



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN COMO APOYO PARA EL INTER APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ” DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.”

Tesis presentada previa a la obtención del Título en Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Tesista:

Chicaiza Sánchez Mónica Elizabeth

Director:

Msc. Reinoso Salazar Maruja

Latacunga-Ecuador

2010

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación. **“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN COMO APOYO PARA EL INTER APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ” DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.”** Son de exclusiva responsabilidad de la Autora.

Chicaiza Sánchez Mónica Elizabeth.

C.I 050337763-2.

AVAL

En calidad de Directora del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN COMO APOYO PARA EL INTER APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ” DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.”** Chicaiza Sánchez Mónica Elizabeth, postulante de Licenciatura en Ciencias de la Educación especialidad Educación Básica, considero que dicho informe Investigativo cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi digne, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, octubre 2011

.....
Msc. Maruja Reinoso Salazar.
Directora de tesis.

AGRADECIMIENTO

La gratitud es uno de los más nobles valores que ha desarrollado la existencia humana en tal virtud dejo constancia de mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a la Escuela José Martí, por su invaluable aporte a mi profesionalización.

Mónica.

DEDICATORIA

Todas las acciones humanas deben tener una fuente de inspiración que apoye e impulse el logro de las más caras aspiraciones posibles, en este caso quiero dedicar el presente trabajo investigativo a toda mi familia en especial a mi suegra; Inés Sarzosa, ya que sin ella no hubiera podido cristalizar este sueño...

Mónica



“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN COMO APOYO PARA EL INTER APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ” DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.”

Autora: Mónica Chicaiza

RESUMEN EJECUTIVO

La educación moderna plantea el desarrollo integral, armónico y sistemático del individuo desde su etapa de gestación, comprendiendo que el hogar y la familia es su primera escuela; este proceso debe estar afianzado mucho mas el momento que llega a una Institución educativa, en tal virtud, la presente Investigación aporta con el fin de “Mejorar el proceso de inter aprendizaje mediante la aplicación de un manual de juegos didácticos para lograr un óptimo desarrollo del pensamiento de niños y niñas del segundo año de la escuela José Martí” sabiendo que es un sector rural en donde el principal problema detectado para la aplicación de estrategias activas y modernas de educación son las fuertes tendencias, hasta cierto punto de carácter cultural hacia el CONDUCTISMO o tradicionalismo ya que la comunidad educativa no ha concebido que mediante el juego se puede generar aprendizajes mucho más significativos que lo aprendido memorísticamente.

En este contexto se han aplicado Métodos de carácter general para lograr el objetivo planteado como el Deductivo ya que es una herramienta para estructurar el marco teórico yendo de temas generales hasta llegar a la particularidad del problema, teniendo la oportunidad de alcanzar una información clara y precisa en torno al tema, de igual manera se ha utilizado el método No Experimental ya que las variables no son manipuladas por la investigación. El trabajo fue direccionado

a través de las preguntas científicas, las que van orientadas a guiar el proceso de investigación para cumplir con los objetivos planteados.

Los resultados obtenidos en la aplicación fueron muy satisfactorios en vista de que se logró crear un espacio completamente activo, el aula dejó de ser una especie de cárcel para los estudiantes y se convierte en un salón de juegos en donde se ejecutan aprendizajes duraderos en el tiempo y en el espacio para apoyar el desarrollo integral de niños y niñas.



“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN COMO APOYO PARA EL INTER APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ” DE LA PARROQUIA ZUMBAHUA, CANTÓN PUJILÍ, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.”

Autora: Mónica Chicaiza

ABSTRACT

The modern education raises the integral, harmonic and systematic development of the individual from its stage of gestation, including understanding that the home and the family is his first school; this process must be much more strengthened the moment that arrives at an educative Institution, in such virtue, the present Investigation contributes with the purpose of “To improve the Inter process learning by means of the application of a manual of didactic games to obtain an optimal development of the thought of children and children of the second year of the school Jose Martí” being known that it is a rural sector where the main problem detected for the application of active and modern strategies of education is the strong tendencies, until certain point of cultural character towards the CONDUCTISMO or traditionalism since the educative community has not conceived that by means of the game can be generated leanings without analysis much more significant that the learned thing.

Against this background Methods of general character have been applied to achieve the Deductive objective raised like since it is a tool to structure the theoretical frame going of general subjects until arriving at the particularity of the problem, being had the opportunity to reach a clear information and needs about, of equal way has been used the non experimental method since the variables are not manipulated by the investigation. The work was directed through the scientific

questions, those that go oriented to guide the investigation process to fulfill the raised objectives.

The results obtained in the application were very satisfactory in view of which it was managed to create a completely active space, the classroom stopped being a species of jail for the students and it becomes a hall games where lasting leanings in the time and the space are executed to support the integral development of children and children.

Msc .Vladimir Sandoval

INTRODUCCION

El presente trabajo investigativo pretende ofrecer una Guía de juegos didácticos a ser aplicada en el área de Lengua y Literatura para los estudiantes de segundo año y así alcanzar un óptimo desarrollo de pensamiento para lo cual se desarrolla la siguiente estructura:

El primer capítulo, detalla el marco teórico el mismo que servirá de base bibliográfica para sustentar la temática planteada, es necesario anotar que para este elemento se pretende realizar una sistematización de información seleccionada proveniente de diversas fuentes como libros, revistas, artículos, u otros trabajos investigativos que aporten información relevante para el tema, además se tomara en cuenta los puntos de vista de diversos autores con el fin de contraponerlos y analizarlos con el fin de posicionar el pensamiento y los criterios de la autora en base a la realidad de la Institución educativa.

En el segundo capítulo ofrece una caracterización de la Institución, haciendo constar aspectos relevantes de su historia, logros académicos, y situación actual con el fin de tener una visión clara de el lugar y las personas con las que se pretende trabajar, por otro lado se hace constar la tabulación, análisis e interpretación de datos obtenidos en la Investigación de campo mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos, los mismos que servirán para conocer las expectativas, necesidades e intereses de la población objeto de la investigación, finalmente, con la información anterior estamos en condiciones de estructurar una propuesta que sea aplicable, y sobre todo que responda a las necesidades reales de los niños/as y toda la comunidad educativa involucrada.

Durante el tercer capítulo se define la aplicación de la propuesta para lo cual se estructura el plan operativo así como los resultados de su aplicación.

INDICE.-

Portada	
Auto.....	i
Aval del directo.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen ejecutivo.....	v
Abstrac.....	vi
Introducción.....	vii
Índice.....	viii

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.-Antecedentes.....	1
1.1.-Categorías Fundamentales.....	4
1.2.-Marco Teórico.....	5
1.2.1.-Concideraciones Generales.....	
1.2.2.-Destrezas Fundamentales.....	6
1.2.3- Proceso de enseñanza aprendizaje.....	11
1.2.4.-Estrategia Metodológicas.....	14
1.2.5.- Desarrollo del pensamiento.....	17
1.2.6.-Características de un estudiante con pensamiento crítico.....	19
1.2.7. -El juego.....	23
1.2.8.- ¿Qué es el juego?.....	24
1.2.9.- Características del juego.....	31

1.2.10 .-Funciones del juego en la infancia.....	32
1.2.11. -Elaboración de un manual de juegos didácticos.....	34

CAPITULO II

2.-ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	38
2.1.-Breve caracterización de la Institución investigada.....	
2.2.- Análisis e interpretación de resultados a las autoridades.....	39
2.3.- Análisis e interpretación de resultados a los docentes.....	41
2.4.- Análisis e interpretación de resultados a los estudiantes.....	50
2.5.- Análisis e interpretación de resultados a los padres de familia.....	58
2.6.- Conclusiones.....	67
2.7.- Recomendaciones.....	68
2.8.- Diseño de la propuesta.....	69
2.9.- Justificación.....	
2.10.- Objetivos.....	70
2.11. -Descripción de la propuesta.....	71
2.12.-Planificación de la propuesta.....	73

CAPITULO III

3.1-APLICACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	101
3.2.-Validacion de la propuesta.....	102
3.3.- Plan operativo de la propuesta.....	103
3.4. -Resultados generales de la aplicación de la propuesta.....	104
3.5.- Conclusiones.....	107

3.6.- Recomendaciones.....	108
3.7.-Registro de observación sistemática.....	109
3.8.- Referencias Bibliográficas.....	112
4.- Anexos.....	

CAPITULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

1.- ANTECEDENTES:

Definitivamente la educación moderna a todo nivel exige la búsqueda de estrategias que permita optimizar las capacidades de los educandos y las potencialidades de los docentes; sin embargo, esta búsqueda debe tener ciertos criterios científicos, probado está, por resultados de investigaciones similares desarrolladas con anterioridad; que el juego es una estrategia que puede convertirse en apoyo fundamental al proceso de aprendizaje, pero, de lo que se trata es de ir avanzando, progresando no solamente en el aprendizaje de conceptos sino llegar hasta lograr un óptimo desarrollo del pensamiento.

Dentro de las principales recomendaciones para el uso del juego en el aula tenemos por ejemplo las características del modelo Histórico Cultural el mismo que manifiesta en su concepción de que el hombre es una unidad bio-psico-social y de que el niño nace en un medio cultural y tiene que apropiarse de la cultura a la que pertenece, para lo cual considera al juego como una de las estrategias que más se adaptan para lograr este propósito.

Partiendo de aquello además se manifiesta que el hombre aprende mejor cuando es inducido de una manera natural que despierta su interés por conocer cosas nuevas y no por imposiciones u órdenes que muchas veces son acompañadas de castigos y amenazas, podríamos señalar que un ser humano adulto aprende un oficio por que requiere mantenerse y mantener a su familia, sin embargo este principio puede ser aplicado a los niños diciendo que el niño aprende para poder desempeñarse mejor en el desarrollo de un juego.

Este tipo de oportunidades en el uso de estrategias activas de aprendizaje y sobre todo del uso del juego en la educación de manera planificada y organizada oficialmente se plantea su uso a partir del año 1997 cuando entra en vigencia la Reforma Curricular en vista de que se cambia el modelo pedagógico tradicionalista por el Constructivismo y es precisamente ahí cuando se empieza a proponer el uso del juego didáctico como estrategia metodológica en todos los años y áreas del currículo de la educación ecuatoriana.

Entre los principales logros que se han podido observar por experiencias en el aula apoyados por el uso del juego de manera didáctica, tenemos que los niños/as aprenden de manera espontánea y entretenida evitando así clases magistrales aburridas e incomprensibles; los aprendizajes al ser usados en el juego automáticamente se transforman en significativos; se propende a la participación creando espacios en donde se puede expresar de distintas maneras sus puntos de vista ya sea mediante expresiones orales, escritas, corporales, gráficas, etc., evitando así el memorismo y la repetición mecánica de contenidos.

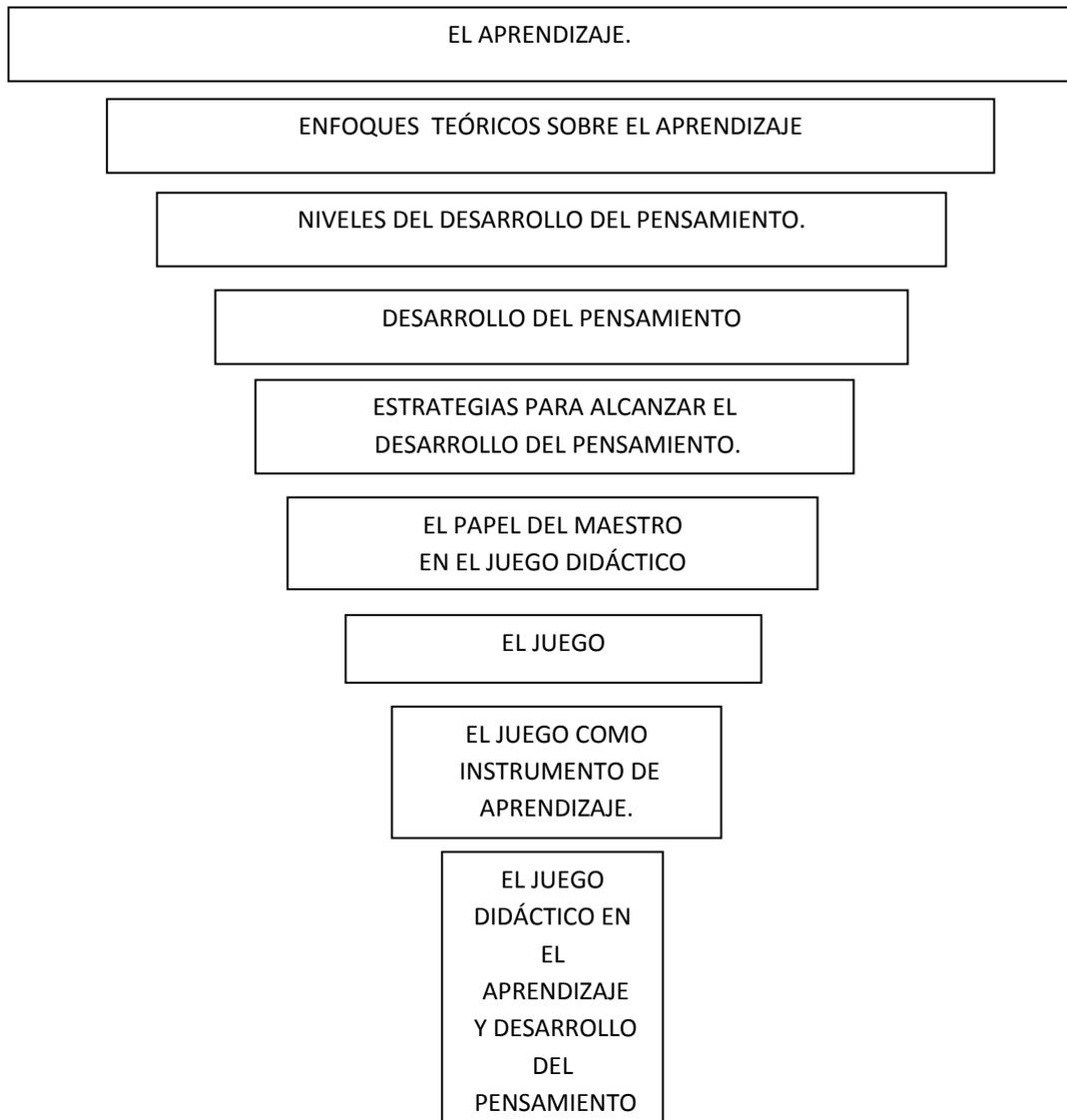
Esta realidad permite visualizar que la innovación presentada no ha sido investigada, y por lo tanto se crea la necesidad de ir ampliando el desarrollo integral de los estudiantes, ya que las últimas evaluaciones al sistema educativo dirigidos tanto a los docentes como a los estudiantes tiene una gran carga de desarrollo del pensamiento, lo que de una u otra manara lo ha ido trabajando dentro de las aulas de clase.

De todo esto se puede determinar que los docentes no usan el juego didáctico ya que desconocen como incluir el mismo en sus meso y micro planificaciones, así como las ventajas que su uso ofrece en su labor diaria, sabido está que el juego si bien es una acción muy fluida y natural; debe tener una planificación previa por

parte del docente, en otras palabras el juego no debe ser confundido con improvisación.

Por lo tanto se ofrece la oportunidad a que el mismo sea experimentado y valorado determinado sus fortalezas y debilidades mediante la aplicación de la propuesta generada, luego del presente trabajo investigativo, el mismo que servirá de aporte para trabajos e investigaciones posteriores ya que el conocimiento siempre será perfectible y sujeto a mejora y cambios continuos.

1.1.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.2.- MARCO TEÓRICO

ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

1.2.1.- CONSIDERACIONES GENERALES

La ciencia que estudia el lenguaje es la lingüística en sus aspectos: pragmático, ya que estudia el lenguaje en su relación con los usuarios y las circunstancias de la comunicación; semántico, en vista de que es parte de la lingüística que estudia el significado de las palabras; morfosintáctico, se refiere al conjunto de elementos y reglas que permiten construir oraciones con sentido completo; y fonológico describe el modo en que los sonidos funcionan (en una lengua en particular o en las lenguas en general) en un nivel abstracto o mental. La lingüística describe y explica el lenguaje humano, sus relaciones internas, sus funciones y su papel en la vida social.

Debido a la complejidad de las interacciones humanas, desenvolverse en el mundo actual exige que el individuo posea conocimientos y destrezas en el uso, comprensión y crítica del entorno simbólico (lenguajes cinéticos, gráficos, fónicos). El estudio de la lengua o idioma no basta para entender el conjunto de relaciones sociales derivadas del auge de los medios de comunicación y de la informática.

La reforma curricular a partir de estas consideraciones, se ha denominado “Lenguaje y Comunicación al área del currículo que se encarga de garantizar el desarrollo de las competencias lingüísticas de los alumnos a base de un enfoque eminentemente funcional y práctico.” 1

Para mi parecer el sistematizar la enseñanza activa del lenguaje, es preciso que el maestro subordine los contenidos teóricos a la práctica. Así, los alumnos llegarán a dominar un conjunto de medios expresivos con los cuales podrán operar en las dos direcciones: expresión de su mundo interior y comprensión de la vida simbólica en la cual están inmersos. Se entiende, por tanto, que los alumnos se

familiarizarán con los lenguajes de la publicidad, de los medios de información, de la cultura, de la técnica y del arte.

