mejor, y tales, lo más importante es que aprendan con justo, de una manera divertida y en un ambiente de confianza que consolida su autoestima.

Así el juego infantil es un aliado en la adquisición de nuevos conocimientos, pues permite la participación activa de cada uno de los niños, facilita la cooperación, la solidaridad, proporciona elementos para descubrir las capacidades individuales y colectivas en la construcción de conocimientos nuevos y permite rectificar errores conceptuales y de procedimiento entre sí, de forma sencilla y segura.

El trabajo del docente es arduo en la preparación anticipada del ambiente para el juego, y durante el desarrollo del juego. El docente prevé situaciones, pone a disposición materiales e información. Cundo los niños juegan el docente puede eventualmente participar jugando pero la mayoría de las veces lo hace observando, para posteriormente volver a incentivar rincones de desarrollo próximo en función de los avances conseguidos en el aprendizaje y desarrollo de habilidades destrezas y capacidades.

### **Valor educativo del juego.-**

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que se deben al desarrollo de las actividades corporales y a su enlace con la educación moral e intelectual.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil. La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro – muscular

Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervenga el elemento muscular. El juego tiene una persecución sobre los órganos y sobre las funciones y como consecuencia sobre la acción educativa del niño.

### **Valor didáctico del juego.-**

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo el aprendizaje, y como el mundo del niño gira alrededor del juego, éste será cuidadosamente orientado y vigilado.

“El juego instruye, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las



ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo”. (Dávila, 1988, p. 10-12)

### **El juego y los juegos infantiles.-**

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños. Por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz y motivadora, todos estamos en capacidad de convertir todo lo que hacemos en un juego,

ENTONCES..... ¿QUE NO ES JUEGO?:

NO ES JUEGO CUANDO:

- Una actividad va más allá del tiempo de atención que un niño puede sostener
- Todo se lo da hecho
- No se lo deja pensar
- No se dan alas a su imaginación
- Las reglas son impuestas y poco claras
- El niño solo está sentado dentro de cuatro paredes
- Los recursos están de adorno y guardados
- Existe miedo
- El niño no puede expresarse, ni interactuar con sus compañeros u otras personas
- El niño no puede oler, ver, sentir ni pensar

El juego a decir de Ana María González (1999, p.87):

Entonces, el juego es una necesidad vital espontánea y natural del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida. Desde las perspectiva de los niños el juego es un aventura y una gran experiencia para aprender, como lo indicamos en el titulo anterior y, desde los adultos es un recurso para educar y promover el desarrollo físico, intelectual y emocional de los niños, especialmente en las primeras etapas de vida, ya que en esos momentos es la actividad rectora del desarrollo y, aunque luego pasa a un segundo plano nunca desaparece por completo.

Cuando el niño juega, simboliza sus deseos y satisface las necesidades de su imaginación, esto le permite interiorizar poco a poco la realidad, conceptualizar y comunicar conocimientos, emociones y deseos.

El juego está presente en todas las etapas del desarrollo y va evolucionando de acuerdo con la edad de los niños y con el entorno socio cultural que los rodea. (Pacheco, 2006, 16-44):

### **Contenidos de la propuesta.-**

Los contenidos de la propuesta, a más de lo expuesto se plantea: Talleres para docentes que nace como una propuesta para brindar apoyo a las situaciones e interrogantes que se presenta en la escuela, ya que los docentes son los principales portadores de conocimientos desde el primer año de educación básica, por lo que es importante que sea desde este ámbito de donde parte la reflexión profunda que lleve al conocimiento y a la convicción de lo que se quiere para los niños.

Para lograrlo es necesario crear los talleres para los docentes con un clima de confianza donde se pueda dialogar, compartir experiencias, expresar sentimientos dudas, opiniones. Si bien estos espacios nos permite un intercambio de experiencias que a través de un análisis guiado permiten a los docentes apropiarse de herramientas para afrontar los retos que se presentan diariamente en la escuela teniendo como propósito contribuir y mejorar la enseñanza aprendizaje ya que cada docente tiene la posibilidad de ofrecer y aportar elementos valiosos como resultado de su experiencia.

Es desde este punto de vista que los talleres para docentes buscan estimular la participación activa de todos para de esta manera contrarrestar los problemas que se presentan en el centro educativo.

Estos talleres contribuyen al encuentro y reflexión de todo el personal docente sobre la tarea educativa que se realiza con los niños y que nos permite desarrollar el juego como aprendizaje activo.

### **La Orientación Docente.-**

La orientación docente es el conjunto de técnicas que se encaminan a fortalecer las capacidades evidentes o latentes que tiene como objetivo el fortalecimientos de los vínculos que une a los miembros de la comunidad educativa con el fin de lograr el progreso de sus alumnos y de todo el contexto que lo rodea, para así lograr formar niños que puedan comunicarse e interrelacionarse con el mundo.

Entonces el escenario del juego visto como un espacio interactivo y de comunicación interpersonal, caracterizada por un clima de afectos, se convierte en la forma a través de la cual los niños interpretan una actividad como un ensayo que, aunque incluye una finalidad esta solo se convierte en verdadera meta posteriormente, cuando se alcanza el éxito en la actividad. Así, el niño no tiene miedo de equivocarse cuando está jugando, es decir, cuando está aprendiendo.

### **Objetivos del taller para docentes.-**

- Incentivar a los docentes para que utilicen diversas técnicas para trabajar el juego como aprendizaje activo para mejorar la enseñanza aprendizaje
- Instaurar métodos efectivos donde los docentes conozcan y aprendan para ayudar a los niños en el mejoramiento y superación del rendimiento escolar a través de los juegos
- Implantar una buena comunicación y relación entre docentes y alumno.

### **Importancia del taller para Docentes.-**

El taller que se va a impartir a los docentes es muy importante ya que esto le permite impartir a sus niños y poner en juego todo su potencial para un mejor rendimiento y así lograr alumnos con un criterio formado.

El taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad. Es un proceso pedagógico en el cual los docentes desafían un conjunto de problemas específicos.

El taller representará un espacio de aprendizaje de reflexión colectiva e intercambios de experiencias entre los docentes y los estudiantes de la unidad educativa, con lo que se busca alcanzar la capacidad de mejorar la relación entre docentes y alumnos.

#### **Metodología.- Seminario-Taller.-**

Dentro de la descripción de la propuesta en el mes de febrero se llevará a cabo una reunión con el personal docente con la finalidad de socializar los respectivos talleres en la que participarán las personas involucradas el tiempo será de 13h30 a 15h00 dichos talleres serán impartidos todos los días siendo responsables: la investigadora, las autoridades del plantel, el facilitador o especialista en la temática de los talleres

La propuesta mencionada será posible llevarlo a ejecución con la participación activa de todo el personal docente de las escuelas investigadas mediante el cumplimiento de la primera fase.