La propuesta curricular del área de lenguaje y comunicación posee las siguientes características:

Priorizar el desarrollo funcional del lenguaje como instrumento para el pensamiento, la comunicación y el aprendizaje.

Al aspecto práctico del uso del lenguaje une también los de placer o goce estético y la valoración del lenguaje como manifestación de nuestra cultura e identidad ecuatorianas.

Asume que el estudio del lenguaje no se reduce a aprender gramática, pues esta sola no enseña a hablar, ni a escribir, ni a leer correctamente. La gramática no es un fin en sí misma: posee validez como un apoyo para desarrollar las capacidades comprensivas, expresivas, humanísticas, estéticas y científicas de los alumnos.

Integra los ejes transversales siguientes: educación en la práctica de valores, desarrollo de la inteligencia, interculturalidad y educación ambiental.

Consta de cuatro elementos fundamentales: objetivos, destrezas, contenidos y recomendaciones metodológicas generales.

Los objetivos se han formulado en función del alumno; establecen las capacidades que este poseerá al finalizar la educación básica, y se han organizado alrededor de tres categorías: formación humanística y científica, comprensión crítica y expresión creativa.

Una destreza es un (saber hacer), es una capacidad que la persona puede aplicar o utilizar de manera autónoma, cuando la situación lo requiere.

Un contenido es un conocimiento científico (un concepto, una norma, una estructura) que la persona comprende e interioriza y que utiliza para optimizar la ejecución de sus habilidades y destrezas. Esto es posible solo cuando los contenidos están organizados y jerarquizados, cuando se aprenden de manera intencional y sistemática.

Las recomendaciones metodológicas son un conjunto de orientaciones generales para apoyar al docente en la producción y selección de métodos, técnicas y materiales didácticos adecuados a la propuesta de la reforma curricular.

El conjunto de objetivos, destrezas, contenidos y recomendaciones metodológicas es fruto de un consenso sobre 10 que debe constituir el común obligatorio nacional para la educación básica. Este consenso se ha logrado por medio del proceso de validación de la reforma curricular.

1.2.2.- Cuadro N° 1: Destrezas Fundamentales:

FUNCIONES	DESTREZAS GENERALES	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	COMPONENTES		DESTREZAS ESPECÍFICAS
	ESCUCHAR	Representaciones de cuentos, leyendas y tradiciones. Seguir indicaciones expresadas de manera oral.			Se detallan en los cuadros que siguen
	LEER	ANIMACIÓN A LA LECTURA Concursos de cuentos leídos.	Proceso de lectura: momentos del acto de leer	Prelectura Lectura Postlectura	

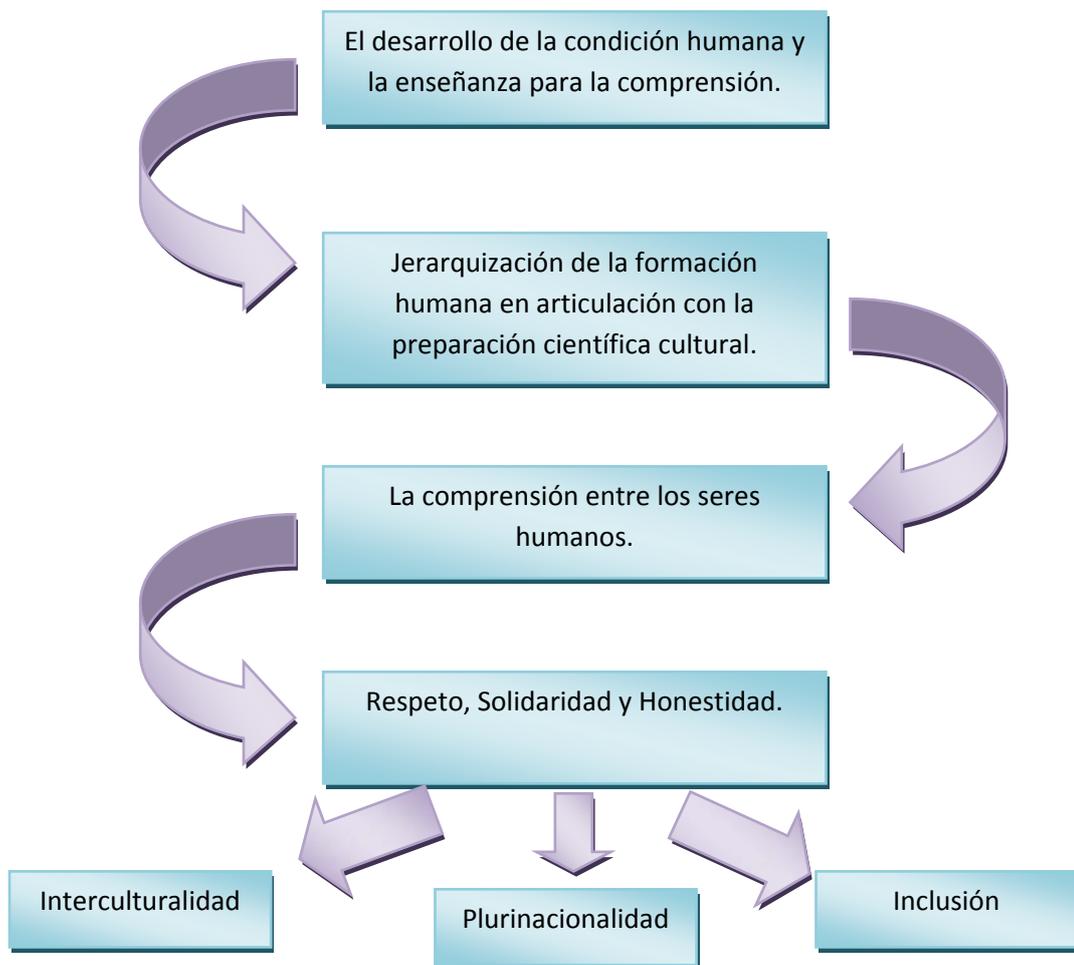
		Lecturas icónicas. Lecturas reflexivas. Selección de temas interesantes para la lectura.	Tipos de lectura	Fonológica Denotativa Connotativa De extrapolación De estudio De recreación	
			Vocabulario		
Expresión	HABLAR	ANIMACIÓN A LA ESCRITURA Relato en forma escrita de anécdotas, historietas, chistes, cuentos, etc.	Proceso de escritura: momentos del acto de escribir	Preescritura Escritura postescritura	
	ESCRIBIR	Concurso de “Termina el cuento”	Ortografía		

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular M.E.C. 2010

Sin embargo, a partir del periodo lectivo 2010-2011 el Ministerio de Educación emprende con una actualización del Diseño Curricular que se encuentra orientado hacia el desarrollo de la Condición Humana para la comprensión, para lo cual ha modificado inclusive el nombre de la asignatura, la misma que desde este año se denomina LENGUA Y LITERATURA esperando que el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permitan interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad, solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir.

Esperando lograr aquello con la aplicación de algunos principios de la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje, dentro de diferentes estructura metodológicas, con predominio de las vías cognoscitivistas y constructivistas.

Estos referentes de orden teórico se integran de la siguiente forma:



De esta manera, el proceso de construcción del conocimiento en el diseño curricular se orienta al desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos, el Currículo propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida y el empleo de métodos participativos de aprendizaje, para ayudar al niño y niña a alcanzar logros de desempeño que propone el perfil de salida de la Educación General Básica.

Por otro lado esta actualización curricular propone el logro de un aprendizaje ya no solo significativo, sino también un aprendizaje PRODUCTIVO en el sentido de que debe ocurrir un incremento en el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, así como en la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad desde su ámbito de posibilidades reales, en esta perspectiva pedagógica, el aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la metodología de estudio, para llegar a la meta cognición por procesos tales como:

Cuadro N° 2

PROCESOS PRODUCTIVOS Y SIGNIFICATIVOS	
Comprender textos	Experimentar
Ordenar ideas	Conceptualizar
Comparar	Resolver
Resumir	Argumentar
Elaborar mapas de la información interpretada	Debatir
Investigar y resolver problemas	
Proponer nuevas alternativas	

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular M.E.C. 2010

Es muy prematuro pensar que lo mencionado en el cuadro anterior literalmente puede ser aplicado en el aula sin tener una comprensión plena de lo que significa el logro de estas capacidades enmarcadas dentro de lo que se ha denominado Destrezas con Criterio de Desempeño las mismas que tienen como principio fundamental orientar y precisar el nivel de complejidad en el que se debe realizar la acción, según condicionantes de rigor científico cultural, espaciales, temporales, de motricidad, entre otros.

Las destrezas con criterio de desempeño constituyen el referente principal para que cada uno de los docentes pueda elaborar las planificaciones micro curricular, sobre la base de su desarrollo y de su sistematización de todos modos cada uno de ellos graduará el grado de complejidad de acuerdo a las necesidades del grupo de estudiantes con los que está trabajando.

Finalmente la propuesta del M.E.C. incluye una alternativa de uso de tecnologías de la información y la comunicación dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, internet, aulas virtuales y otras alternativas como el uso de JUEGOS DIDÁCTICOS para apoyar la enseñanza aprendizaje.

Entonces si todo el proceso educativo ha sufrido ciertos cambios innovadores, es necesario pensar también que la evaluación tiene que estar a la par de lo que se pretende alcanzar, por lo tanto se propone que este proceso permita valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos de aprendizaje a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño, para lo cual se requiere de una evaluación diagnóstica y continua que detecte a tiempo las insuficiencias y limitaciones de los estudiantes, a fin de implementar sobre la marcha medidas correctivas que estas acciones requieran.

Por lo tanto se recomienda que en todo momento se aplique una evaluación integradora de la formación de valores humanos, lo que debe expresarse en las calificaciones o resultados que se registran oficialmente y que se deben dar a conocer a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades y al final del proceso.

1.2.3.- Proceso de Enseñanza Aprendizaje

El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua. Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

Se puede definir el aprendizaje como el proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas o habilidades prácticas (motoras e intelectuales), incorpora contenidos informativos o adopta nuevas estrategias de conocimientos y/o acción. Todo ser humano, desde que nace hasta que muere, utiliza algún tipo de aprendizaje.

El proceso de aprendizaje es interminable; por lo mismo, muchos eruditos se dan cuenta que cuanto más aprende, más falta por aprender.

El problema se presenta cuando lo aprendido resulta poco significativo, poco aplicable a la vida, o simplemente aburrido, además de que, al dejar la escuela, las personas comúnmente se olvidan de seguir educándose por cuenta propia, es decir, de aprender por sí mismas. Para que se pueda lograr esto se recomienda que

cada persona se construya un ambiente educativo personal en el cual se motive y se comprometa con su propio proceso de aprendizaje.

Si bien hay personas que son pensadores “naturales”, que manejen las estructuras lógicas con gran efectividad, existen otras que no lo son y requieren de algún tipo de monitoreo para que puedan desarrollar habilidades que les preparen a aprender, y es en educación formal donde se puede ofrecer un ambiente para este desarrollo.

¿Cómo tener niños motivados a aprender y mucho más, aprender a aprender por si mismos? Para esto se requiere que se genere un ambiente educativo de búsqueda de la verdad y de reflexión crítica con el fin de que se propicie el aprendizaje de manera fácil y profunda para poder utilizar los conocimientos en diversas situaciones que se presentan tanto en el ámbito escolar como fuera de él, para ello se propone la utilización del juego como estrategia fundamental.

Es conveniente añadir que al hablar el aprendizaje, se tiene que forzosamente referirse a un proceso de enseñanza, ya sea propio o impartido por otra persona ya que los dos procesos van de la mano y no podemos asimilar uno del otro.

En lo que se refiere al área de Lengua y Literatura su enseñanza no ha cambiado de manera radical, sin embargo, se busca adaptar a las necesidades de la sociedad en la que vivimos para que tenga una relación directa entre la teoría y la práctica.

CASSANY (1997) dice “Aprender lengua significa aprender a usarla, a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas”.Pág 84

Partiendo de este precepto, la lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social, ya que utilizamos la lengua para comunicarnos, para establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecemos y, por lo tanto, la función y los objetivos que se persiguen son cada vez más amplios, por esta razón se manifiesta que la lengua y Literatura exige conocer tanto las relaciones que se establecen entre los elementos que las integran como el uso que se dan a estos para convertirse en personas comunicativamente competitivas.

Este tipo de innovaciones posibilitan la práctica lingüística, es decir, se aprende a usar la lengua para ser más efectivos en su manejo, incluso, es una herramienta que permite la estructuración del pensamiento y la reflexión, entonces, la enseñanza de la lengua, aporta habilidades y conocimientos mínimos para desenvolverse en el mundo estructurado y dirigido por personas que supuestamente ya lo dominan.

La lengua es sinónimo de comunicación y eso hace que posea una dimensión social, el enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación.

Desde este enfoque, se propone enseñar la lengua partiendo de las destrezas generales ya analizadas como son, escuchar, hablar, leer y escribir, para lo cual se puede utilizar textos completos traducidas a situaciones comunicativas reales, para lo cual el juego constituye un espacio adecuado en el que se puede producir muy buenas experiencias.

De este modo, aprender lengua y literatura, posibilita que los niños y niñas desarrollen destrezas para interactuar entre sí y usen la misma en beneficio de la interacción social, esto implica, a su vez, la visión de la lengua como área transversal sobre la que se apoyarán otras áreas del aprendizaje escolar, porque la escuela debe favorecer la participación de niñas y niños en una variedad de experiencias que les permitan desempeñar los roles que tendrán que practicar fuera de ella.

En realidad lo que se espera, por ejemplo, es interiorizar que; comprender un texto es releer, buscar entre líneas, analizar sus términos, es decir, es un proceso que debe trabajarse de manera dinámica para convertir al estudiantado en lectores curiosos y autónomos, para lo cual será necesario recalcar que no existe un camino único de lectura, cada lector de acuerdo a sus intereses, presta atención a las partes del texto que considera más importantes, al objetivo de lectura planteado, al tipo de lectura que espera llevar a cabo o a la transacción que se produce entre los conocimientos que se poseen y los que se están adquiriendo, por lo tanto, el profesorado no puede estar cerrado a una única interpretación, sino que el aula debe ser al ambiente propicio para que puedan encauzar todos los procesos de aprendizajes, de la misma manera con las demás destrezas generales de la lengua y literatura.

1.2.4.- Estrategias metodológicas

Entre las principales estrategias metodológicas que recomienda la Actualización de la Reforma Curricular para en el área de Lengua y Literatura y así desarrollar de manera óptima sus capacidades integrales, entre ellas el desarrollo del pensamiento; tenemos:

El enfoque de la lengua que presenta el currículo, plantea como objetivo fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades lingüísticas y comunicativas necesarias para producir y comprender textos orales y escritos, es decir, la **lengua**

como comunicación. Esto implica una reconceptualización de la alfabetización en segundo año de Básica.

En un principio, los estudiantes apoyan sus reflexiones sobre el lenguaje en el diálogo con las personas adultas; posteriormente, comienzan a interrogar su propia experiencia convirtiendo el lenguaje en una herramienta para pensar y comunicarse, compartir significados, desarrollar el pensamiento y usar las funciones de la lectura y escritura como objeto social.

Por tal razón, el acompañamiento del docente en el aprendizaje de sus estudiantes es fundamental para el desarrollo de cada macro destreza. Es importante recalcar que en este año de Educación General Básica, al igual que en los otros, se debe desarrollar el escuchar, hablar, leer y escribir, así como el aprendizaje del código alfabético que requiere de otras destrezas en relación con el conocimiento y uso de las letras.

Los escolares que ingresan a este año poseen una capacidad para comprender su mundo, expresar sus sentimientos, narrar hechos y poner de manifiesto una gran gama de destrezas de su lenguaje familiar. Aspecto que deberá ser aprovechado por el profesorado para el aprendizaje de la lectura y escritura, aceptando el lenguaje familiar como la base para el aprendizaje del lenguaje formal.

Cabe mencionar que la comunicación escrita necesita del lenguaje oral para desarrollarse, de esta manera el aprendizaje de la lectura y escritura adquirirá significación, cuando el estudiante sea capaz de establecer relaciones entre su lenguaje oral y las señales gráficas, es decir, cuando sea capaz de entender que lo que escribe es la “traducción” de lo que habla, del continuo vocabulario que expresa permanentemente y que intercambia con otros para entenderse entre sí.

La perspectiva es, entonces que los docentes propicien oportunidades y brinden el estímulo adecuado para que aprendan a escuchar con atención, comprensión y críticamente; tomar la palabra en situaciones reales de su vida personal, familiar, escolar y social; en definitiva, participar activamente en situaciones de entendimiento y producción de textos con objetivos comunicativos de manera espontánea e intencionada.

Además se plantea que:

- Recuerde siempre que usted habla con el niño y no al niño; por ello es importante que construya preguntas y oportunidades para que el niño pueda intercambiar una conversación con usted, con el resto de niños y niñas. Durante la rutina diaria hay múltiples oportunidades para hablar con todo el grupo o para dedicarle un tiempo especial a cada estudiante, es cuestión de organizarse y estar consiente de que cada momento del día se convierte en una oportunidad de aprendizaje.
- Como adultos debemos aprender a callar y aprender a escuchar de manera genuina a los estudiantes no como un compromiso de carácter hasta legal sino como una acción que permita recoger las inquietudes y experiencias propias para de ahí partir hacia el desarrollo de nuevas experiencias más abstractas.
- Al inicio de la jornada se puede saludar a cada niño o niña y preguntarle sobre lo que hizo el día anterior como parte de de la exploración de conocimientos previos o experiencias, iniciando así el ciclo del aprendizaje.
- Si un niño no esta presente en el aula es necesario que este le pida a otro compañero que le cuente lo que ha hecho y lo que ha sucedido durante su ausencia.

1.2.5.- Desarrollo del pensamiento

Una meta central de la educación actual es formar personas preparadas para enfrentar críticamente situaciones e ideas, esto supone favorecer en cada momento la experiencia educativa, por lo tanto el reto de los docentes es saber aprovechar los diversos momentos de trabajo educativo (lecturas, discusiones, juegos, elaboración de escritos, etc.) para introducir estrategias variadas que lleven a esa vigilancia crítica de los ideas en los estudiantes.

Abarca todos los procesos mentales que se utilizan para adquirir conocimiento o conciencia del entorno en el que se puede incluir la percepción, la imaginación, el juicio, la memoria y el lenguaje así como los procesos que las personas utilizan para pensar, decidir y aprender, también forma parte de este ámbito la educación que se recibe a través de los planes formales de la escuela, a través de la educación informal impartida por la familia y los amigos, e incluye todo lo que llega gracias a la curiosidad y creatividad individuales, inclusive el desarrollo prenatal no es solo un tema biológico, muy pronto al futuro niño o niña que se está gestando se le impondrán una serie de valores, tradiciones sociales y culturales, concepciones acerca del mundo y de la vida que ejercerán una notable influencia sobre su desarrollo y evolución posterior, para ello las melodías del famoso genio musical MOSSARTH han sido utilizadas en varios experimentos que generen sesiones musicales con madres en proceso de gestación en las cuales se plantea que si exponemos al feto desde su concepción a este tipo de estímulos musicales se desarrollen habilidades que luego; después de su nacimiento puedan seguir progresando y modificando sus capacidades integrales.

Desarrollo biosocial

Engloba todo el crecimiento y los cambios que tienen lugar en el cuerpo de una persona, y los factores genéticos nutricionales y de salud que determinan este

desarrollo, así como las habilidades motoras: desde asir un sonajero hasta conducir un automóvil.

Los factores sociales y culturales que influyen en estas áreas, como la duración de la lactancia materna, la educación de los niños con necesidades especiales, las actividades sobre la formación corporal ideal y la motivación para aceptar riesgos, forman también parte del desarrollo biosocial.

Desarrollo psicosocial

Comprende el desarrollo de las emociones, la personalidad y las habilidades sociales. Las influencias de la familia y de la comunidad, la cultura y la sociedad en general son temas especialmente centrales en el ámbito psicosocial, en este ámbito se exploran principalmente las diferencias culturales en los valores transmitidos a los niños, en las ideas sobre los roles sexuales más apropiados, o en las que se considera la estructura familiar ideal.

El desarrollo del pensamiento crítico ayuda a fortalecer la meta cognición y la autoevaluación, así como la generación de actitudes de análisis desde varias perspectivas, permitiendo así una mejor toma de decisiones y solución a los problemas; a fomentar el diálogo y la comunicación entre todos los participantes en el proceso educativo, incluido su contexto familiar y escolar.

SCRIVEN (1992) Entonces, el pensamiento crítico “es el proceso intelectualmente disciplinado de activar y hábilmente conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar información recopilada o generada por observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación como una guía hacia la creencia y la acción”. **Pág, 163**

Por lo tanto se puede deducir que el pensamiento crítico implica un aprendizaje activo y significativo donde se construye significado por medio de la interacción y el diálogo para desarrollar la curiosidad, el cuestionamiento, la reflexión y el aprovechamiento de conocimientos con el fin de tomar decisiones y sobre todo ofrecer soluciones, además, se motiva al participante a analizar desde varias perspectivas, a argumentar ideas, como también a identificar implicaciones, causas y efectos de un problema.

1.2.6.- Características de un estudiante con pensamiento crítico:

- Plantea preguntas, cuestionamientos y problemas formulándolos con claridad y precisión.
- Identifica y evalúa información relevante.
- Interpreta ideas abstractas.
- Ofrece definiciones, soluciones y conclusiones bien fundamentadas y sustentadas.
- Está abierto a analizar desde varias perspectivas.
- Evalúa las causas de los hechos y sus consecuencias.
- Se comunica de manera efectiva para resolver problemas complejos.

En resumen se puede aportar que el pensamiento crítico es auto dirigido, auto disciplinado, autor regulado, autocorregido, ya que supone someterse a profundos indicadores de dominio del uso de los conocimientos adquiridos, además de una comunicación efectiva acompañada del uso de habilidades para solucionar problemas en base precisamente a los nuevos y anteriores conocimientos, por ende también se fortalece la responsabilidad individual y social.

La naturaleza de la experiencia sólo puede comprenderse observando que incluye un elemento activo y otro pasivo peculiarmente combinados. Por el lado activo, la

experiencia es ensayar un sentido que se manifieste en el término conexo "experimento", en el lado pasivo es sufrir o padecer.

El pensar comprende todas estas etapas:

El sentido de un problema, la observación de las condiciones, la formación y la elaboración racional de una conclusión sugerida y la aprobación experimental activa. Aun cuando todo pensar acaba en conocimiento, últimamente el valor del conocimiento está coordinado a su uso en el pensar. Pues nosotros no vivimos en un mundo establecido y acabado, sino en un mundo que se está haciendo y donde nuestra tarea principal es previa y retrospectiva, su valor está en la solidez que ofrece a nuestra conducta en el futuro.

Toda persona nace con inteligencia innata sin embargo, no se le ha dado mayor prioridad para su desarrollo desde su temprana edad, por lo que es indispensable que los actores educativos prioricen y pongamos el mayor énfasis en el desarrollo de la inteligencia mediante la aplicación de los juegos tanto como didácticos y recreativos.

"La palabra INTELIGENCIA fue introducida por Cicerón como una traducción casi literal del término griego usado por Aristóteles. Desde sus comienzos, se definió la inteligencia según los términos propuestos por Platón: "La calidad abstracta que es común y peculiar de todos los procesos intelectuales, es decir, la sensación, La percepción, la memoria, la fantasía, el razonamiento y el gusto.

"¿Cómo le parece un niño dotado con: Hábiles y eficientes Operaciones Intelectuales y que, a la par, posee muchos instrumentos de conocimiento y de

excelente calidad, ambos adquiridos en su transitar por la familia y su paso vital por la escolaridad?”

Es una combinación óptima, su inteligencia es superior. Pero, adicionalmente, sus potentes operaciones intelectuales le facultarían avanzar a ritmos intelectuales mayores al promedio. Luego, su desarrollo intelectual, en poco tiempo, alcanzará metas que al resto de sus compañeros les tomarán años.

Es una cualidad innata, nacida con la persona, quienes debemos estimular y potenciar el desarrollo de la inteligencia, es mediante los ambientes familiares, maestras, ya que ella es cuestión tanto de disponer de buena cantidad y buena calidad conceptual (Instrumentos de conocimiento) como de dominar las Operaciones intelectuales con las cuales operar los conceptos.

Este hecho nos obliga a pensar en el papel que la educación del futuro debe asumir en relación al desarrollo de la inteligencia, el cultivo de valores, el desarrollo de habilidades y destrezas para contar con personas integralmente formadas, capaces, creadoras, investigadoras; sean un aporte al desarrollo y progreso del país, y que puedan competir con eficiencia y solvencia e insertarse en el mundo científico y tecnológico.

La misión de la educación del futuro no es transmitir información, sino de procesar, apropiarse y utilizar el conocimiento. De ahí la responsabilidad de favorecer el desarrollo de la inteligencia.

Mientras de mejor manera se adquiere los instrumentos del conocimiento y trabaja las destrezas intelectuales, mayor será el desarrollo de la inteligencia y el pensamiento.

Se define además el pensamiento como el estado de equilibrio hacia el cual tiende todas las adaptaciones sucesivas de orden sensomotor y cognitivo.

La equilibración supone un proceso dinámico y continuo de organización de estructura en el cual juega un papel fundamental la actividad del sujeto, el mismo que se vuelve un agente en la construcción de la propia inteligencia.

El pensamiento ha sido un tema que ha despertado gran interés, tanto en épocas muy antiguas, como lo es aún en la actualidad. Sobre ella se han vertido muchos conceptos sin que se haya podido satisfacer plenamente las expectativas de los estudiosos de la materia.

El pensamiento es una actitud cognoscitiva de elaboración que, mediante operaciones mentales de análisis, logra la abstracción de generalizaciones frente a problemas y situaciones nuevas, para lograr la adaptación consciente y dinámica a las circunstancias ambientales. Es la capacidad general del individuo para ajustar convenientemente su pensamiento a nuevas exigencias. Es una capacidad de adaptación mental general a nuevos deberes y condiciones de la vida.

PEREZ Manifiesta “La discrepancia entre autores radica en que unos consideran a la inteligencia como una capacidad general, otros como un conjunto de aptitudes”

Pág. 19

En definitiva, podría decir que el pensamiento es una facultad humana con la que todos nacemos, sin embargo, es necesaria que se generen procesos que permitan su óptimo desarrollo con el fin de que se convierta en una herramienta efectiva que aporte positivamente al proceso de formación integral del individuo, para lograr aquello es imprescindible el aporte de todos los actores educativos, pero en especial el de docentes, padres de familia y autoridades.

1.2.7.- El juego.

Indudablemente el juego es una acción que acompaña al ser humano durante toda su vida, su presencia es de suma importancia en el proceso evolutivo del niño, dado que contribuye al desarrollo de las estructuras intelectuales; si miramos la estructura de la educación en nuestro país podemos darnos cuenta que en el curricular existen muchos contenidos que pueden y necesitan ser trabajados pedagógicamente a través del juego.

Contrariamente a lo que podría esperarse, este tipo de actividad no es muy común en las aulas, por lo tanto no será una tarea fácil para los docentes poder generar y aplicar actividades lúdicas en el aula de clases y fuera de ella, sin embargo cuando lo logren, les aportará mayores gratificaciones en el momento de evaluar su tarea de enseñanza.

Si sabemos que el juego es una actividad básica para el niño y la niña, pues esto les permite incorporar saberes fundamentales a su mundo cognitivo, y que, por otro lado, el juego consiste en un medio privilegiado del que el estudiante dispone para realizar la captación de la realidad ya que a través de él, le suceden la mayor parte de sus vivencias y le va surgiendo la valoración, la destreza y la competencia, entonces así como el juego es un medio para los estudiantes, para los docentes en cambio constituye una herramienta de trabajo que brinda la posibilidad de enseñar un concepto, una regla, una técnica o una estrategia.

Además el juego tiene la capacidad de permitir unir en una misma actividad distintas técnicas o estrategias que combinadas efectivamente aportarán positivamente al logro de objetivos previamente planteados, entonces, la utilización de juegos en la enseñanza, permite que los conocimientos que el docente se propone enseñar se aprendan mas placenteramente y, de esta manera, sean asimilados y recordados mucho más fácilmente.

Las personas al jugar liberan su ansiedad y disfrutan de un momento agradable, mientras que al mismo tiempo, pueden aprender, claro está que no puede utilizarse cualquier tipo de juego con fines educativos, los mismos deben cumplir ciertos requisitos que se adapten a ciertas edades o grupos de trabajo con reglas mínimas y una fácil interpretación, que les permita acelerar la solución de situaciones problemáticas y mejorar la agilidad de la movilidad individual y grupal con espontaneidad y dinamismo.

Siguiendo con lo que aporta la actividad lúdica puede señalarse que es posible realizar algunos juegos que no requieren de un diseño especial para la enseñanza, como los juegos populares o tradicionales que únicamente deben ser adaptados y utilizados en las aulas con mínimas o ninguna modificación.

1.2.8.- ¿Qué es el juego?

El principio fundamental de la vida se refiere a que es un proceso movible, que diariamente está sujeta a cambios; los docentes estamos comprendidos en buscar las vías idóneas para lograr que los estudiantes aprendan mediante actividades prácticas más dinámicas, que den placer al participante, se trata de no guiar la enseñanza mediante un modelo ideal, técnico, donde el niño se convierte en un adulto

Motivar el aprendizaje es muy necesario, ya que crea el ambiente positivo en el proceso de la comprensión y sistematización de los contenidos, que pertenece a un objeto de la cultura humana, en este caso el deporte.

GIRÓN (2004) Manifiesta “La comprensión de los contenidos de las acciones y la táctica del juego, requieren de la motivación, como aspecto dinámico dentro del proceso de iniciación.”. **pág. 87**

Para la investigadora, este criterio permite que el nuevo contenido cree necesidades, motivaciones tiene que estar identificado con la cultura, vivencia e interés del niño y solo así creara las motivaciones y valores que le permiten construir un instrumento de educación.

Todo inicio de un proceso nuevo en especial el de un aprendizaje debe partir de un buen espacio motivacional, la motivación permite pre disponer física y mentalmente al individuo para que esté listo a participar en acciones programadas de manera consciente y oportuna, caso contrario el nivel de retención y participación quedará muy retraído y por lo tanto los resultados del proceso no serán óptimos.

Lo anterior requiere que previamente se logren nexos afectivos entre el profesor y a los estudiantes y transferir estos al contenido pues en definitiva el estudiante con lo que trabaja es con el contenido.

Durante la introducción de una clase se comienza realizando una motivación hacia el contenido este se dirige hacia las aspiraciones de los niños, aspecto investigado a partir del dialogo con los niños, estos han de conocer la importancia que tiene

apropiarse de los conocimientos sobre la regla, los principios y la solución de problemas tácticos del juego.

La motivación debe estar acompañada de un espacio para conocer una muy simple pero directa normativa que guíe y oriente el trabajo posterior, siempre será importante poner límites de hasta donde el estudiante puede llegar, de no hacerlo se podría llegar a espacios de indisciplina y descontrol en las acciones.

Lo más importante es inicialmente darle al niño una representación de lo que va hacer en la unidad de entrenamiento o la clase. Para ello a de utilizarse un lenguaje adecuado para que lo expresado no suene a orden, sino más bien una sugerencia, y en lo posible deberán ser consensuadas con todos los participantes apoyados con recursos como láminas o se realizar la demostración por parte del maestro/a o el grupo de estudiantes, estos deben centrar su atención en la situación que se les presenta y como darle solución al problema motor y no específicamente a la estructura de los movimientos.

A la fase anterior le seguiría una fase formativa, donde atreves de la utilización de los métodos se motive el contenido y se trate de llegar a la comprensión lógica.

- Para la motivación es necesario tener en cuenta las siguientes recomendaciones:
- Utilizar normas a partir del uso del cronometro o metas con carácter moderado.
- La variabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Opción de elegir las actividades.
- Realizar la competencia pedagógica para que todos ganen y nadie pierda.

Si bien en la motivación se plantea el peso de profesor /as en el proceso de la comprensión hay un mayor equilibrio entre ambos maestros/as y estudiantes. En la comprensión del contenido se desarrolla la dialéctica entre objeto-contenido-método.

Desarrollando el análisis del objeto, se estructura el contenido procurando cumplir con:

Fortalecer el carácter razonable del contenido que se debe asimilar, lo que exige que los procedimientos que el maestro/a tenga que emplear sean de carácter esencial. Los conocimientos a utilizar pueden ser a partir de una explicación por el docente, pero puede plantearse como búsqueda lo que se lleva a cabo en la propia solución del problema, siendo esta última alternativa siempre preferible.

El método debe ser escogido de manera consciente y con absoluta relación con los objetivos planteados, ya que de él dependerá si se lo logra el nivel en el que se lo haga por lo tanto adquiere una dimensión más, la que la vincula al sujeto, a su comprensión, pero al mismo tiempo esta dimensión le confiere al contenido su vínculo con el sujeto, lo cual es inseparable. Por ello, el contenido como configuración no se agota en el diseño sino que requiere ser llamado a la dinámica del proceso.

La necesidad se convierte en el pretexto inicial del cual se parte el proceso de aula, (el problema) encuentra su realización en el ejercicio, en la explicación, en el diálogo, en la conversación, como tarea específica a desarrollar conjuntamente por el maestro y los estudiantes.

El niño mediante su participación en el juego, que es aún limitada, hace suya la necesidad y comprende, primeramente, en un plano muy general, pero continua en

un proceso de sistematización que, como una espiral ascendente se va produciendo.

La comprensión como proceso de dirige al detalle, a la esencia de los objetos y fenómenos, buscando su explicación. En este sentido la comprensión sigue un camino opuesto al de la motivación, aunque ambos se complementan.

La comprensión es la transformación de una representación en otra, en lo que la segunda se ocupa de buscar correspondencia sobre las diferentes acciones y formas apropiadas para cada suceso, tratando de precisar las relaciones entre: Una y unas o muchas interacciones de los componentes. La comprensión primaria de un conocimiento implica un elemento acumulativo al nivel de corteza cerebral que facilita el, próximo paso en el aprendizaje de un nuevo contenido con un nivel mayor de profundidad.

La comprensión de juego por parte de los niños debe realizarse por medio de la técnica de indagación, se le plantea la tarea sin determinar la manera en que debe afrontarse, orientando al estudiante hacia su resolución, que en este caso la explicación será breve.

Como este caso se puede ofrecer varias posibilidades entre todos los participantes para que en cada uno de ellos se cree la necesidad de aprender, pero no simplemente para incorporar nuevos contenidos a su cerebro si no para mejorar su desempeño dentro del juego, en este momento estaremos logrando aprendizajes significativos y duraderos en el tiempo y en el espacio.