## **Metodología general.-**

- Activa, participativa con técnicas activas aplicables a la temática.
- Trabajo en grupo.
- Exposición de los trabajos.
- Realizar debates, mesas redondas.
- Puestas en común
- Conclusiones. Ejercicios.
- Establecer compromisos de trabajo.
- Encuestas, Test.
- Asesorías, investigación, bibliográfica y de campo

### CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	AÑO: 2013											
	FEBRERO			MARZO				ABRIL				
ACTIVIDAD 1: MOTIVACIÓN A LOS DOCENTES	04											
ACTIVIDAD 2: TALLER PARA DOCENTES		11										
ACTIVIDAD 3: EL PROFESOR COMO PARTICIPANTE DEL JUEGO INFANTIL			18									
ACTIVIDAD 4: TALLER DIRIGIDO A LOS DOCENTES SOBRE AMBIENTES FÍSICOS Y RINCONES DE JUEGO DE CONSTRUCCIÓN, Y DRAMATIZACIÓN				25								
ACTIVIDAD 5: EL JUEGO INFANTIL COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE ACTIVO					1							
ACTIVIDAD 6: VENTAJAS DE JUGAR PARA APRENDER						8						
ACTIVIDAD 7: JUEGOS POPULARES MAS CONOCIDOS PARA NIÑOS.								6	13	20	27	

## **Primera Fase dirigida al personal docente.-**

### **ACTIVIDAD 1:**

#### **MOTIVACIÓN A LOS DOCENTES**

El docente y la escuela son los entes sociales que se preocupan del desarrollo integral de los niños y niñas y un aspecto fundamental para su logro es la de brindar confianza que consolide su estabilidad emocional sus valores y ellos será posible en un ambiente de comunicación abierta y constructiva y de la interacción positiva entre docentes y alumnos.

El docente debe mostrar una verdadera afectividad y amor a los niños para que más tarde fructifique en su desempeño hacia el trabajo, hacia la intervención activa, colaboración y el interés en las actividades de la institución escolar.

#### **Objetivo**

- Conocer y aplicar acciones para mejorar el ambiente dentro de la institución educativa
- Estimular las buenas relaciones entre el personal docente y los alumnos

#### **Actividades**

Las charlas de motivación versaran sobre:

- El ambiente y la comunicación
- Valor educativo del juego

#### **El ambiente y la comunicación.-**

La comunicación entre director docente estudiantes constituye el fundamento de una relación afectiva para la formación de educandos



seguros intelectual y emocionalmente, lo que favorece el proceso de aprendizaje mediante el juego.

Es importante brindarles afecto y seguridad en el ambiente escolar para que los niños participen activamente en el juego para mejorar el rendimiento de los estudiantes.

Propiciar un ambiente de seguridad donde los niños puedan dar toda su potencial en el aprendizaje.

### **Valor educativo del juego.-**

El juego tiene un gran valor educativo para el niño porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad por el cual se realiza todo esfuerzo; en él está basada toda actividad motora, es decir neuro - muscular.

## **ACTIVIDAD 2:**

### **TALLER PARA DOCENTES.-**

El juego contiene siempre en sí mismo su fin y no tiene nada que esperar de lo trascendental, en el juego la actividad es rescatada en el transcurso del tiempo y vive todo momento en un eterno presente.

El taller para docentes instaurada en la institución constituye un espacio de apoyo y sostén profesional para encarar y elaborar las dificultades que se presentan dentro de ella para desarrollar el juego como aprendizaje activo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **Objetivos**

- Instalar un taller para docentes en la institución
- Participar con juegos todo el personal docente

#### **Actividades**

Se realizarán siguiendo el proceso explicado en la Metodología General y se aplicarán las siguientes técnicas activas de trabajo de taller; mismos que se desarrollaran en cada una de las actividades propuestas:

**Expositiva:** Introducir el tema haciendo uso de una presentación de Power Point, lecturas, reflexiones, dinámicas, etc., los asistentes tendrá la oportunidad de tomar los apuntes y efectuar preguntas. Haciendo uso del software se presentan imágenes y se realizarán varios juegos motivacionales y de trabajo activo, expuestos en el marco teórico y al final de la presente propuesta. La facilitadora dará las indicaciones a los asistentes

a fin de que relacionen el contenido de las lecturas y los juegos con la exposición previa.

**Participativa:** Una vez terminada la primera fase, los asistentes comentarán sobre las mismas resaltando los aspectos que se pueden relacionar con la teoría, y proponiendo nuevos ejemplos.

**Trabajo Grupal:** Haciendo uso de dinámicas se trabajará en grupos, entrega materiales a los grupo, a la vez que se ofrecen explicaciones sobre el trabajo a realizarse y selecciona la temática en base a los contenidos programáticos propuestos inicialmente. Se designan coordinadores y secretarios relatores. Luego los grupos a partir de una lectura previa del documento entregado, relacionando con los contenidos de las lecturas, sistematizan las ideas y criterios que consideren más importantes y los anotan en unos papelotes, proponiendo nuevos ejemplos.

**Plenaria:** A continuación en plenaria los participantes, expondrán su trabajo al colectivo.

**Debate:** Se abre un espacio para debatir críticamente las ideas comparándolas con el ejercicio cotidiano de su profesión. Finalmente la información se sistematiza y se elaboran los compromisos finales

### **Requisitos**

Desarrollar el taller para docentes mediante el siguiente cronograma:

## CRONOGRAMA

Temas	Actividad	Material	Responsable	Tiempo
<b>Inauguración por parte del Rector Magister Jaime Guerrero</b>	Presencia de la autoridad el Rector Magister Jaime Guerrero para la inauguración del programa.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos
<b>Bienvenida a cargo de la facilitadora Nube Pérez</b>	De presentación: "Me llamo y me gusta"	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos
<b>Procesamiento con la participación de docentes</b>	Análisis y discusión del tema ¿Cómo jugar?	Papelógrafo	Nube Pérez Rojas.	60 minutos
<b>División de grupos</b>	Dialogo grupal sobre la importancia del juego en la enseñanza-aprendizaje.	Hojas Marcadores de colores Recortes	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Desarrollo de actividades grupales</b>	Presentación de grupos y propuestas: El facilitador solicitara que el grupo se presente y se integre a informar sobre el desarrollo de los temas tratados a través del planteamiento de propuestas.	Cartulina Esferos Lápices	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

<b>Presentación de las actividades grupales:</b>	Cada grupo expondrá las propuestas obtenidas para realizar con éxito el juego y el aprendizaje activo.	Cartulinas Marcadores	Nube Pérez Rojas.	40 minutos
<b>Plenaria</b>	Dentro del grupo se obtendrá los compromisos generales a los cuales los participantes se comprometen. Exposición de las conclusiones del grupo	Hojas y esferos	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Evaluación:</b>	Reflexión voluntaria por parte de los participantes.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

### **TEMÁTICAS A SER TRATADAS EN EL TALLER A DOCENTES.-**

Dentro de la temática que se brindará desarrollarán y participarán los docentes están:

- ¿Cómo Jugar?
- El profesor como participante del juego infantil
- Ambientes físicos, rincones de juego, de construcción y de dramatización
- El juego infantil como potenciador del aprendizaje activo
- Ventajas de jugar para aprender

## **Taller dirigido a los docentes**

¿Cómo jugar?

### **Objetivo General**

Proponer a los asistentes la reflexión sobre la importancia del juego como aprendizaje

### **Objetivos específicos**

- Propiciar la integración de los asistentes
- Presentar la problemática en forma practica
- Reflexionar sobre el juego
- Comprometer a los docentes para un cambio de actitud

### **Tema a desarrollar ¿Cómo jugar?**

Tal vez lo más difícil sea transmitir a los docentes el “cómo jugar con los niños”, sin perder la magia y el encanto del juego infantil como lo demuestran algunas experiencia de docentes y maestras que trabajan los procesos de enseñanza aprendizaje a través del juego.

La enciclopedia Aula es su obra “Educación Cívica, Ecología y Aprendizaje significativo” recoge la experiencia de una maestra que se expresaba así: “los juegos son simulacros no serios de la vida los chicos tienen una curiosidad enorme por la vida, y los juegos facilitan las oportunidades para estudiar algunos de sus aspectos, cuando intervienen en algunos o inventan

los suyos propios lo que hacen en fondo es personalizar su visión para afrontarlos a su manera”.

En la escuela se cuenta con algunos materiales como fichas piezas con números o letras, dóminos, loterías, etc., elementos formales para aprender matemática o lenguaje, se pueden tomar estos mismos elementos y combinarlos entre sí con otros de nuestra invención para crear otros juegos por supuesto, además de los formales de cada área de estudio.

### **Criterios básicos para la ejecución del tema.-**

El tema debe ser analizado al margen de consideraciones socioculturales en lo posible sería conveniente que asistan todos los docentes para que se logre cumplir el objetivo propuesto

### **Desarrollo**

- Inauguración: presencia de la autoridad para señalar inaugurada el programa.
- Bienvenida: dinámica de un juego “Me llamo y me gusta”.
- Procesamiento: análisis y discusión del tema ¿Cómo jugar?
- División de grupos: dividir a los participantes pro criterios de números.
- Desarrollo: el facilitador solicitara que el grupo se presente y se integre a informar sobre el desarrollo de los temas tratados a través del

planteamiento de propuestas y compromisos frente a las adversidades que dentro de la escuela pudiera presentarse.

- Presentación: cada grupo expondrá las propuestas obtenidas para realizar con éxito el juego y el aprendizaje activo.
- Plenaria: dentro del grupo se obtendrá los compromisos generales a los cuales los participantes se comprometen.
- Evaluación: reflexión voluntaria por parte de los participantes.



### ACTIVIDAD 3:

#### TALLER DIRIGIDO A DOCENTES

##### EL PROFESOR COMO PARTICIPANTE DEL JUEGO INFANTIL

###### Objetivos General

Reflexionar sobre la problemática del docente que no se integra al juego

###### Objetivos Específicos

- Apoyar sobre las relaciones de cordialidad y participación de los docentes
- Vivencia la situación que experimentan los docentes cuando no quieren jugar
- Buscar alternativas de solución ante la temática planteada
- Compartir los trabajos de grupo para reforzar los compromisos

###### CRONOGRAMA

Temas	Actividad	Material	Facilitador	Tiempo
<b>Inauguración</b>	Presencia de la autoridad el Rector Magister Jaime Guerrero para la inauguración del programa.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos
<b>Bienvenida a cargo de la facilitadora Nube Pérez</b>	De presentación: "El amigo secreto"	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

<b>Procesamiento con la participación de docentes</b>	Participación de los docentes en el juego “ el gato y el ratón“	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>División de grupos</b>	Al momento de ingresar al salón se deberá armar grupos de trabajo mediante la dinámica “ el barco se va a hundir”.	Hojas Marcadores de colores Recortes	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Desarrollo de actividades grupales:</b>	Análisis de participación de docentes: El facilitador motivara al grupo analizar la participación de los docentes.	cartulina Esferos Lápices Cartulinas Marcadores	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Presentación de actividades grupales:</b>	Cada uno de los grupos indicara algunos mensajes que le dejo la temática.	Hojas y esferos	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Plenaria</b>	Dentro del grupo se realizara un juego donde participaran todos docentes	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Evaluación:</b>	Reflexión voluntaria por parte de los participantes sobre la temática y actividades llevadas a cabo en las cuales el docente como participante del juego infantil.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

## **Tema a desarrollar**

El profesor como participante del juego infantil

La participación del docente en el juego infantil está fundamentada en los tiempos previos al juego pero cuando participan en el juego propiamente dicho debe hacerlo honestamente jamás con autoritarismo o censura porque cuando esto sucede, para los niños el juego ha terminado

En concordancia con lo expuesto, en la obra `` Metodologías activas de enseñanza- aprendizaje`` recomienda: con una participación activa y honesta el profesor guía y potencia los procesos emocionales afectivos y cognitivos que el juego-trabajo conlleva. Entonces en la escuela se debe considerar prioridad la planificación de las experiencias cotidianas de los escenarios de juegos y su acondicionamiento con materiales apropiados para que estos espacio y bajo normas educativas de tiempos, usos del material, convivencia y comunicación con los compañeros se produzca el tipo de interacciones e intercomunicaciones que son la clave de la naturaleza en rincones de desarrollo próximo

Así el docente añade calidad a los juegos cuando participo honestamente en los mismo “ser un buen jugador para ser un buen docente “ lo cual significa a ver experimentado y madurado en la actividad de jugar y, bajo ningún concepto, intentar convertir al juego en otra cosa.

## **Criterios básicos para la ejecución del tema**

- El tema debe ser analizado al margen de su consideración socioculturales
- En lo posible sería conveniente que participen todos los docentes.