Para la comprensión de los contenidos, la pedagogía no directiva es la mejor vía para que los niños se conviertan en sujetos activos y constructores de su propio aprendizaje, esta pedagogía tiene en cuenta: tareas abiertas como la planteada anteriormente, planteamientos globales y contextualizados y métodos productivos.

www.16/juegos pre-escolares.hdm “Para la comprensión del contenido se requiere de una sistematización que identifica el eslabón del proceso en el que el alumno/a se apropia del contenido a la vez que se asimila se enriquece”.

Entonces, queda claro el hecho de que atrás quedaron los principios del aprendizaje en el que la repetición era sinónimo de conocimientos en la actualidad se requiere una serie de procesos internos del ser humano que lo lleven a alcanzar cierto nivel de asimilación.

Como en el proceso de comprensión del juego los conocimientos de las reglas y los principios a la vez que se asimila se enriquecen, significa que la caracterización de proceso no es solo por la asimilación ni por la profundidad, en que el proceso debe ser capaz de desarrollar capacidades, el cual es posible si se logra que el enriquecimiento en el objeto se produzca a medida que el estudiante se enfrente a nuevos problemas que le permitan no sólo asimilar un esquema generalizado o guía para la acción y solución de problemas tácticas, sino que construya sus conocimientos cuando se enfrente a nuevos problemas, cada vez con más riqueza, con más complejidad, a la vez que los va asimilando.

Luego el proceso se tiene que producir siguiendo etapas como: Planteamiento del problema, ejercitación y aplicación-transferencia en objetos cada vez más

complejos y que ese incremento en la profundidad se lleve junto con la asimilación del reglamento y los principios del juego.

En los inicios del eslabón se les deben dar todo el apoyo posible a los estudiantes, ya que debemos brindarles información a la vez que les trataremos de crear interrogantes. Se promueve la búsqueda gradual como continuación del eslabón anterior, ya que ningún eslabón tiene frontera rígida.

Proceso en el cual se da una relación dialéctica del contenido por el sujeto y el enriquecimiento en el objeto, con lo que se va desarrollando la capacidad de aplicar los conocimientos y habilidades.

Si bien la asimilación es un proceso continuo que se puede dirigir, el hombre de manera espontánea en su aprendizaje asimila. No ocurre igual en el proceso de profundización y enriquecimiento en el objeto; este proceso es más a saltos y requiere alcanzar gradualmente determinado dominio en un determinado nivel de profundidad.

Para caracterizar la apropiación del contenido, al logro del objetivo, el proceso requiere de una caracterización más integral que da la asimilación o la profundidad por sí solas.

El parámetro que caracteriza de manera más completa la apropiación del contenido no es la asimilación, se requiere de la profundidad gradual del contenido la que podemos representar en dos ejes, quedando como resultado la sistematización. De un lado, la mayor independencia del dominio que se va alcanzando y de otra la profundidad. Solo la conjunción de ambas conduce a una

sistematización como proceso continuo determinado fundamentalmente por la asimilación.

La sistematización se puede ver en dos niveles, aunque en esencia es una. Por una parte de manera ascendente y continua integrando la asimilación y la profundidad, y la que se produce a saltos cuando se integran a los nuevos contenidos otros anteriores, formándose sistemas más generales.

En la sistematización del contenido se desarrolla la dialéctica entre objetivo-contenido-método. Constituye la esencia de la dinámica del proceso, luego el proceso se tiene que producir siguiendo etapas tales como: planteamiento del problema, ejercitación aplicación transferencia en objetos cada vez más complejos y que ese incremento en la profundidad se lleve junto con la asimilación del contenido.

1.2.9.- Características del juego

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.

- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

1.2.10.- Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales. Las pinturas rupestres son el primer ejemplo de "juego" simbólico. Los hombres prehistóricos las utilizaban para actuar sobre los animales a través de sus representaciones. El juego simbólico está claramente presente todos los niños

normales a partir de los 2 años de edad. El juego simbólico está presente cuando un niño toma una piedra y juega con ella como si fuera un carro. Este niño está jugando con el carro, no con la piedra.

En los seres humanos, luego de la aparición de juego simbólico, hacia los 2 años, comienza una etapa de juego social, en el que los niños juegan cada vez más entre sí y con los adultos, utilizando el lenguaje. Este juego social requiere cada vez más el establecimiento de acuerdos y finalmente termina en el juego formal, cuya característica esencial es que es un juego con reglas muy claras. Los juegos de canicas (bola uña) son un excelente ejemplo de juegos infantiles con reglas, hacia los 6 años de edad. En la historia de la especie humana es probable que el juego formal aparezca luego de la sedentarización resultado de la agricultura y la escritura. En el juego formal el objeto del juego son las reglas en si mismas, no las representaciones. Gracias a esta capacidad para establecer reglas y jugar dentro de ellas la especie ha podido construir "juegos" claves como la democracia, la religión y la ciencia. Crear juegos con reglas es la esencia de la evolución de la civilización. A partir de los 7 años los niños pueden utilizar reglas para manipular los objetos, interactuar socialmente o para generar conocimiento, los tres usos fundamentales del juego y de las reglas.

Composición del juego

- Una meta u objetivo.
- Reglas.
- Herramientas o componentes.
- Reto o desafío.
- Interactividad.

Clasificación de los juegos

Según el lugar donde se juega	Juegos de interior Juegos al aire libre Juegos de patio de recreo
Según el número de personas que juegan	Juego individual Juego entre dos personas Juego para mas de dos personas Juegos colectivos
Según el tipo de actividad	Juegos de inteligencia Juegos de azar Juego de ejercicio Juegos simbólicos Juegos con reglas Juegos de construcción Juegos de competencia Juegos de mesa y tablero Juegos para reuniones y fiestas Juegos de ingenio y habilidad Juegos dramáticos, de simulación y disfraces Juegos cantados y coros infantiles

1.2.11.- ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS:

En realidad lo que denominamos “Guía Didáctica” es una planificación detallada de las actividades basadas en los principios que conducen el proceso de Convergencia para la creación del Espacio adecuado de educación Básica:

- Expresar de forma clara y coherente los aprendizajes de los estudiantes para desarrollar las destrezas de lenguaje y comunicación.
- Definir los elementos que integran un diseño curricular de una manera estructurada y transparente con especial atención a:

- La identificación de competencias y/o resultados de aprendizaje; y la ponderación del tiempo y esfuerzo que necesitan los alumnos para llevar a cabo los aprendizajes.

- Facilitar la comprensión e interpretación necesarias para el logro de aprendizajes significativos.

- Situar como un referente básico el cálculo sobre el trabajo que un/a estudiante habrá de realizar sobre lenguaje y comunicación para disponer de las mayores garantías de superarlo con éxito significa introducir la filosofía de plantear el aprendizaje como el elemento sustantivo del diseño de la enseñanza. Mientras que tradicionalmente en la escuela el eje de las programaciones de las asignaturas se situaba sobre el contenido o conocimiento científico (selección de contenidos, su estructura y distribución en el programa, la bibliografía, etc.), ahora también es fundamental planificar y estimar el trabajo del/la estudiante alrededor de ese contenido.

En resumen la Guía Didáctica constituye una herramienta básica del Sistema Educativo para alcanzar el objetivo de “promover el desarrollo del pensamiento mediante el desarrollo de metodologías y acciones participativas.

Por tanto una guía didáctica/docente será útil para:

Guiar el aprendizaje del alumno, en la medida en que a través de la guía se le ofrecen los elementos informativos suficientes como para determinar qué es lo que se pretende que aprenda, cómo se va a hacer, bajo qué condiciones y cómo va a ser evaluado.

Lograr la transparencia en la información de la oferta académica. La Guía Didáctica es un documento público fácilmente comprensible y comparable, entre las diferentes instituciones educativas o Facilitar un material básico para la

acreditación y evaluación de la calidad tanto de la docencia como del docente, ya que representa el compromiso del profesor y su asignatura en torno a diferentes criterios (contenidos, formas de trabajo, evaluación...) sobre los que irá desarrollando su enseñanza y refleja el modelo educativo del docente.

Mejorar la calidad educativa e innovar la docencia. Como documento público está sujeto a análisis, crítica y mejora.

Ayudar al profesor a transitar hacia el mejoramiento, ya que le ayuda a reflexionar sobre su propia docencia y es un modelo que resulta útil aunque todavía no tengamos en la mano los planes de estudio de los nuevos años.

En este proyecto se elaborara un manual de juegos didácticos en el área de lenguaje y comunicación con el fin de ofrecer excelentes resultados y así poder salir de la monotonía, perfeccionando de una buena manera el proceso de enseñanza aprendizaje

El manual estará compuesto por juegos que ayuden al alumno a entender y aprender de una manera más fácil los contenidos, tendrá las debidas indicaciones y guías necesarias, así el docente pueda opinar de una manera más práctica y así poder llegar a obtener buenos resultados.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2- Breve caracterización de la Institución Investigada.

La escuela José Martí se encuentra ubicada en la comunidad Saraugsha, Parroquia Zumbahua del cantón Pujilí, en el kilómetro 74 de la vía Pujilí La Maná; según datos proporcionados por el departamento de estadística, la Institución educativa en referencia fue creada el 12 de Octubre de 1963, se puede determinar que la historia de esta escuela se enmarca en tres momentos.

El primer momento en donde se tiene una gran acogida por los padres de familia llegando a contar con alrededor de trescientos estudiantes y más de doscientos padres de familia, para lo cual se requirió la presencia de 12 profesores, cabe recalcar que para la fecha se trabajaba en dos jornadas, es decir en la mañana y en la tarde siendo esto un limitante para que otros estudiantes de comunidades un poco más lejanas lleguen a educarse en esta Institución.

El segundo momento empieza con una etapa de decadencia ya que por motivos políticos o de influencias se empezó a retirar las partidas docentes hacia escuelas del centro del cantón Pujilí sin tomar en cuenta las necesidades que en esta comunidad existían lo que llevó a que a finales del año 2002 se tenga 32 niños matriculados y un docente para atenderlos, lo que llamó la atención de toda la comunidad educativa para que se tomen medidas urgentes y de fondo.

Finalmente en la tercera etapa y con el apoyo de toda la comunidad educativa y sobre todo de agentes externos como gobiernos seccionales y ONGs en la actualidad se cuenta con 220 estudiantes, y 9 docentes, prestando atención educativa desde Inicial hasta el séptimo año, se ha mejorado enormemente la infra estructura física e implementando tecnología para el adecuamiento de un laboratorio de cómputo.

2.1.- ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS AUTORIDADES DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ”

1.- ¿Es importante practicar el juego dentro de las actividades educativas?

La edad de los estudiantes obliga a que este presente el juego dentro de todas sus actividades y principalmente en las de carácter educativo ya que de lo contrario se produce agotamiento, aburrimiento, monotonía y la consecuente falta de atención lo que dificulta enormemente el logro de aprendizajes, por lo tanto creo que el juego si es muy importante.

2.- ¿Con qué frecuencia utilizan el juego los docentes de la Institución?

Generalmente se juega en los espacios de recreo pero no es de manera permanente ni continua si no más bien esporádica y dentro del aula es muy limitado el uso de esta estrategia.

3.- ¿Conoce estrategias que permitan la utilización del juego por parte de los docentes de acuerdo a las necesidades puntuales de los estudiantes?

No se tiene un conocimiento previo ya que los cursos a los que asistimos se limitan a tratar temas que a veces ni siquiera se adaptan a la realidad, entonces, lo que se conoce es por auto preparación pero no a fondo por lo que su uso es muy limitado.

4.- ¿Permite usted el desarrollo de juegos en clase con los niños?

Si es de manera planificada y organizada teniendo objetivos claros se puede permitir aquellos ya que de lo contrario se puede caer en un ámbito de desorganización, indisciplina y sobre todo crear conflictos con los padres de familia.

5.- ¿Se puede hacer del juego didáctico una estrategia para lograr que la clase sea de calidad y calidez?

Por su puesto, como ya se dijo anteriormente, el juego es un aspecto indispensable para los niños, entonces por qué no aprovechar de esa pre disposición para aplicarla en el aula durante el tratamiento de los diferentes contenidos para buscar el logro de aprendizajes significativos.

6.- ¿Ejecuta actividades para alcanzar un óptimo desarrollo del pensamiento?

En la actualidad con las últimas reformas educativas si lo estamos implementando, sin embargo no tenemos aún la idea clara de cómo hacerlo, pero

esperamos recibir todo el apoyo necesario para poder efectuarlo de manera adecuada.

7.- ¿El área de lengua y Literatura permite efectuar actividades que eleven el desarrollo del pensamiento?

No solamente esta asignatura, el pensamiento y su desarrollo son importantes en todas las áreas pero, se puede decir que es en ésta en donde se afianzan las bases para todo el conocimiento que progresivamente se seguirá adquiriendo.

8.- ¿El desarrollo de habilidades y destrezas son importantes para la formación integral de los estudiantes?

No podemos hablar de aprendizajes sin el desarrollo de destrezas el tiempo en el que el aprendizaje se reflejaba por el memorismo quedó atrás, en la actualidad el ser humano requiere de un desarrollo equilibrado en todos sus aspectos, físico, emocional, de valores, etc., por lo que hacia allá debe estar encaminada toda la educación.

2.2.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ”

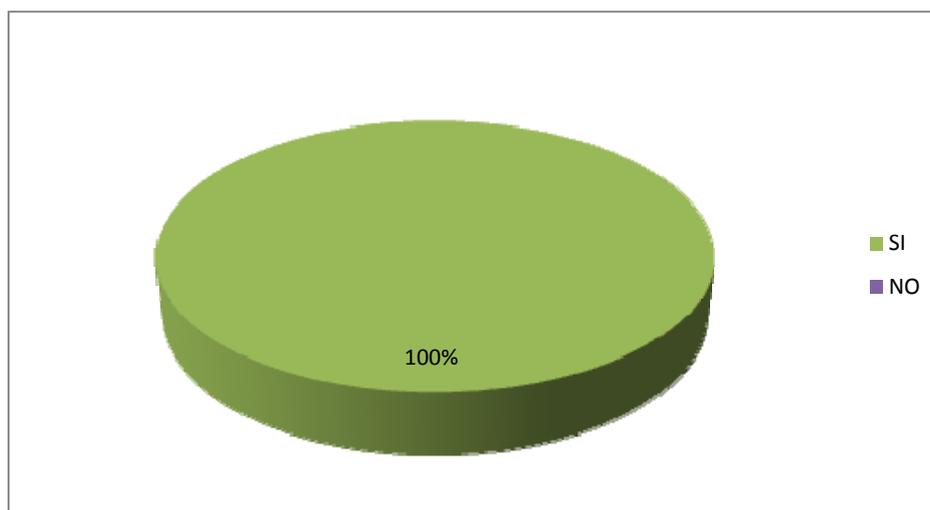
1.- ¿Es importante practicar el juego dentro de las labores educativas?

Tabla 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	9	100%
NO	0	0%
TOTAL	9	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 1



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Ante la inquietud planteada el 100% responde que sí, entonces se comparte plenamente el criterio de que el juego es a un niño lo que el trabajo a un adulto, la diferencia es que en la práctica los resultados o acciones emprendidas son contrarias a lo manifestado

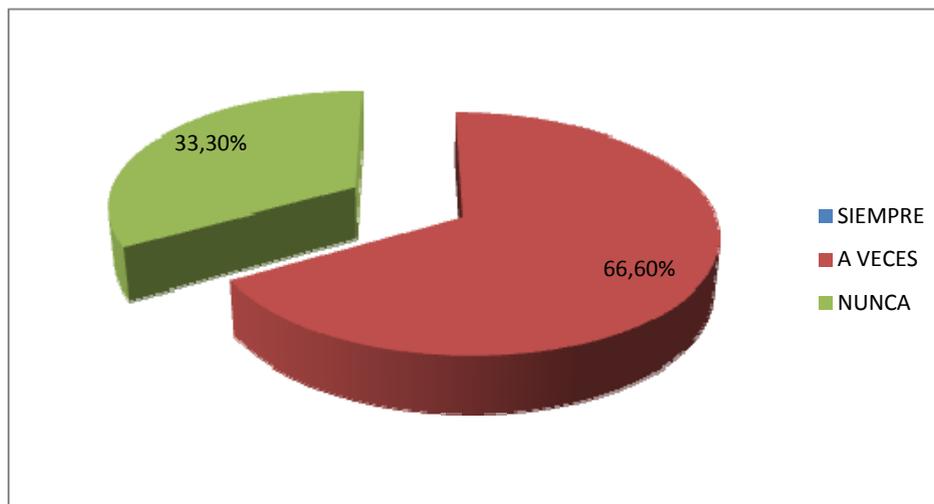
2.- ¿Con qué frecuencia utiliza el juego?

Tabla 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0%
A VECES	6	66,6%
NUNCA	3	33,3%
TOTAL		99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 2



Fuente: Escuela José Martí

Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

A esta la interrogante, el 78,9% responde que a veces, el 21% manifiesta que nunca y ningún docente afirma que siempre.

En todo caso lo importante que se ha señalado esta en el hecho de que de alguna manera el juego está presente en las intenciones de los docentes, sin embargo la selección, oportunidad, efectiva aplicación y planificación es lo que hace falta y de hecho la presente investigación pretende clarificar y aportar a la labor de cada uno de ellos.