## **Desarrollo**

- Inauguración : Presencia de la autoridad para declarar inaugurado el programa
- Bienvenida: dinámica de bienvenida “el amigo secreto”.
- Procesamiento: Participación de los docentes en el juego “ el gato y el ratón“
- División de grupos: Al momento de ingresar al salón se deberá armar grupos de trabajo mediante la dinámica “ el barco se va a hundir”
- Desarrollo: El facilitador motivara al grupo analizar la participación de los docentes.
- Presentación: Cada uno de los grupos indicara algunos mensajes que le dejo la temática
- Plenaria: Dentro del grupo se realizara un juego donde participaran todos docentes
- Evaluación: Reflexión voluntaria por parte de los participantes sobre la temática y actividades llevadas a cabo en las cuales el docente como participante del juego infantil.

#### ACTIVIDAD 4:

### TALLER DIRIGIDO A LOS DOCENTES SOBRE AMBIENTES FÍSICOS Y RINCONES DE JUEGO DE CONSTRUCCIÓN, Y DRAMATIZACIÓN

#### Objetivo general:

Reflexionar sobre los ambientes que tienes los niños para poner en práctica el juego como proceso de enseñanza aprendizaje.

#### Objetivos específicos:

- Vivenciar la situación que experimentan los niños cuando no existe un espacio físico adecuado
- Buscar alternativas de solución ante la temática planteada
- Compartir los trabajos de grupo para reforzar los compromisos.

#### CRONOGRAMA

Temas	Actividad	Material	Facilitador	Tiempo
<b>Inauguración A cargo de la facilitadora Nube Pérez</b>	Saludos y bienvenida de parte de la facilitadora Nube Pérez	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos
<b>Procesamiento con la participación de los docentes.</b>	Se aplicara el tema mediante el juego “el dado” que participarán todos los docentes en la cual se puede dar en cuenta el espacio físico que se posee y los rincones de juego y de construcción.	Dado	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

<b>División de grupos para el desarrollo de actividades</b>	Grupos de acuerdo a las letras: En unas tarjetitas se entregaran letras y se formaran los grupos de acuerdo a la letra	Hojas Marcador	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Desarrollo de las actividades grupales:</b>	El facilitador motivara a que los participantes analicen el ambiente físico, los rincones de juego y de construcción para identificar los peligros que pueden sucederles a los niños.	Cartulina Esferos Lápices Cartulina Marcador	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Presentación de las actividades realizadas por los grupos:</b>	Cada uno de los grupos presentara sus conclusiones y recomendaciones para evitar accidentes que se pueden producir.	Hojas y esferos	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Plenaria:</b>	Todo el grupo conversara sobre las experiencias que tuvieron cada uno de los participantes y expondrán sus mensajes sugerencias y compromisos	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Evaluación:</b>	Reflexión voluntaria por parte de los participantes acerca de la temática y actividades llevadas a cabo sobre el tema desarrollado.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

### **Tema a desarrollar.-**

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

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

Los rincones de juego entre las más importantes pueden ser:

**Rincón de construcción.-** Lugar donde el niño trabaja con materiales desestructurados y utiliza para ir formando sus propias estructuras, se manejan las relaciones espaciales de equilibrio e inclusión, establecen similitudes y diferencias, además posibilita la construcción de grupos o individualmente, clasifican, agrupan y ordenan objetos, representan roles y experiencias brindando valiosas vivencias cognoscitivas y sociales.

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

**Rincones de dramatizaciones.-** Lugar donde los niños desarrollan su imaginación a través de los juegos de simulación y desempeño de roles,

hablan y representan cosas que saben, sucesos importantes de su vida, su familia sus padres, etc. Permiten que los niños trabajen juntos expresan sentimientos, ideas, utilicen libremente el lenguaje para comunicar sus roles y responder a la nueva necesidades y peticiones de otros.

Es muy importante que el niño logre:

- imitar modelos simples de juego
- Desarrollar un juego socializado
- Asumir roles distintos del seno familiar
- Dramatizar todo tipos de roles
- Lograr vencer situaciones difíciles
- Descubrir indicaciones.

#### **Criterio básico para la ejecución del tema**

- El tema debe ser analizado al margen de consideraciones de todos los docentes
- En lo posible sería conveniente que asistan todos los docentes para que se logre cumplir el objetivo prepuesto

#### **Desarrollo**

- Inauguración.- Saludos y bienvenida
- Procesamiento.- Se aplicara el tema mediante el juego “ el dado “ que partearan todos los docentes en la cual se puede dar en cuenta el espacio físico que se posee y las rincones de juego y de construcción



- División.- de grupos: en unas tarjetitas se entregaran letras y se formaran los grupos de acuerdo a la letra
- Desarrollo.- el facilitador motivara a que los participantes analicen el ambiente físico, los rincones de juego y de construcción para identificar los peligros que pueden sucederles a los niños.
- A continuación el facilitador del grupo pide a los participantes que describan a las características y los peligros que atrae al no poseer un ambiente físico adecuado
- Presentación.- Cada uno de los grupos presentara sus conclusiones y recomendaciones para evitar accidentes que se pueden producir
- Plenaria.- Todo el grupo conversara sobre las experiencias que tuvieron cada uno de los participantes y expondrán sus mensajes sugerencias y compromisos
- Evaluación.- reflexión voluntaria por parte de los participantes acerca de la temática y actividades llevadas a cabo sobre el tema desarrollado.

## ACTIVIDAD 5:

### TALLER DIRIGIDO A LOS DOCENTES “EL JUEGO INFANTIL COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE ACTIVO”

#### Objetivo general:

Analizar con los docentes la problemática educativa y sus posibles soluciones.

#### Objetivo específico:

- Cuestionar los roles de los docentes frente al problema de bajo rendimiento escolar.
- Establecer compromisos personales frente a la crisis educativa
- Concretar alternativas de solución planteada por los docentes.

#### CRONOGRAMA

Temas	Actividad	Material	Facilitador	Tiempo
<b>Inauguración a cargo del Rector de la institución</b>	Presencia de la autoridad Rector Jaime Guerrero para señalar inaugurado el programa.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	10 minutos
<b>Bienvenida a cargo de la Facilitadora Nube Pérez</b>	Dinámica de bienvenida “Con una sonrisa te demuestro mi amistad”	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

<b>Procesamiento</b>	Conversar sobre la importancia que tiene el juego como potencial del aprendizaje activo.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>División de grupos para la realización de actividades</b>	División de grupos por afinidad: Se reunirán por afinidad en 4 grupos.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Desarrollo de actividades grupales:</b>	El facilitador motivara a cada grupo a realizar un juego de roles donde participaran todo el personal docente se les dará como consigna general el desarrollo de la temática	Cartulina Esferos Lápices Cartulina s Marcador es	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Presentación de las actividades grupales realizadas:</b>	Cada uno de los grupos presentara su juego al final de la cual manifestara el mensaje que quiere transmitir a sus compañeros.	Hojas y esferos	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Plenaria</b>	Conversas sobre las experiencias que tuvieron cada uno de los grupos.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Evaluación:</b>	Reflexión voluntaria por parte de los participantes acerca de la temática y actividades llevada a cabo, se establecerá las conclusiones y compromisos del tema desarrollado.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

## **Tema a desarrollar**

El juego entre otras cosas, permite a los niños aprender de manera interactiva lo que garantiza al mismo tiempo, el desarrollo intelectual y social.