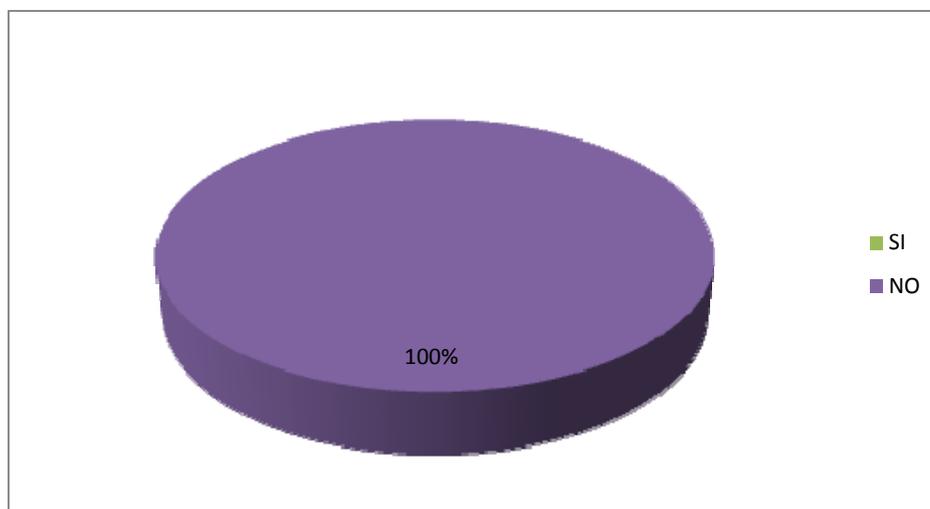
3.- ¿Conoce las técnicas de juegos de acuerdo a las necesidades?

Tabla 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI		0%
NO	9	100%
TOTAL	9	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 3



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% de los encuestados responde que no por lo que es evidente que la actualización siempre está orientada hacia otros aspectos del que hacer educativo, sin embargo se ha creado conciencia en el hecho de que estas estrategias nuevas ofrecen mayores y mejores alternativas de trabajo dentro del aula.

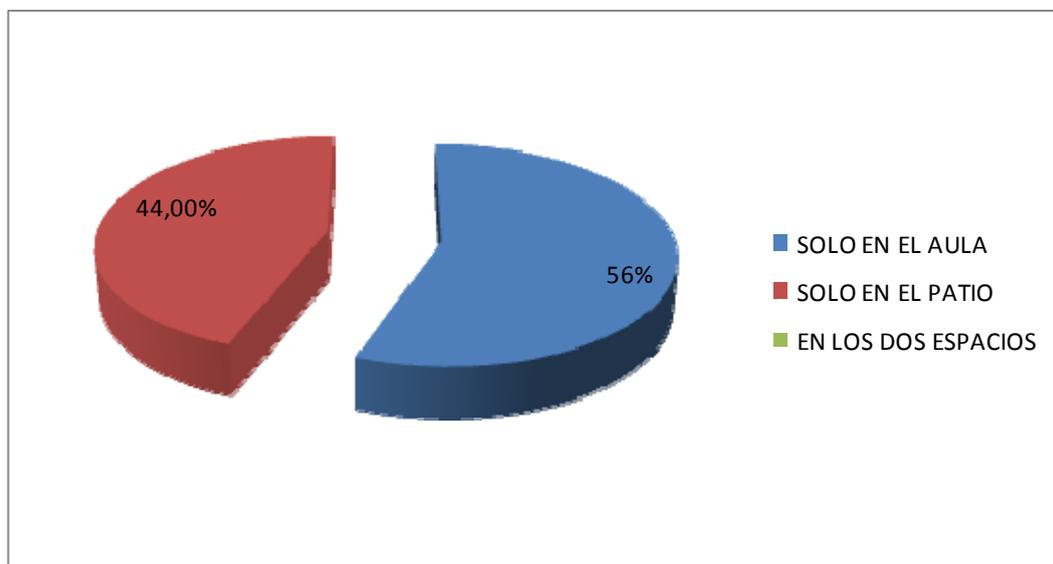
4.- ¿Juega usted con los niños/as?

Tabla 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SOLO EN EL AULA	5	55,5%
SOLO EN EL PATIO	4	44,4%
EN LOS DOS ESPACIOS	0	0%
TOTAL	9	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 4



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 55,5% de los docentes encuestados, responde que juega con sus estudiantes solamente en el aula; mientras que el 44,4% dice que lo hace únicamente en el patio, claramente se puede observar que la percepción de los docentes con respecto a la visión de los estudiantes es un hasta cierto punto contraria ya que mientras e esta interrogante se plantea que si se toma en cuenta el juego como estrategia dentro y fuera del aula, para los niños no corresponde a la realidad.

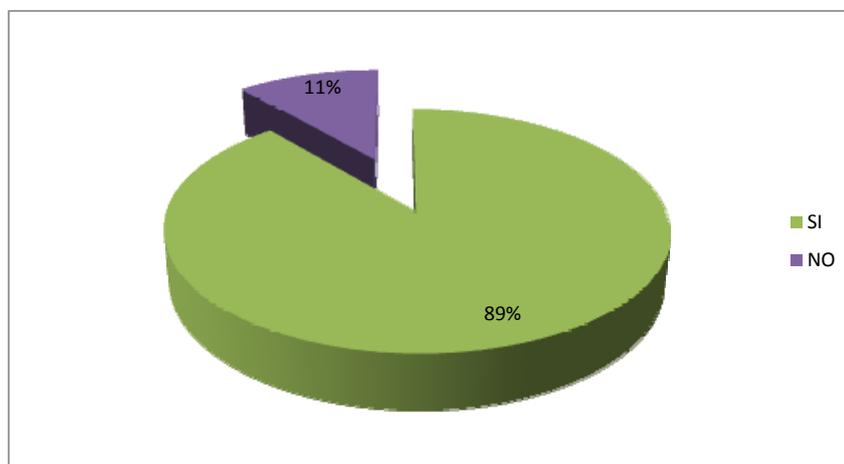
5.- ¿Se puede hacer del juego didáctico una clase productiva?

Tabla 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	8	88,8%
NO	1	11,1%
TOTAL	9	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 5



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Ante la inquietud planteada, el 89% responde que sí, mientras que el 11% manifiesta que no de todas maneras resulta interesante conocer que casi todos los docentes manifiestan que mediante el juego si se pueden desarrollar de manera positiva y productiva una clase, por lo tanto se requiere que de manera urgente se proceda a ofrecerles las herramientas para iniciar este proceso que en el camino y en base a las necesidades y creatividad de cada uno de los docentes se pueda modificar y enriquecer.

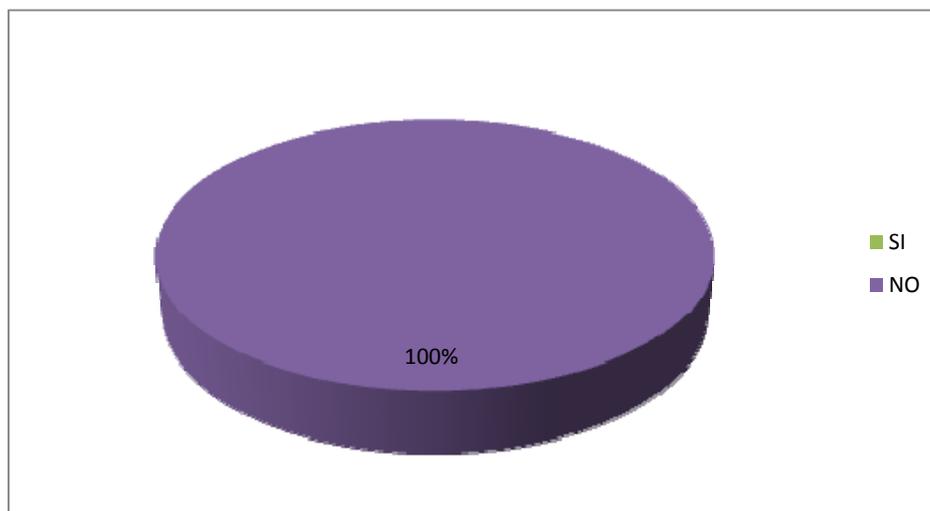
6.- ¿Conoce técnicas que se pueden utilizar para optimizar el desarrollo del pensamiento en sus estudiantes?

Tabla 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	0	0%
NO	9	100%
TOTAL	9	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 6



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Lamentablemente el 100% responde que no; la falta de actualización o a su vez las actualizaciones pedagógicas que no responden a las reales necesidades que tienen los docentes han provocado que se desconozcan este tipo de estrategias que apoyan el desarrollo del pensamiento y así lograr el óptimo desarrollo de destrezas y así poder viabilizar aprendizajes significativos y productivos.

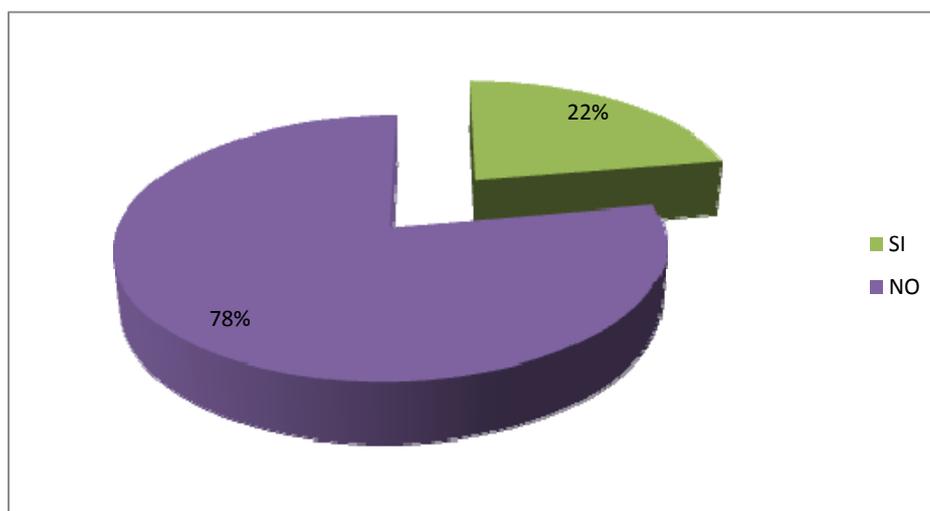
7.- ¿Realiza actividades para alcanzar un óptimo desarrollo del pensamiento?

Tabla 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	2	22,2%
NO	7	77,7%
TOTAL	9	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 7



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Análisis:

Interpretación:

Para los docentes encuestados, el 77,7% responde que no mientras que el 22,2% manifiesta que sí, resultando ser una interesante respuesta tomando en cuenta que en la pregunta anterior manifiestan no conocer ninguna estrategia para el efecto a lo mejor se cree que con realizar una lectura o una actividad teórica se está desarrollando el pensamiento, basado aún en el memorismo.

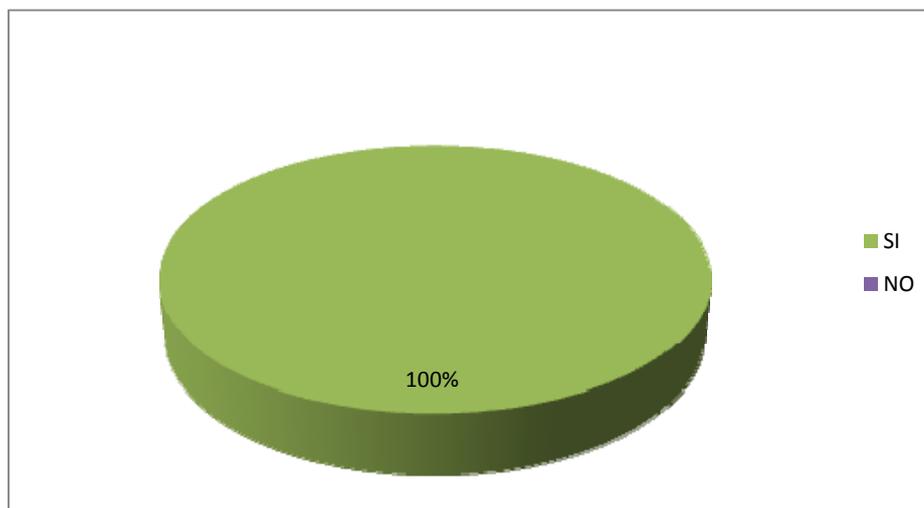
8.- ¿El área de Lengua y literatura permite efectuar actividades que eleven el nivel del desarrollo del pensamiento?

Tabla 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	38	100%
NO	0	0%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 8



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El desarrollo del pensamiento no puede ni debe ser considerado como propiedad de una signatura o área específica ya que en torno al deben girar todos los aprendizajes y conocimientos experienciales y nuevos, ya que el 100% manifiesta que sí.

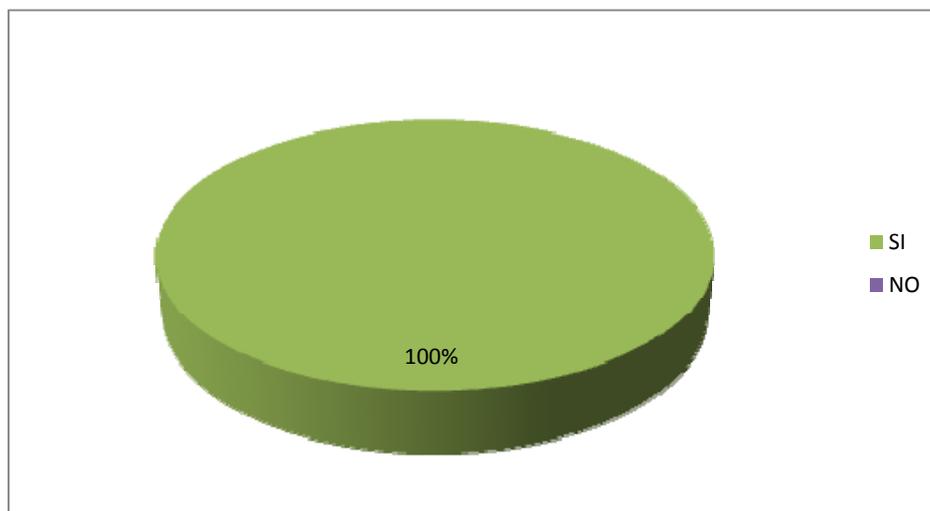
9.- ¿El desarrollo de habilidades y destrezas es importante para la formación integral del estudiante?

Tabla 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	38	100%
NO	0	0%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 8



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% manifiesta que sí, la respuesta corresponde a lo que en teoría pretende alcanzar la educación ecuatoriana, es decir un desarrollo integral del individuo en base al desarrollo de destrezas y habilidades, lo importante aquí es poder determinar cómo las desarrolla y sobre todo cómo las usa para así haber aportado al bienestar personal y social del educando.

2.3.- ANALISIS E INTERPRETACION ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ”

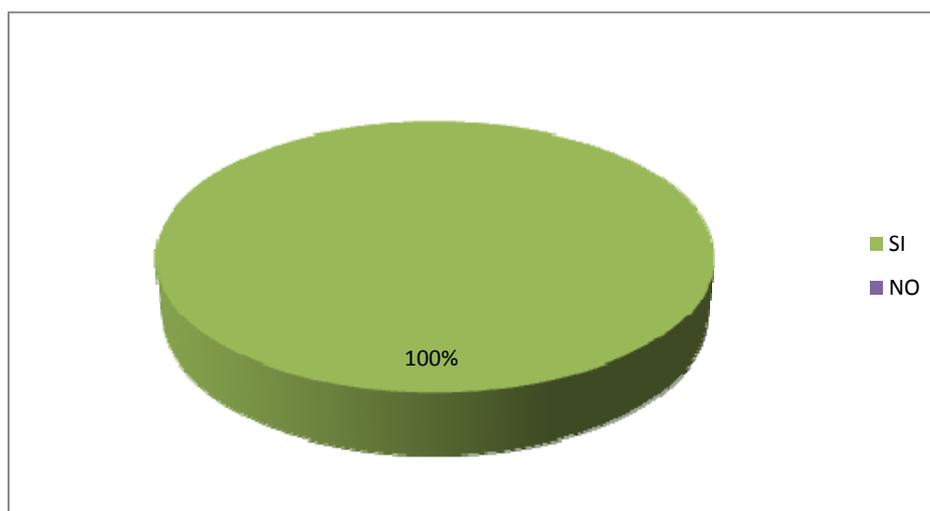
1.- ¿Te gusta jugar en la escuela?

Tabla 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	38	100%
NO	0	0%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 1



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Ante la inquietud planteada el 100% responde que sí, el juego es a un niño lo que el trabajo a un adulto, en tal virtud corresponde a este precepto el hecho de que todos los encuestados piensen que es importante que se practique el juego en el interior de la escuela.

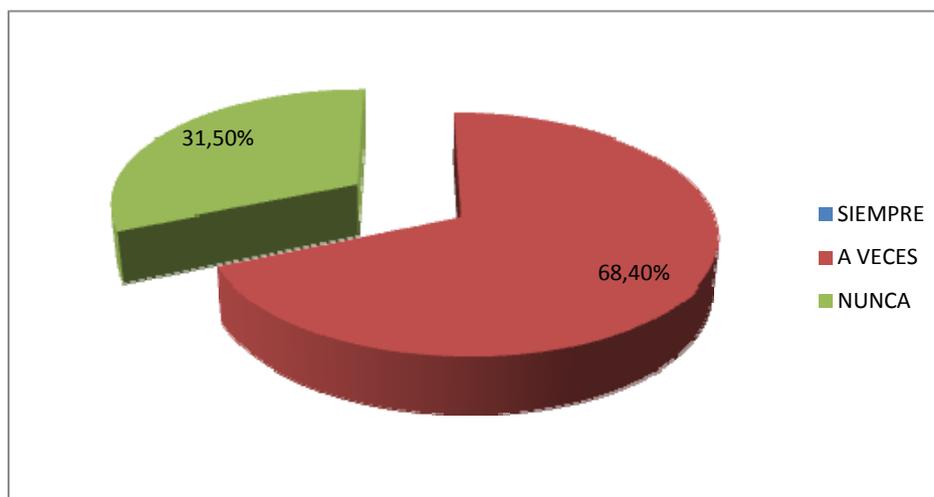
2.- ¿Con qué frecuencia juegas con tu profesor en la escuela?

Tabla 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0%
A VECES	26	68.4%
NUNCA	12	31.5%
TOTAL	38	99.9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 2



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Los niños y niñas responden en virtud de que el 68,4% responde que a veces, el 31,5% manifiesta que nunca, y ninguna estudiante afirma que siempre. Ante esta realidad, lo único que se puede manifestar es la urgencia de modificar las estrategias de enseñanza y basarlas a las situaciones más animadas, participativas, motivadoras para que así los aprendizajes también se conviertan en duraderos; para ello, el juego es la mejor herramienta disponible.

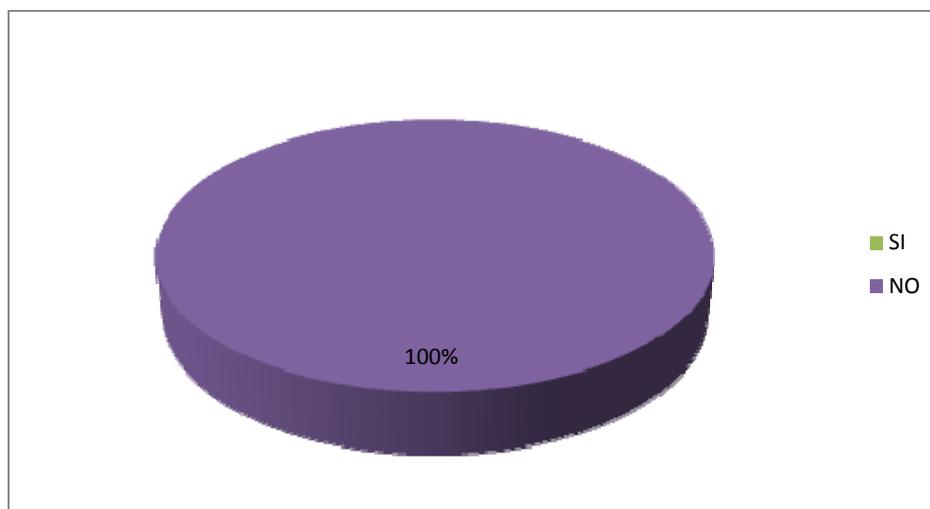
3.- ¿Los juegos que practicas en la escuela son diferentes cada día?

Tabla 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI		0%
NO	38	100%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 3



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% de los encuestados responde que no, lamentablemente de la escasa acción lúdica que se desarrolla en el aula, a decir de todos los encuestados tiene una monotonía y falta de variedad entonces resulta urgente planificar este tipo de juegos para que los estudiantes se sientan motivados y alegres.

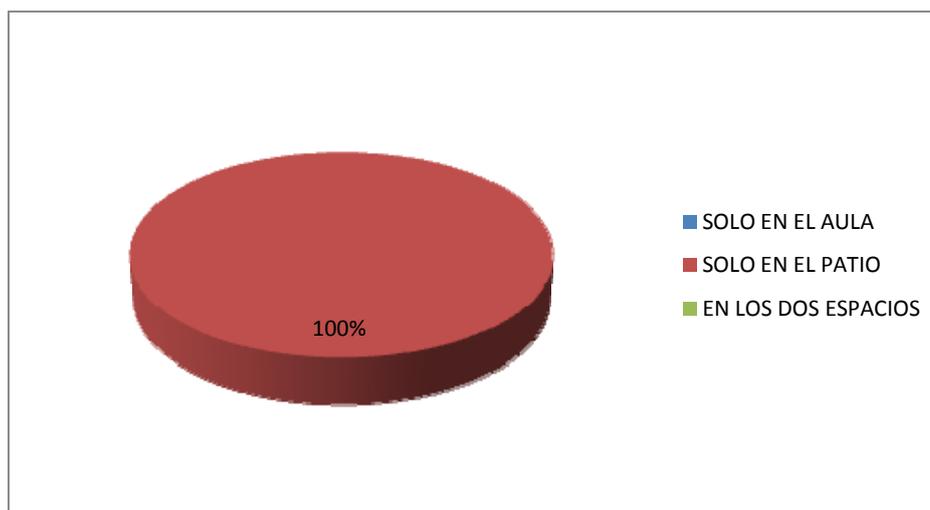
4.- ¿Juegas en el aula de clase y fuera de ella?

Tabla 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SOLO EN EL AULA	0	0%
SOLO EN EL PATIO	38	100%
EN LOS DOS ESPACIOS	0	0%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 4



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Análisis:

Interpretación:

Como ya se esperaba, el 100% responde que solamente juega en el patio, resulta evidente la falta de actividades recreativas como apoyo a los inter aprendizajes por lo que todos manifiestan jugar únicamente en el patio y seguramente lo hará de manera autónoma.

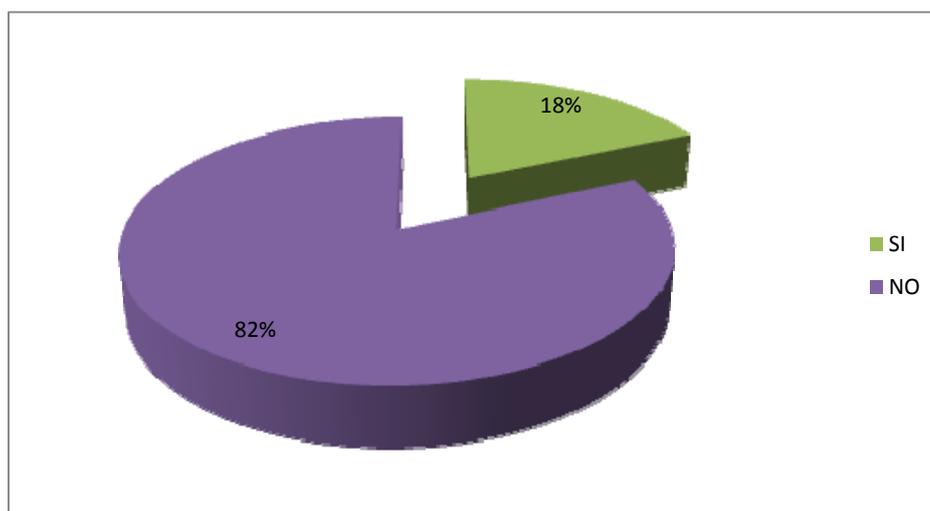
5.- ¿Con el juego puedes aprender cosas nuevas?

Tabla 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	7	18,4%
NO	31	81,5%
TOTAL	38	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 5



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 18% responde que sí, mientras que el 82% manifiesta que no, dejando en claro que el juego está visualizado por los estudiantes como una acción de pasar tiempo seguramente inducidos por criterios de sus padres o mayores, por aquello se nota que la minoría de los encuestados piensa que sí puede aprender algo y la mayoría sostiene que no aprenderá nada nuevo, entonces lo que se pretende es cambiar esa forma de pensar y demostrar que el juego es una herramienta efectiva para el logro de aprendizajes.

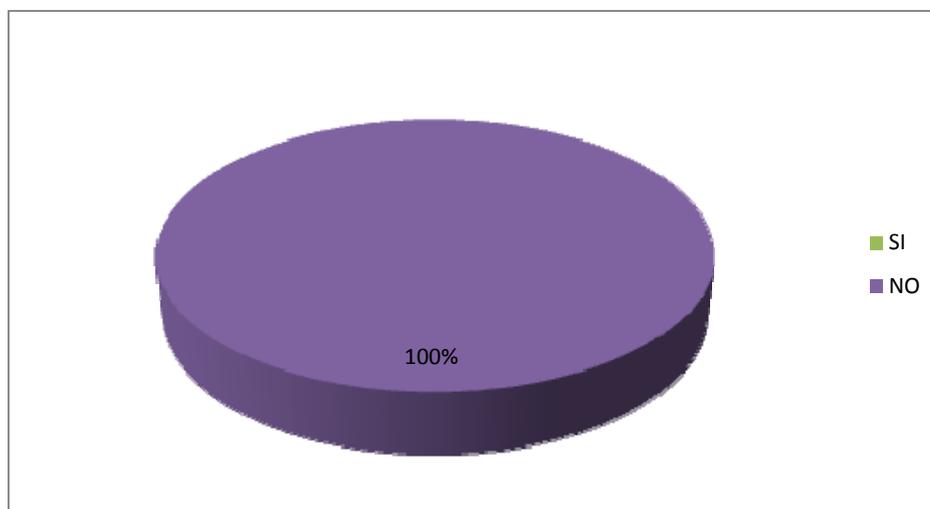
6.- ¿En algunos juegos tienes que pensar?

Tabla 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	0	0%
NO	38	100%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 6



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

En vista de que el 100% responde que no, es lógico pensar que ninguno de los estudiantes ni siquiera conoce lo que es desarrollo del pensamiento por lo que todos responden no realizar ninguna actividad para alcanzar un óptimo desarrollo del pensamiento.

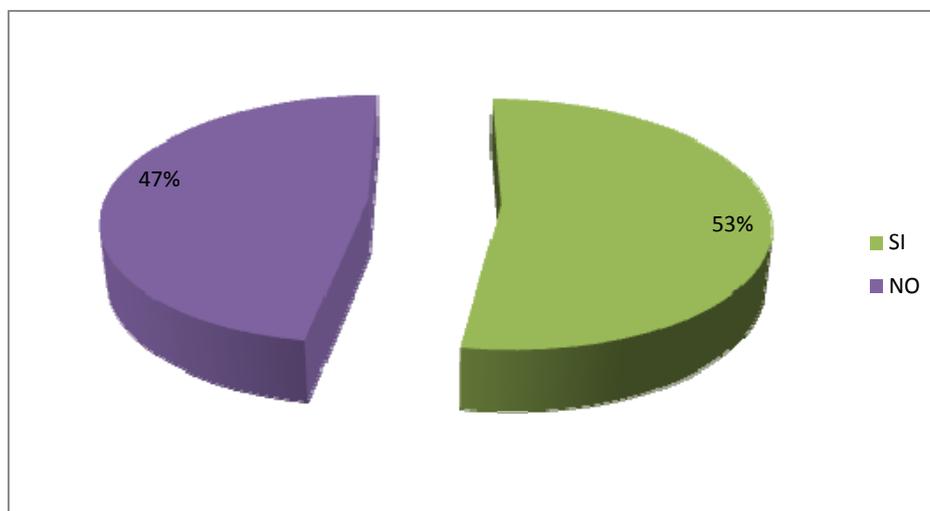
7.- ¿Cuándo juegas con tu profesor aprendes?

Tabla 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	20	52,6%
NO	18	47,3%
TOTAL	38	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 7



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Ante la inquietud planteada; el 47,3% responde que no, mientras que el 52,6% manifiesta que sí; los niños y niñas responde de acuerdo a la realidad en vista de que a veces los únicos espacios para compartir un juego es en el recreo o en algunas horas de cultura física lo que limita en gran medida la interacción alumno-maestro, y además se mantiene la percepción de que el juego no puede estar presente en el desarrollo de otros contenidos y asignaturas.

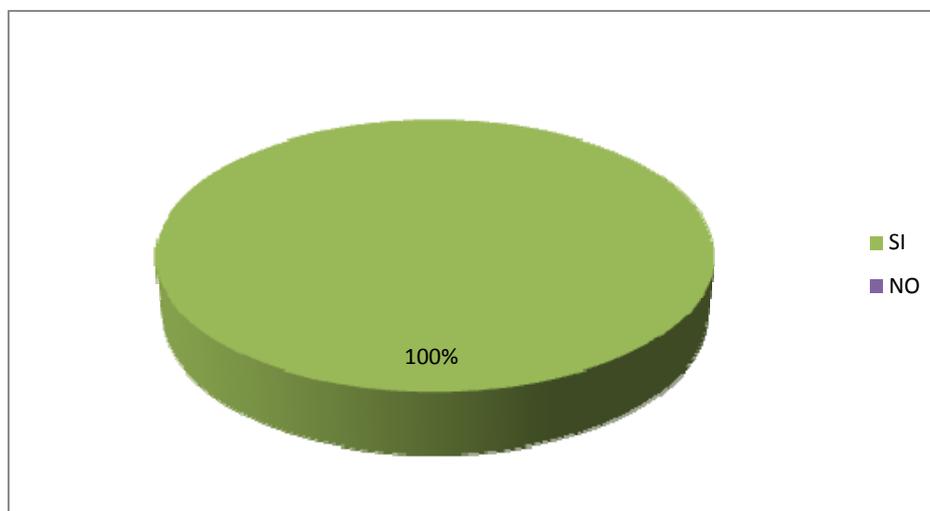
8.- ¿Crees que es importante jugar para sentirte feliz en la escuela?

Tabla 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	38	100%
NO	0	0%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 8



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% manifiesta que sí; la respuesta dentro de un aspecto que puede determinarse normal, no podía ser diferente ya que el juego es un aspecto tan natural como el de respirar para los niños en tal virtud es lógico que debamos aprovechar esa pre disposición.

2.4.- ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JOSÉ MARTÍ”

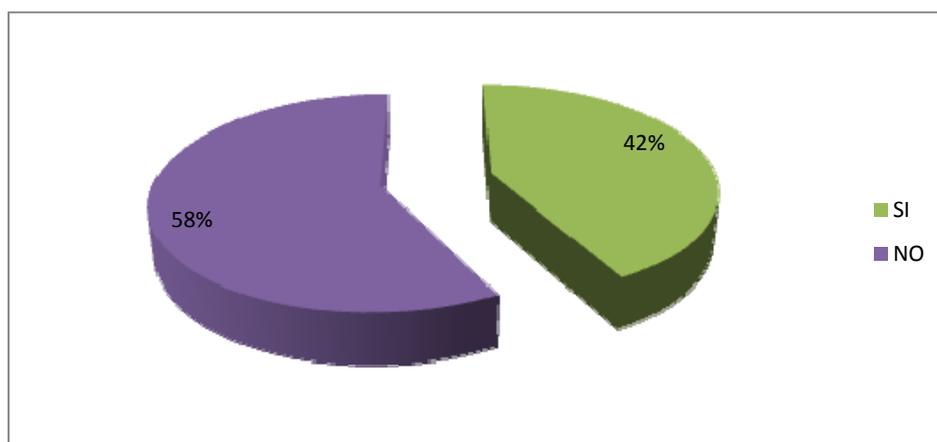
1.- ¿Conoce la importancia del juego para el desarrollo de su hijo/a?

Tabla 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	16	42,1%
NO	22	57,8%
TOTAL	38	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 1



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Ante la inquietud planteada el 42,1% responde que sí, mientras que el 57,8% dice que no; al tratarse de una comunidad ubicada en el sector rural algunos padres de familia son analfabetos, sin embargo están consientes de que sus hijos/as deben alcanzar una grado de desarrollo del pensamiento con el fin de que puedan decidir por sí solos el futuro que más les conviene.

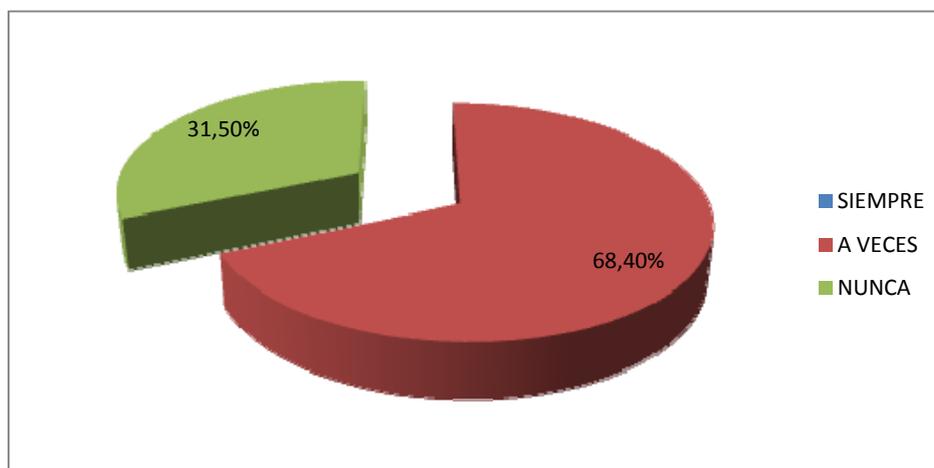
2.- ¿Con qué frecuencia usted juega con sus hijos/as?