El juego, por su carácter simbólico sirve para representar situaciones; por su carácter social, tienen reglas y hay que aprender a cumplirlas. El juego evoluciona con los niños y es gratificante cuando estás rodeada de situaciones psicológicas positivas.

Olivia Trejo en su obra “como enseñar a pensar a los niños “, manifiesta “jugar es entrar en un mundo en el que, si uno se equivoca no hay cosas que lamentar porque finalmente es solo un juego”. Así al principio nada de esto se sabe, jugar resulta interesante pues todos están de mejor humor cuando juegan, lo que permite a los niños entrar en contacto con los rigores de la vida de una manera más relajada y tranquilizadora.

Entonces el escenario del juego visto como un espacio interactivo y de comunicación interpersonal, caracterizada por un clima de afectos, se convierte en la forma a través de la cual los niños interpretan una actividad como un ensayo que, aunque incluye una finalidad esta solo se convierte en verdadera mete posteriormente, cuando se alcanza el éxito en la actividad.

Para una mejor comprensión de la potencialidad del juego, el Ministerio de Educación en la serie educarse para educar bajo el título “Metodologías Activas “recomienda los siguientes puntos para la actividad lúdica.

- “Es un comportamiento de carácter simbólico y desarrollo social”. Recrea, representa situaciones reales o imaginarias de la cotidianidad de los niños.
- “Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica”. Permite organizar y desarrollar el juego de manera clara, respetuosa y segura.
- “El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma con lo que los niños reflejan el mundo” en relación con su desarrollo evolutivo, los intereses y las condiciones socio culturales de los niños.

### **Criterios básicos con la ejecución del tema**

Es importante que el desarrollo de este tema no quede únicamente en palabras, sino que establezcan compromisos que viabilicen la conformación y funcionamiento del juego infantil como potenciador del aprendizaje activo.

### **Desarrollo:**

- Inauguración.- presencia de la autoridad para declarar inaugurado
- Bienvenida.- dinámica de bienvenida “Con una sonrisa te demuestro mi amistad”
- Procesamiento.- Conversar sobre la importancia que tiene el juego como potencial del aprendizaje activo para mejorar la relación con sus estudiantes y propiciar una comunicación directa entre docentes y alumnos y a si mejorar la calidad de enseñanza en nuestra institución
- División de grupos.- Se reunirán por afinidad en 4 grupos

- Desarrollo.- el facilitador motivara a cada grupo a realizar un juego de roles donde participaran todo el personal docente se les dará como consigna general el desarrollo de la temática
- Presentación.- Cada uno de los grupos presentara su juego al final de la cual manifestara el mensaje que quiere trasmitir a sus compañeros.
- Plenaria.- Conversas sobre las experiencias que tuvieron cada uno de los grupos.
- Evaluación.- Reflexión voluntaria por parte de los participantes acerca de la temática y actividades llevada a cabo, se establecerá las conclusiones y compromisos del tema desarrollado.

#### **ACTIVIDAD 6:**

### **TALLER DIRIGIDO A LOS DOCENTES: VENTAJAS DE JUGAR PARA APRENDER**

#### **Objetivo General:**

Analizar con los docentes sobre el tema ventajas de jugar para aprender y sus posibles soluciones

#### **Objetivos Específico:**

- Acoger afectuosamente a los asistentes
- Establecer compromisos para impartir a los educandos
- Concretar alternativas de solución planteadas por la institución

## CRONOGRAMA

Temas	Actividad	Material	Facilitador	Tiempo
<b>Inauguración por parte del Rector de la institución.</b>	Presencia de la autoridad Rector Jaime Guerrero para señalar inaugurado el programa.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	10 minutos
<b>Bienvenida a cargo de la facilitadora Nube Pérez</b>	Dinámica de bienvenida "El sartencito"	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos
<b>Procesamiento</b>	Dentro del grupo conversar sobre la importancia que tiene el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante el juego y las ventajas de jugar para aprender.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>División de grupos para el desarrollo de actividades</b>	División mediante un juego: La división de los grupos se hará mediante el juego el trencito participará todos los docentes.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	30 minutos
<b>Desarrollo de actividades grupales:</b>	El facilitador motivará a cada grupo a realizar juegos: "encuentro a través de objetos", "ensalada de frutas" especificados en el marco teórico se les hará como consigna general el desarrollo de la temática.	cartulina Esferos Lápices Cartulinas Marcadores	Nube Pérez Rojas.	30 minutos

<b>Presentación de actividades grupales realizadas:</b>	Cada uno de los grupos presentará su juego y al final de la cual manifestará el mensaje que quiere dar al resto.	Hojas y esferos	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Plenaria</b>	Con la presencia de todos conversar con el grupo sobre las experiencias que tuvieron cada uno de los participantes al representar el juego escogido.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	20 minutos
<b>Evaluación:</b>	Reflexión voluntaria por parte de los participantes a cerca de las temáticas y las actividades llevadas a cabo en las cuales se establecerá las conclusiones y compromisos del tema desarrollado.	Ninguno	Nube Pérez Rojas.	15 minutos

### **Tema a desarrollar**

Esta concepción pedagógica del juego ha demostrado su efectividad, pues los niños aprenden más y mejor, lo más importante es que aprendan con gusto, de una manera divertida y un ambiente de confianza que consolida su autoestima. Así el juego infantil es un aliado en la adquisición de nuevos conocimientos. Pues permita la participación activa de cada uno de los niños, facilita la cooperación, la solidaridad, proporciona elementos para descubrir las capacidades individuales y colectivas en la contracción de conocimientos nuevos y permite rectificar errores conceptuales y de



procedimientos entre sí, de forma sencilla y segura. El trabajo del docente es arduo en la preparación anticipada del ambiente para el juego, y durante el desarrollo del juego el docente breve situaciones pone a disposición materiales e información. Cuando los niños juegan el docente puede eventualmente participar jugando pero la mayoría de las veces lo hace observando, para posteriormente volver a incentivar rincones de desarrollo próximo en función de los avances conseguidos él en aprendizaje y desarrollo de habilidades destrezas y capacidades.