Tabla 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0%
A VECES	26	68.4%
NUNCA	12	31.5%
TOTAL	38	99.9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 2



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Pese a que los padres tienen que dedicar gran cantidad de su tiempo al trabajo, el 68,4% responde que a veces, el 31,5% manifiesta que nunca, y ninguna estudiante afirma que siempre, por lo tanto, se observa que si dedican un espacio para jugar con sus hijos respondiendo a que cada uno de ellos son relativamente jóvenes, sin embargo hay un número importante de ellos que no lo hacen por lo que será importante involucrarles en el trabajo investigativo para que cambien su estilo de vida con sus hijos/as.

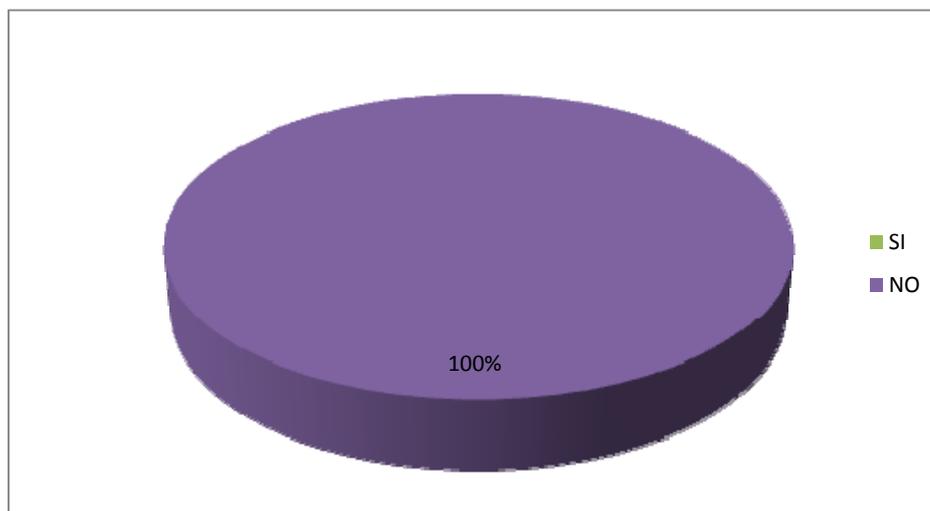
3.- ¿Conoce de juegos de acuerdo a las necesidades puntuales de su hijo?

Tabla 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI		0%
NO	38	100%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 3



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% de los encuestados responde que no, no se puede esperar más d un grupo que como se anotó anteriormente muchos de ellos son analfabetos y de pronto como técnicas o procedimientos, no se las puede identificar, el trabajo o las acciones de carácter lúdico se las efectúa de manera empírica pero de manera sincera, y de todo corazón por compartir momentos de felicidad con cada uno de sus hijos/as.

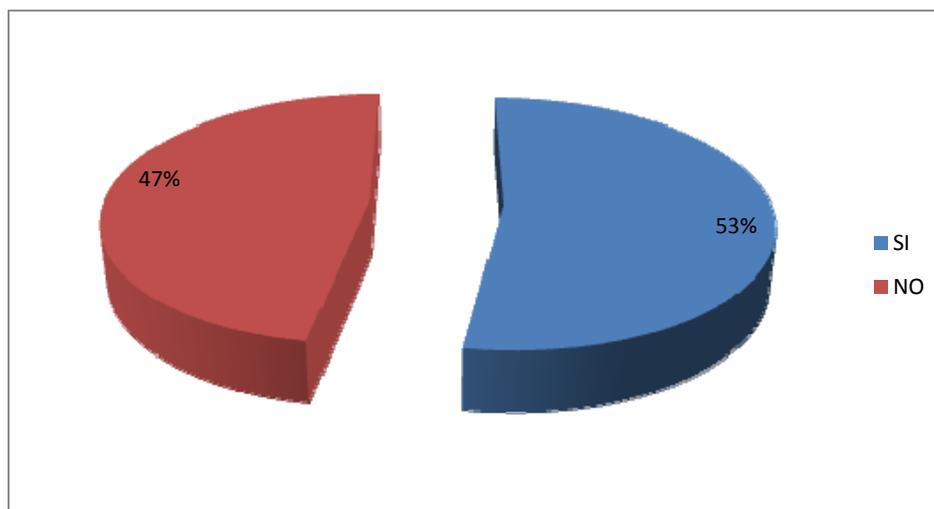
4.- ¿Aprovecha su tiempo libre dedicándolo a compartir y jugar junto a sus hijos/as?

Tabla 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	20	52,6%
NO	18	47,3%
TOTAL	38	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 4



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Resulta un poco complicado definir en estas circunstancias ya que el 52,6% manifiesta que sí, el 47,3 de los encuestados responde que no, lo que significa el tiempo libre, de todas maneras se interpreta que en actividades agrícolas, o de pastoreo se comparte actividades entre padres e hijos, que no necesariamente tienen que ser de carácter específico.

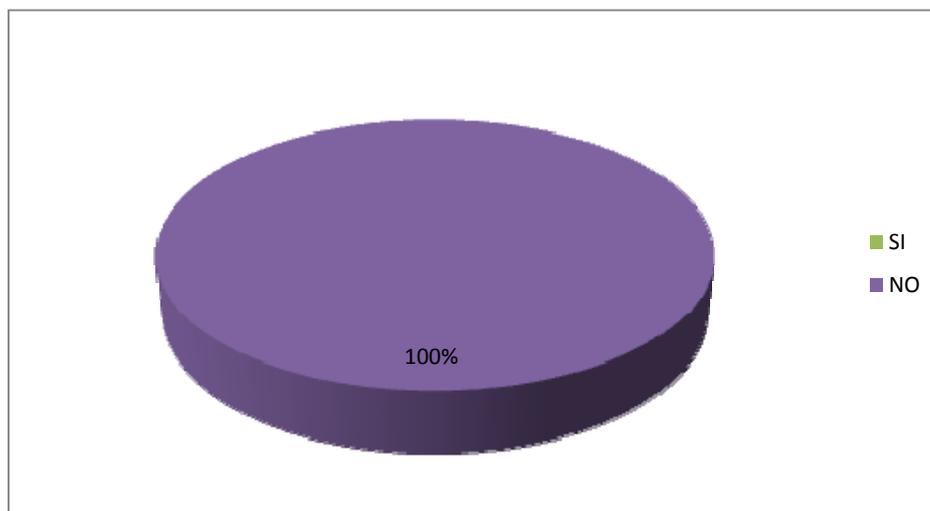
5.- ¿Conoce usted si la maestra utiliza el juego en la enseñanza de a sus hijos/as?

Tabla 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	0	0%
NO	38	100%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Gráfico N° 5



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% de los encuestados responde que no, debido seguramente a que la maestra desconoce de estas estrategias y no las utiliza para el aprendizaje o a su vez; sí lo está haciendo, no se lo ha socializado con la comunidad educativa en general y específicamente con los padres de familia.

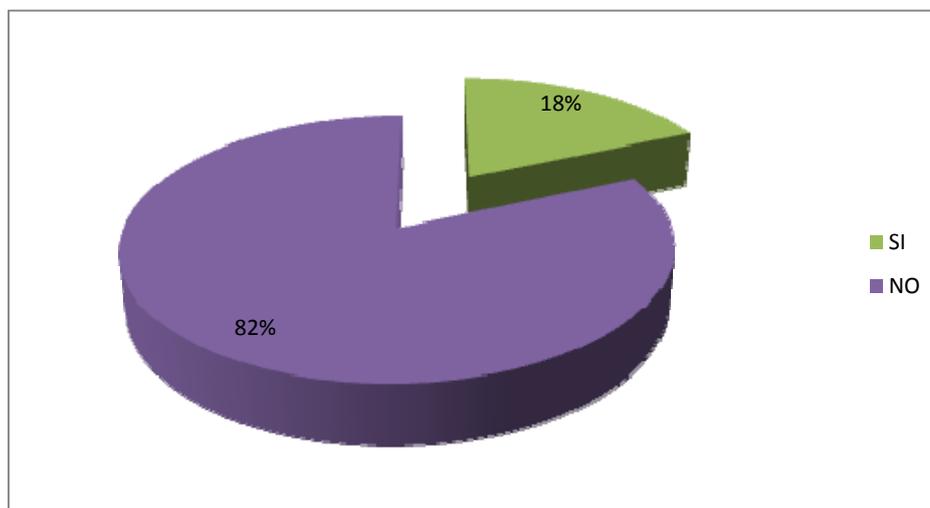
6.- ¿Cree usted que al utilizar el juego mejore el aprendizaje de sus hijos?

Tabla 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	7	18,4%
NO	31	81,5%
TOTAL	38	99,9%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 6



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

Los padres de familia responden de la siguiente manera: el 18% responde que sí, mientras que el 82% manifiesta que no; expresando que si se preocupan por el aprendizaje de sus hijos/as ya que siempre están pendientes de sus tareas, de acudir a la escuela a verificar su asistencia y cumplimiento, lamentablemente en algunos de estos hogares, la estrategia para que mejoren su rendimiento continúa siendo el castigo.

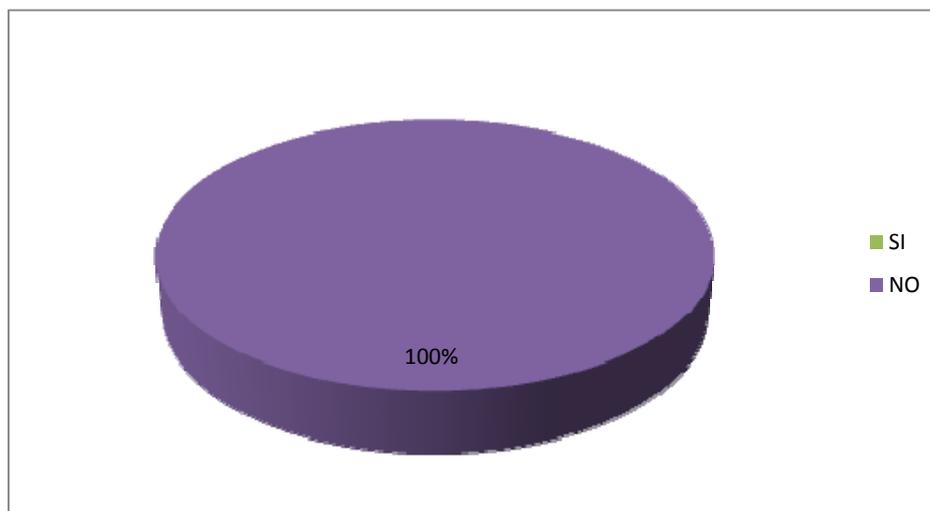
7.- ¿Realiza actividades para alcanzar el desarrollo del pensamiento con sus hijos?

Tabla 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI		0%
NO	38	100%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Gráfico N° 7



Fuente Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% de los padres de familia responde de acuerdo a su realidad si apenas pueden compartir momentos con sus hijos su apoyo es limitado, por lo tanto no desarrollan actividades un poco más complejas, por lo que resulta importante que también participen de la propuesta efectuada al final del presente proceso investigativo.

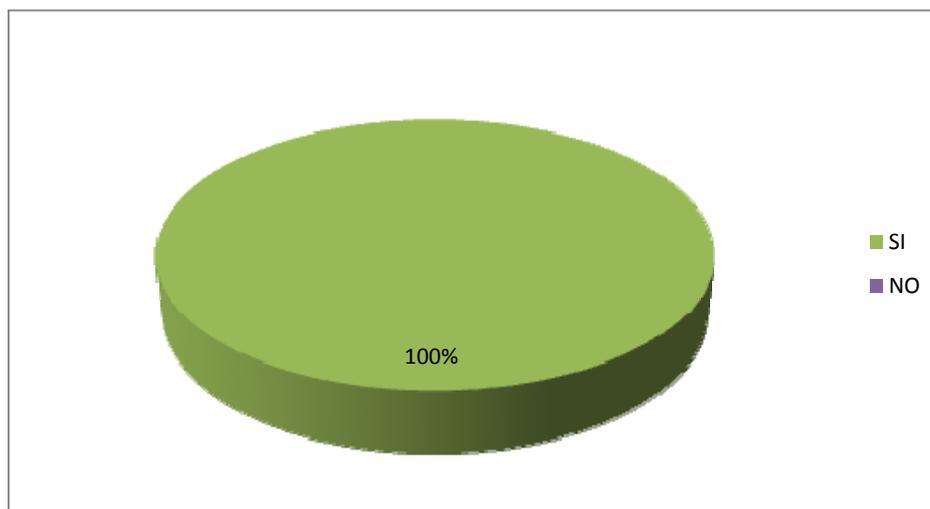
8.- ¿El área de lengua y literatura comunicación permite efectuar actividades que eleven el desarrollo del pensamiento?

Tabla 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	38	100%
NO	0	0%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 8



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

La totalidad de encuestados responde que si por que al estar dentro de la escuela todo lo que se refiere a aprendizajes es posible, sin embargo queda flotando la inquietud de cómo lograrlo y sobre todo como apoyar este proceso.

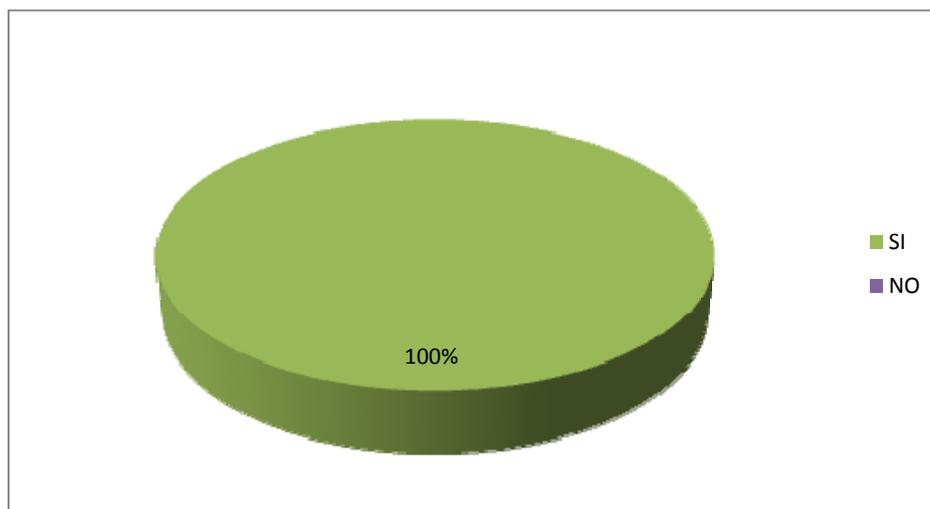
9.- ¿El desarrollo de habilidades y juegos son importantes para la formación de sus hijos/as?

Tabla 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	38	100%
NO	0	0%
TOTAL	38	100%

Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Grafico N° 9



Fuente: Escuela José Martí
Elaborado por: Mónica Chicaiza.

Interpretación:

El 100% manifiesta que sí, ya que de igual manera los padres de familia esperan que sus hijos/as reciban la mejor educación por lo que la totalidad piensa que las habilidades desarrolladas por ellos en la escuela, serán claves para que se desenvuelvan de mejor manera en su posterior vida estudiantil y en la vida presente y futura.

2.6.-CONCLUSIONES

- La estrategia del juego no es aprovechada de manera adecuada para su aplicación en el proceso de aprendizaje, pese a que ha quedado completamente demostrado que este tipo de estrategias se constituyen en fuertes aliados para el logro de aprendizajes significativos.
- De igual manera, se ha podido identificar la ausencia de ejecución de actividades lúdicas entre niños/as, docentes y padres de familia, en vista de que la educación moderna exige una correlación entre todos los actores si queremos interactuar en un clima de confianza y respeto mutuo.
- Los docentes manifiestan su expreso desconocimiento de estrategias para aplicar el juego con fines didácticos, para lo cual la propuesta generada llena estos vacíos conceptuales y procedimentales en beneficio del personal docente y en especial de sus estudiantes.
- Luego de haber analizado las encuestas aplicadas a los estudiantes, se determina que el juego es un elemento primordial en la vida de cada uno de ellos, como ya se anoto anteriormente el juego es a un niño, lo que el trabajo al adulto, por lo tanto seria desatinado no recurrir al uso de este elemento social.
- El desarrollo del pensamiento en cada uno de los estudiantes no es desplegado de manera óptima e integral, la integralidad se logra gracias a la aplicación de una gama completa de actividades que no prioricen el desarrollo de uno de ellos sino más bien lo haga de manera holística y equilibrada.
- Para los padres de familia, el juego en la escuela es sinónimo de indisciplina o irresponsabilidad, sin embargo luego del trabajo de socialización del tema tratado se ha logrado la inclusión de cada uno de ellos en la aplicación de la estrategia generada.

2.7.-RECOMENDACIONES

- Optimizar el uso del juego en su aplicación el proceso de aprendizaje de todos los años y en todas las asignaturas.
- Fortalecer el desarrollo del pensamiento mediante la ejecución de estrategias activas y creativas para apoyar el desarrollo integral de niños y niñas.
- Aplicar estrategias que tengan como base al juego para alcanzar aprendizajes significativos y productivos.
- Desarrollar eventos de socialización en donde se analice la importancia de estrategias y de su apoyo por parte de todos los actores educativos.
- Diseñar, socializar y aplicar un manual de juegos que apoye el trabajo de los docentes a la hora de aplicar el juego con fines didácticos.
- Efectuar reuniones con los padres de familia para consensuar e interiorizar la necesidad de utilizar el juego como estrategia de aprendizaje y así lograr un desarrollo integral de cada uno de sus hijos e hijas.