### **Criterios básicos para la ejecución del tema.**

- Sería conveniente que asista una representación de los alumnos.
- Es importante que el desarrollo de este tema no se quede únicamente en las aulas, sino que establezcan compromisos que viabilicen la conformación y funcionamiento de una autentica educación educativa.

### **Desarrollo.**

- Inauguración.- Presencia de la autoridad.
- Bienvenida.- dinámica de bienvenida “El sartencito”
- Procesamiento.- dentro del grupo conversar sobre la importancia que tiene el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante el juego y las ventajas de jugar para aprender. Que compromisos asumen los profesores para mejorar el rendimiento de sus alumnos.
- División de grupo.- La división de los grupos se hará mediante el juego el trencito participará todos los docentes.

- Desarrollo.- El facilitador motivará a cada grupo a realizar juegos: “encuentro a través de objetos”, “ensalada de frutas” especificados en el marco teórico se les hará como consigna general el desarrollo de la temática.
- Cada grupo deberá representarlo y exponerlo de acuerdo a su criterio o realidades vividas.
- Presentación.- Cada uno de los grupos presentará su juego y al final de la cual manifestará el mensaje que quiere dar al resto.
- Plenaria.- Con la presencia de todos conversar con el grupo sobre las experiencias que tuvieron cada uno de los participantes al representar el juego escogido.
- Evaluación.- Reflexión voluntaria por parte de los participantes a cerca de las temáticas y las actividades llevadas a cabo en las cuales se establecerá las conclusiones y compromisos del tema desarrollado.

## **ACTIVIDAD 7:**

### **JUEGOS POPULARES MÁS CONOCIDOS PARA NIÑOS/AS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

Los juegos populares presentan un aporte muy importante porque a través de ellos y al mantener en constante práctica se puede transmitir a los niños las diferentes formas de vida, características y tradiciones de los diferentes lugares. Además por medio de estos juegos se pueden conocer aspectos muy importantes con lo que se puede también comprender costumbres, hábitos y La vida misma de los diferentes grupos étnicos.

**TÍTULO:** **LOS COCOS LOCOS**

**MATERIALES:** Espacio amplio, rulimanes

**PERSONAS:** 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Se dividen en grupos de cuatro personas

**DESARROLLO:** Se dibuja en el piso una "bomba" en el cual colocamos algunos cocos (chilenos), igual al número de jugadores.

Los jugadores lanzan uno por uno su rulimán.

El rulimán que más se aproxime a la "bomba" tiene derecho a sacar los cocos o "matar"(mediante "pepo") a otros rulimanes cercanos.

**REGLAS:** Gana el jugador que haya "matado" a todos los rulimanes o sacado el mayor número de cocos.

**TÍTULO:** CARRERA DEL HUEVO Y LA CUCHARA CIEGA

**MATERIALES:** Espacio delimitado, cucharas, huevos, pañuelo

**PERSONAS:** de 10 a 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** organizados en subgrupos

**DESARROLLO:** Los subgrupos formados en columnas se ubican tras de una líneas.

El primero de cada columna con una chuchara en la boca sobre la que se coloca un huevo, se cubre los ojos, a la señal convenida, se dirige a un sitio determinado. Regresa luego al subgrupo y entrega al siguiente jugador, quien repite el proceso.

**REGLAS:** El juego continúa hasta que realicen todos los estudiantes.

Gana el subgrupo que empleo menos tiempo.

En caso de que caiga el objeto, debe reiniciar desde ese lugar.

**TÍTULO:** LAS BOLAS CON UN SOLO PIE

**MATERIALES:** Espacio amplio, bolas

**PERSONAS:** De 10 a 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Formar dos grupos de igual número de participantes

**DESARROLLO:** El juego puede realizarse de varias formas, el mismo que se lo ejecutara en grupos variados.

Varios jugadores colocan bolas en un círculo dibujado en el piso. Luego, cada jugador debe sacarlas sea con “tingue” (con los dedos fijados en el piso) o arrojado la bola con la mano, pero saltando con un solo pie.

**REGLAS:** Los jugadores tienen un orden definido para jugar su bola o canica

**TÍTULO:** **PESCAR LOS COCOS**

**MATERIALES:** Espacio limitado, lana, piola, hilo

**PERSONAS:** De una a dos participantes

**ORGANIZACIÓN:** Se puede hacer individualmente o por parejas

**DESARROLLO:** Cada estudiante dispondrá de una piola (cordel) de un metro de largo.

La piola debe estar unida por los extremos y sostenida por los pulgares y meñiques. A una señal comienzan a tejer la red.

**REGLAS:** Gana el estudiante que forme mayor número de cocos, cunas o tablas en el tiempo establecido.

**TÍTULO:** **LA PERINOLA MÁGICA**

**MATERIALES:** Espacio limitado, perinola

**PERSONAS:** De 10 a 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** En subgrupos de 4 a 6 personas

**DESARROLLO:** La perinola es una especie de trompo, confeccionada con tagua o madera, a la que se hace bailar con la mano, sobre una mesa o piso(suelo).

Varios estudiantes bajo una orden determinada harán bailar la perinola, pueden apostar algo, al tiempo de gira la perinola.

**REGLAS:** Los jugadores retiran los objetos según márkela perinola

**TÍTULO: LOS TROMPOS EN BOMBA**

**MATERIALES:** Espacio limitado y delimitado, trompo y piola

**PERSONAS:** 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** En subgrupos de 2 a 4 participantes

**DESARROLLO:** Cada estudiante debe tener un trompo y una piola delgada de aproximadamente un metro cincuenta de longitud.

A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en una bomba en el piso.

**REGLAS:** Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo y saca más trompos de la bomba.

**TÍTULO:**               **LOS TILLOS CHOCONES**

**MATERIALES:**       Campo delimitado, tillos

**PERSONAS:**         20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Divididas en subgrupos

**DESARROLLO:** Los tillos o tapas de coronas de gaseosas, son buenos instrumentos para jugar a la "bomba". Se delimita el círculo "bomba" y se colocan los tillos que cada jugador debe poner. Para determinar el orden de los jugadores, estos lanzan, inicia aquel cuya ficha está cerca de la bomba y así sucesivamente de acuerdo a la lejanía o cercanía de los tillos, los jugadores tienen la oportunidad de sacar los tillos de la bomba.

**REGLAS:** Los jugadores luego del primer lanzamiento de su ficha pueden eliminar al resto de compañeros topando el tillo a la de su compañero. Ganará aquel que seque más objetos de la bomba.

**TÍTULO:**               **EL YO – YO LISTO**

**MATERIALES:**       Yo - yo

**PERSONAS:**         20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Se juega individual

**DESARROLLO:** Es un artefacto de tagua o plástico compuesto de dos tapas esféricas unidas por un hilo.

**REGLAS:** Es un artefacto de tagua o plástico compuesto de tapas esféricas unidas por un hilo.

**TÍTULO:** **SALTAR LA SOGA RÍTMICA**

**MATERIALES:** Espacio amplio, cuerda larga (soga)

**PERSONAS:** De 10 a 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Se puede hacer individual o por grupos

**DESARROLLO:** Cada grupo dispone de una cuerda más o menos larga (10 metros).

Dos jugadores cogen la cuerda por los extremos y comienzan a batir en sentido ondulatorio a ritmo y altura constante, el resto pasan la cuerda saltando de un extremo al otro cuidándose de ser topados.

**REGLAS:** Estudiante que es topado con la soga sale eliminado.

**TÍTULO:** **EL SAPO COMELÓN**

**MATERIALES:** Espacio amplio, un sapo

**PERSONAS:** 10 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Tiene que estar encolumnados



**DESARROLLO:** Se coloca en el suelo un objeto que parezca la boca abierta de un sapo. A una distancia prudencial los jugadores arrojan ordenadamente, 10 "tillos" (tapas corona) o 10 fichas de acero, dentro de la boca del sapo.

**REGLAS:** Gana el jugador que introduce más fichas o "tillos" dentro del sapo.

**TÍTULO:** **LOS HUEVOS DEL GATO LADRÓN**

**MATERIALES:** Espacio amplio y delimitado con cinco hoyos, pelota de ping pong

**PERSONAS:** 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Formar grupos de igual número de participantes

**DESARROLLO:** Cada estudiante es el espacio previamente determinado cavar un hoyo. Se ubican junto a su hoyo, por sorteo se decide quién va alcanzar la pelota (introducir en su hoyo). El que tiene que alcanzar lo hace desde tras de una línea que está ubicada a cierta distancia. Si la pelota entra en un agujero, el dueño coge y trata de pegar a cualquier compañero, sin salirse del recuadro; si logra el objetivo, quien es pegado, se hace acreedor a una pepa (semilla o piedra pequeña) y pasa a lanzar la pelota; caso contrario; sigue lanzando y se gana una pepa, así sucesivamente.

**REGLAS:** Se establece límite de tiempo o un número determinado de pepas.

**TITULO:** LA CHAMIZA ARDIENTE

**MATERIALES:** Espacio amplio, chamiza

**PERSONAS:** De 10 a 20 participantes

**DESARROLLO:** Esta actividad se realiza generalmente en vísperas de San Pedro, se acostumbra en ciertos lugares del país saltar la chamiza que consiste en una fogata de palos, paja, tamo de hojarasca. Alrededor de la misma se reúne la familia, amigos y vecinos se improvisa un animado baile.

**REGLAS:** El que se quema la ropa pierde

**TÍTULO:** LA DOBLE RAYA

**MATERIALES:** Espacio amplio, monedas

**PERSONAS:** De 10 a 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Formar grupos

**DESARROLLO:** Se dibuja dos rayas en el suelo, más o menos a una distancia de tres metros.

Los jugadores lanzan en orden una moneda en la raya

**REGLAS:** Gana el jugador cuya moneda caiga en el lugar más cercano. Si coincide con la raya todos los demás jugadores pagan doble.

**TÍTULO:** LA VACA LOCA TAURINA

**MATERIALES:** Espacio amplio, cajón decorado de papel armado con dos astas de toros, capa

**PERSONAS:** Todo el grado

**ORGANIZACIÓN:** Un estudiante hará las veces de vaca loca

**DESARROLLO:** Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca" el mismo que persigue para embestir al resto de compañeros; estos toreadan a la "vaca loca" improvisando una capa.

**REGLAS:** El que es embestido por la "vaca loca" hará las veces de esta.

**TÍTULO:** ENSARTAR BOTELLAS CON ARGOLLAS

**MATERIALES:** Espacio delimitado, botellas, argollas

**PERSONAS:** De 10 a 20 participantes

**ORGANIZACIÓN:** Divididas en grupos

**DESARROLLO:** teniendo al frente algunas botellas, varios jugadores lanzan, a una distancia prudencial, 10 argollitas de plástico o de metal.

**REGLAS** Gana el jugador que ensarta más argollas.

## PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES.

Fases	Metas	Actividades	Recurso	Tiempo	Responsables	Resultados
Socialización	Sensibilizar al personal docente sobre el juego y el aprendizaje activo	Reunión de trabajo con los docentes de los centro educativo	Humanos y materiales	Febrero De 13h00 a 15h30, durante tres días.	Autoridades La investigadora	Docentes motivados para aplicar el juego como aprendizaje activo para mejorar el rendimiento
Capacitación	Capacitar a los docentes para trabajar el juego como aprendizaje activo para mejorar el rendimiento de sus estudiantes	Formación de grupos de trabajo para su análisis.  Desarrollo de los talleres	Humanos materiales	Marzo Abril.  Talleres de 13h00 a 15h30. De lunes a viernes	Personas especializadas investigadora	Docentes capacitados para aplicar el juego como aprendizaje activo para mejorar el rendimiento

Ejecución	Realizar juegos educativos dentro y fuera del aula	Desarrollar estrategias para promover un mejor aprovechamiento de los alumnos. Durante la aplicación en las escuelas.	Humanos Materiales	el año lectivo 2013	Docentes Investigadora	Se fortalece una práctica de juegos activos para la enseñanza de los alumnos
Evaluación	Aplicar el aprendizaje en el aula	Acciones de seguimiento y acompañamiento	Humanos y materiales	Todo el año lectivo 2013	Facilitador investigadora	El juego mejora las destrezas de enseñanza aprendizaje

Elaborado por: Nube Pérez Rojas.

## BIBLIOGRAFÍA.

- BALLY, JORGE (1998, p. 26-32), en su tesis “El juego y técnica”, Universidad de Guayaquil.
- BARONE, C. (1999). Introducción a la investigación Educacional pag.40
- BOLETINES PEDAGÓGICOS. “El nivel pre-escolar en la reforma curricular”. Boletines: 3 6 8 y del 12 al 20 Editorial MEC.
- CARINA TAMOFY, en “El juego y los actores” propuesta metodológica de la Universidad de Cuenca, 2000.
- DELEON, P. (1989) Planeación de clase pag.30
- DEFONTAINE, j. “Manual de psicomotricidad y relajación en el aprendizaje activo”. Editorial Masson, Barcelona 1989
- DINACAPED, “Aprendizaje activo juego –trabajo”. Editorial MEC Quito-Ecuador 1989.
- GONZÁLES GARZA, Ana María. “El niño y su mundo”. Editorial Trillas. México 1997.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, “Primer año, guía para docentes” Editorial ME, Quito-Ecuador 2010.
- MORALES DE BENITEZ, Elsa. “Desarrollo Integral del niño de tres a seis años. Editorial Mers. Uruguay 1990.
- PIAGET, JEAN/KONRAD, L.; ERILSON, E.: Juego y desarrollo. Grijalbo, Edición a cargo de María W. Piers. Barcelona, 1982.
- PIAGET, J. y otros. Los procesos de adaptación. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires 1997.
- RODRÍGUEZ, Chiles, Soc. “Diseño de investigación social” Centro de investigaciones sociales C.I.S. 2011.
- SEFCHOVICH, Galia. “Expresión corporal y creatividad” Editorial Trillas, México 1997.
- SEFCHOVICH, Galia. “Creatividad para niños y jóvenes” Editorial Trillas, México 206.
- SEGOVIA, F. (1980). Juegos Populares del Ecuador.

- SERIE EDUCARSE PARA EDUCAR. “Educación y desarrollo de los niños y niñas de educación básica” Editorial MEC Quito –Ecuador 2004.
- SERIE EDUCARSE PARA EDUCAR. “Metodologías activas de enseñanza-aprendizaje para niños y niñas de educación básica” Editorial MEC Quito –Ecuador 2004.
- SERIE EDUCARSE PARA EDUCAR. “Ambientes para el aprendizaje activo y significativo de los niños y niñas de educación básica” Editorial MEC Quito –Ecuador 2004.
- SERIE EDUCARSE PARA EDUCAR. “El juego como desarrollo integral de los niños y niñas de educación básica” Editorial MEC Quito –Ecuador 2004.
- SERIE EDUCARSE PARA EDUCAR. “El juego como estrategia metodológica activa para el aprendizaje de niños y niñas de educación básica” Editorial MEC Quito –Ecuador 2004.
- SCHILLER, M. (1995). Juegos Populares del Ecuador.
- TREJO LÓPEZ, Oliva. “Como enseñar a pensar a los niños”, Editorial Lexus. España 2007.
- AULA. “Curso de orientación escolar”. Editorial Cultural. Madrid-España 1996.
- ZAPATA. Oscar “La psicomotricidad y el niño, etapa maternal y preescolar”. Editorial Trillas. México 1997.
- VARIOS. “Didáctica, enciclopedia temática ilustrada” dos tomos. Editorial Oriente. Barcelona 2008.
- Varios. “Un juego para cada día” Tres Tomos. Editorial Oveja Negra . Buenos Aires-Argentina 2010.
- Varios. “El valor de los valores”. Editorial El Universo. Guayaquil-Ecuador 2002.
- VIGOSKY, F. (1999). CONCEPTUALIZACIÓN básica de las didácticas.

## ANEXO 1: ENCUESTAS REALIZADAS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL  
SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
Carrera: Licenciatura en Ciencias de la Educación



**CUESTIONARIO PARA DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
“SANTO DOMINGO DE GUZMÁN” DE LA CIUDAD DE CUENCA.**

### TEMA DE LA TESIS:

**EL JUEGO COMO METODOLOGÍA DOCENTE PARA EL APRENDIZAJE  
ACTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN DE PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA. PERIODO LECTIVO 2012-2013**

### OBJETIVO DE LA ENCUESTA:

Conocer el criterio de los docentes de Educación General Básica, para establecer si es necesaria la aplicación de juegos como método de aprendizaje activo.

### INSTRUCCIONES:

1. Si desea guardar el anonimato, no registre nombre, dirección ni teléfono.
2. Los datos serán utilizados exclusivamente para el trabajo académico de graduación
3. Lea detenidamente cada aspecto, antes de escribir la respuesta. En cada pregunta señale el número de opciones que se solicita.
4. No deje ninguna pregunta sin responder, marcando una (X) en el recuadro correspondiente.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

NOMBRE DEL ENTREVISTADO:.....

CARGO O FUNCIÓN : .....

LUGAR DE RESIDENCIA: .....

### II. ASPECTOS A INVESTIGAR

(Marque con una X una sola opción de respuesta)

**1 ¿Cuál cree Usted que es una buena metodología para mejorar la enseñanza – aprendizaje de los niños/as?**

Juegos

Lectura de Cuentos

Asociación de Imágenes

Dramatización



**2 ¿Se puede aplicar el juego como una metodología para la enseñanza aprendizaje?**

- Siempre.
- A veces
- Nunca

**3 Cuántos años tiene usted de experiencia en la docencia en Educación Básica?**

- a) 1 a 5 años
- b) 6 a 9 años
- c) 10 años o mas

**4 ¿Qué técnicas utiliza usted para la enseñanza?**

- a) Expositiva
- b) Grupales para el desarrollo de ejercicios
- c) Individual para el desarrollo de ejercicio
- h) Otras estrategias

**5 ¿Por qué cree usted que es importante el juego como metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

- a) Porque instruye física e intelectualmente
- b) Fomenta normas sociales
- c) Es una actividad vital, espontanea y permanente del niño

**d) PREGUNTA.- ¿Participa usted en los juegos con los estudiantes?**

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Nunca

**6 ¿Qué tipos de juegos metodológicos conoce usted?**

- a) Juegos Funcionales
- b) Juegos de entrega
- c) Juegos de Reglas
- d) Juegos de Simulación.
- e) Juegos simbólicos
- f) Otros procedimientos

**7 ¿Participa usted en los juegos con los estudiantes?**

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Nunca

**8 ¿Cuál es su rol cuando participa en los juegos con los estudiantes?**

- a) Como uno más de las participantes
- b) Cumpliendo con las reglas por igual
- c) Como espectador
- d) Como docente observador y dirigente de juegos
- e) Otros

**9 ¿Con que frecuencia utiliza los juegos como didáctica para el aprendizaje?**

- a) Todo el tiempo
- b) Ocasionalmente
- c) Rara vez

**10. De las siguientes ventajas de los juegos cual cree usted que es la mas importante**

- a) Predisponen al estudiante para la asimilación de nuevos conocimientos
- b) Provocan relajamiento mental y físico en los estudiantes
- c) Crean un ambiente pedagógico adecuado para la enseñanza-aprendizaje

OBSERVACIONES: ..... .....
Encuestador: ..... Lugar y fecha.....

**ANEXO 2:  
FOTOGRAFÍAS**



**La maestra aplicando algunos juegos: La silla.**



**Aplicando la técnica del collage por el día del niño.**



**Trabajo de la creatividad, mediante talleres con títeres**



**Actividades psicomotrices gruesa.**





**Juego de las escondidas.**



**Juego del cincuenta en palo**