2.7.-DISEÑO DE LA PROPUESTA

Datos Informativos:

Escuela: “José Martí”

Provincia: Cotopaxi **Cantón:** Pujilí **Parroquia:** Zumbahua **Comunidad:**
Saraugsha

Período lectivo: 2010-2011

Nº de beneficiarios directos: 28 **Beneficiarios indirectos:** 58

2.8.- Justificación.-

La existencia humana, social y natural se encuentra en constante transformación y sujeta a una serie de cambios continuos; educación siendo parte del quehacer humano debe adaptarse a estos cambios, de ninguna manera se puede comparar la realidad social, cultural, económica, etc., de la actualidad con la realidad de hace 10, 20 o más años atrás, para la autora, los procesos, estrategias modelos educativos han sido pensados para que respondan a necesidades puntuales de cada época del desarrollo humano y hasta cierto punto se diría que surtieron el efecto esperado; se habla del conductismo, por ejemplo; lo que aspiraba es que los estudiantes estén en capacidad de replicar conocimientos, saberes u oficios ya que lo que la época sumida en un profundo capitalismo necesitaba mano de obra barata y de calidad que no tenga para nada la intención de reclamar, analizar su situación y mucho menos proponer cambios a su realidad.

La educación moderna ha mirado con desazón esta realidad y pretende desarrollar criterios, destrezas o habilidades que le permitan al individuo ser lo suficientemente crítico y reflexivo para que así pueda generar con creatividad y solvencia estrategias de solución a problemas suyos y de la sociedad, esta realidad exige un cúmulo de conocimientos de su entorno y científicos que de hecho deben ser trabajados en la escuela; la diferencia radica en cómo se los adquiere, ya no en

forma memorista como en la educación tradicional, sino más bien de una manera consiente crítica y reflexiva como orienta el modelo constructivista.

Sin embargo teóricamente la situación educativa tiene un futuro promisorio, aunque la realidad de algunas Instituciones educativas y de muchos docentes es que en la práctica resulta difícil alcanzar estos niveles del desarrollo del pensamiento necesarios para lograr lo anteriormente descrito, y es precisamente ahí en donde radica la necesidad urgente de plantear propuestas como la que se está describiendo en donde se ofrece un manual de juegos didácticos para el área de lenguaje y comunicación como apoyo del inter aprendizaje y desarrollo del pensamiento en niños y niñas del segundo año de educación Básica, el mismo que permitirá visualizar en su aplicación en el aula el uso de estrategias atractivas, creativas, de fácil ejecución y que resultan muy motivadora para todos los actores educativos, dejando la puerta abierta para que sean los docentes quienes la valide, perfeccionen e incrementen en cada uno de los años de básica y de las otras asignaturas.

2.9.-Objetivos:

General.- Estructurar y aplicar un manual de juegos didácticos mediante la selección y sistematización de información que responda a las necesidades de la comunidad educativa con el propósito de mejorar el desarrollo del pensamiento de niños y niñas del Segundo año de Educación Básica.

Específicos.-

- Seleccionar los juegos didácticos que se adapten a las necesidades y realidad de la comunidad educativa.
- Estructurar, socializar y aplicar el manual de juegos didácticos.
- Establecer estrategias de monitoreo, seguimiento, apoyo y evaluación del proceso.

2.10.-DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

La presente propuesta se titula “Elaboración y aplicación de un manual de juegos didácticos en el área de lenguaje y comunicación como apoyo para el inter aprendizaje y desarrollo del pensamiento de niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la escuela José Martí de la parroquia Zumbahua, Cantón Pujilí durante el período lectivo 2010-2011”

La propuesta generada está estructurada de tal forma que se aplicarán dos juegos didácticos por bloque curricular, es decir que en cada uno de ellos se interesará la planificación de uno de los juegos didácticos propuestos, los mismos que incentivarán el desarrollo del pensamiento de manera específica en el área de lengua y literatura en vista de que al tratarse de segundo año, las interferencias lingüísticas se constituyen en un obstáculo para que los procesos educativos fluyan con normalidad y se alcancen los objetivos propuestos.

En primer lugar se seleccionarán los juegos didácticos que respondan a las necesidades que se detectaron en la tabulación de información recogida en la investigación de campo, estos juegos son de carácter creativo, sencillos pero efectivos, tienen una fundamentación científica y en la práctica se espera que den muy buenos resultados, por otro lado los recursos que para su ejecución se necesitan no son difíciles de conseguir dando prioridad a los recursos del medio.

En segundo lugar estarán también presentes los ejes transversales de la educación englobados en el SUMAK KAWSAY dando especial énfasis a los valores y el respeto al medio ambiente pero principalmente al desarrollo del pensamiento como base para el logro de aprendizajes significativos y productivos.

En tercer lugar se debe afirmar que la propuesta tiene dos espacios de planificación; el primero de manera general en donde se determinaran los temas, objetivo, metodología y técnicas, las cuales servirán como punto de referencia para que el lector se ubique y conozca los términos generales de la misma, inmediatamente se detallarán con los juegos de manera individual con el aporte de ilustraciones que a mas de ser un apoyo visual mejorará la estética de la presentación.

Finalmente la estructura de la propuesta, como ya se enunció, permite que cada uno de los docentes con el valioso aporte de su experiencia pueda enriquecerla y perfeccionarla para que sea un aporte ya no solo de la Institución en o particular, sino que en el corto y mediano plazo pueda ser socializada a grupos mayoritarios de docentes de diversas escuelas que comparten las mismas dificultades y aspiran tener herramientas validas y efectivas para mejorar su práctica profesional.

2.11.-PLANIFICACION DE LA PROPUESTA

BLOQUE CURRICULAR	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACION
CONVERSACION	Comprender conversaciones exploratorias e informales desde el análisis del propósito comunicativo, la formulación de opiniones y comentarios relacionados con el tema.	Juego: “VEO, VEO”	Fotografía Paisaje	Identifica información explícita del texto en narraciones orales. Escucha conversaciones, identifica el propósito comunicativo y emite opiniones relacionadas con el tema.
		Juego: “ME DUELE AQUÍ”	Gestos. Partes del cuerpo	
NARRACION	Identificar auditivamente información relevante, elementos explícitos y secuencia temporal de diversas narraciones en función de relacionarlos con sus propias experiencias.	Juego: “¿QUÉ SE VÉ POR LA VENTANA?”	Cartulina, tijeras y fotografías de cosas, animales, personas...	Escucha narraciones, identifica características de lo observado. Reconoce y representa la grafía de los sonidos que se han trabajado para escribir palabras de las letras en mayúsculas y minúsculas.
		Juego: “PERSONAJES DE LA HISTORIETA”	Lápiz y papel para cada jugador.	
DESCRIPCION	Escuchar y observar descripciones en función de identificar características físicas de diferentes objetos, alimentos y animales.	Juego: “¿QUÉ HAY EN LA CAJA?”	Caja de cartón, grandes, objetos diferentes, tijeras.	Identifica el propósito comunicativo y emite opiniones relacionadas con el contenido de la caja. Controla la lateralidad y relaciona correctamente la palabra con el dibujo respectivo.
		Juego: “PALABRA Y DIBUJO”	Papel y lápiz	

INSTRUCCION	Escuchar atentamente y seguir instrucciones con precisión y autonomía frente a determinadas situaciones de su realidad.	Juego: “DIBUJO A CIEGAS”	Pizarra marcadores	Sigue instrucciones correctamente y las plasma en un dibujo.
		Juego: “EL ABECEDARIO”	Cartulina. Marcadores	Ordena en forma correcta las letras y palabras según las instrucciones dadas.
EXPOSICION	Escuchar exposiciones orales sobre temas de interés en función de extraer información.	Juego: “CON ESTAS DOS LETRAS”	Tarjetas	Expone oralmente pequeños diálogos en base al tema del juego.
		Juego: “PALABRAS Y GESTOS”	Papel, lápiz y reloj.	Representa de manera expositiva un mensaje mediante la utilización de gestos.
ARGUMENTACION	Escuchar argumentaciones en función de emitir opiniones sobre lo que escuchan.	Juego: “NI SÍ, NI NO”	Tarjetas	Argumenta sus respuestas basado en la realidad en la que vive.
		Juego: “LOS CONTRARIOS”	Cartulinas	Busca articular el juego mediante la exposición de aspectos contrarios al dado.

MANUAL DE JUEGOS

DIDÁCTICOS



AREA: LENGUA Y LITERATURA.

AÑO DE BÁSICA: SEGUNDO.

LATACUNGA, 2011.

INTRODUCCION

Como ya se ha determinado a lo largo de todo el presente trabajo investigativo, la aplicación de la Actualización Curricular exige la utilización de estrategias innovadoras, creativas y sobre todo prácticas que apoyen el mejoramiento de la Calidad de la Educación, para lo cual el juego se convierte en uno de los elementos que más se adaptan a la realidad y a las necesidades de niños y niñas, en tal virtud, en el manual se ofrece una muestra de los juegos que pueden ser aplicados y desarrollados en cada uno de los seis Bloques Curriculares que plantea la asignatura para el segundo año de Educación Básica, como son: Conversación, Narración, Descripción, Instrucción, Exposición y Argumentación; seleccionando y diseñando juegos que tienen clara la destreza con criterio de desempeño que se pretende alcanzar con una explicación oportuna y sencilla, con sugerencias para su óptima aplicación, sin embargo es necesario recalcar que ningún trabajo está terminado y siempre será perfectible, por lo que queda la puerta abierta para que cada uno de los maestros y maestras que hagan uso del presente manual puedan enriquecerlo con sus valiosos aportes y experiencias que a lo largo de su diario vivir dentro del aula hemos podido alcanzar, así como la necesidad de que se tomen ejemplos como éste para que se puedan innovar las estrategias de aprendizaje en otras asignaturas y en todos los años de Educación Básica.

OBJETIVO

General.- Ofrecer un manual de Juegos Didácticos seleccionados mediante la adaptación de cada uno de ellos para desarrollar capacidades en todos los bloques curriculares y así mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

"Veó, Veó"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Conversación.

Edad: A partir de los Cuatro años.

Nº de Jugadores: Parejas.

Desarrollo.-

Uno de los jugadores piensa en una cosa que hay en el aula y empieza el juego diciendo: “! VEO, VEO ¡”

Los demás le preguntan: ¿Qué ves?

Y responde: “Una cosita”

Le vuelven a preguntar: “¿Con qué letra?”

Y dice: “Empieza con la letra..... y termina con la letra.....”

Les dice la letra con la que comienza el nombre del objeto elegido.

Los demás van diciendo nombres de objetos con esas letras; el primero que pronuncie correctamente la palabra, iniciará el nuevo juego.

"Me duele aquí"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Conversación.

Edad: A partir de los Siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de cinco.

Desarrollo.-

Los jugadores se colocan de pie formando un círculo y uno de ellos dice: “Me llamo.....y me duele aquí” tocándose la parte del cuerpo que él quiera.

El siguiente participante dice: “Se llama.....y le duele aquí” y se señala otra parte del cuerpo. El tercer jugador dice: “Se llama..... y le duele aquí” y se señala la parte que le dolía a su primer compañero; continúa, le duele aquí, señalando la del segundo compañero, y repite “y a mí me duele aquí”.

La finalidad del juego es recordar que le dolía a cada uno de sus compañeros en el orden respectivo, a medida de que avanza el juego se torna más complicado porque hay que recordar muchos más datos y conversarlos a sus compañeros, aquel que falle va retirándose del juego.

"Historieta en cadena"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Conversación.

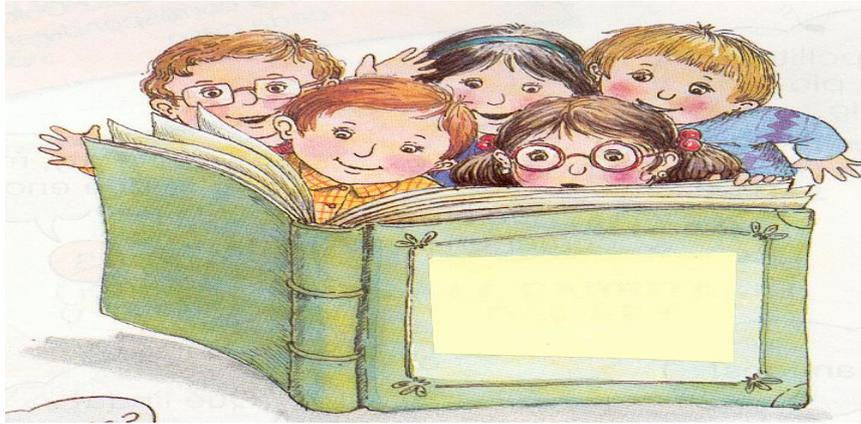
Edad: A partir de los Siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de cinco.

Desarrollo.-

Uno de los jugadores da inicio a una historia inventándose la primera frase, el siguiente jugador repite la frase anterior y se inventa otra para seguir la historia, el siguiente hace lo mismo, repite la ultima frase y dice la suya, así sucesivamente, habrá veces que sea necesario dar varias vueltas para dar un buen final a la historia.

"Juegos de lectura"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Conversación.

Edad: A partir de los Siete años o cuando se haya aprendido a leer

Nº de Jugadores: Grupos de cinco.

Desarrollo.-

Cada jugador tiene entre sus manos un libro de lectura, tienen que ser el mismo para todos, los lectores se sientan formando un círculo, empiezan a leer de forma encadenada, es decir, leen en voz alta hasta un punto y a parte por turno. Los demás siguen la lectura solo con los ojos y están muy atentos porque cuando aparezca una palabra terminada en “N” darán una palmada, el que lee en voz alta tiene que seguir su lectura como si no ha pasado nada, se pueden hacer muchas variantes de acuerdo al nivel de lectura y a las necesidades de los estudiantes.

"El juego de los errores"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Narración.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Individual.

Desarrollo.-

Cada jugador debe hacer un dibujo libre, en él se deben poner cuatro o cinco cosas imposibles, por ejemplo: un caballo con zapatos, un reloj en un árbol, Una vez que todos hayan terminado el dibujo, cada jugador lo pondrá boca abajo sobre la mesa, después cada participante se cambiará el dibujo con el jugador de su derecha y empezará el juego, el mismo consiste en averiguar los errores del dibujo del compañero, el que primero termine dirá "STOP" entonces todos los demás darán la vuelta de sus dibujos narrarán una historietita basada en cada uno de ellos.

"El instrumento que tocó"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Narración.

Edad: A partir de seis años.

Nº de Jugadores: Grupos de tres jugadores.

Desarrollo.-

Empieza el juego cuando un jugador hace gestos a sus compañeros representando que está tocando un instrumento, el que sepa que instrumento es lo dice en voz alta y narra una historia sobre él y representa otro instrumento hasta que alguien lo adivine, si no lo descubre nadie, el mismo jugador hará otro.

"¿Qué se ve por la ventana?"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Narración.

Edad: A partir de cuatro años.

Nº de Jugadores: Grupos de tres jugadores.

Desarrollo.-

En el centro de una cartulina de tamaño folio, se recorta un cuadrado de un centímetro de lado que será la ventana, el director del juego, sin que lo vean los demás, coloca una foto o un recorte debajo de la cartulina.

Los participantes, miran por el cuadro o ventana intentando averiguar qué se ve en la foto, pueden ir moviendo la ventana e ir narrando lo que ven, para lo cual cada jugador tiene tres oportunidades.

Si no averiguan el tema de la foto o el recorte, se destapa para ver la misma y se empieza otra vez con una imagen distinta.

Gana el que más fotografías haya descubierto.

"Personajes de la historieta"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Narración.

Edad: A partir de seis años.

Nº de Jugadores: Grupos de tres jugadores.

Desarrollo.-

Dejamos 15 minutos para que cada jugador escriba una frase corta a partir de la cual se puede generar una historieta, en la que aparezcan muchos personajes diferentes.

Pasado este tiempo, el primer jugador debe narrarla despacio mientras los demás escuchan atentamente sin escribir nada, cuando termina la historieta, los jugadores deben escribir en secreto el nombre de los personajes en su papel.

Comprueban los resultados y cada uno se pone un punto por cada personaje acertado, después el segundo jugador lee su historia y los demás harán lo mismo, así sucesivamente hasta que todos lean su narración.

Se suman los puntos y se comprueba quien tiene más memoria.

"¿Qué hay en la caja?"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Descripción.

Edad: A partir de seis años.

Nº de Jugadores: Grupos de dos jugadores.

Desarrollo.-

Se hace un agujero en un lateral de una caja, lo suficiente para meter la mano, un jugador, sin que le vean los demás, introduce un objeto (por ejemplo: un peluche, una tela de terciopelo, un balón, un cepillo)

Los demás, por turno, deben introducir una mano en la caja y adivinar que hay en su interior, cada jugador tiene una sola oportunidad.

El primero que acierte es el que elige el objeto para meter en la caja.

¿"Cómo es"?



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Descripción.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de Cuatro jugadores.

Desarrollo.-

Uno de los jugadores cierra los ojos y el otro le pregunta: "¿cómo es mí"?... y dice algo que lleva él puesto, por ejemplo, ¿cómo es mi reloj?, el que tiene los ojos cerrados debe describir el objeto del compañero con el mayor número de detalles, cuando abre los ojos, comprueban entre todos los errores que ha tenido, todos los jugadores empiezan con cinco puntos, cada error supone perder un punto, luego cierra los ojos otro jugador y otro compañero le hace otra pregunta.

"No vale repetir"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Descripción.

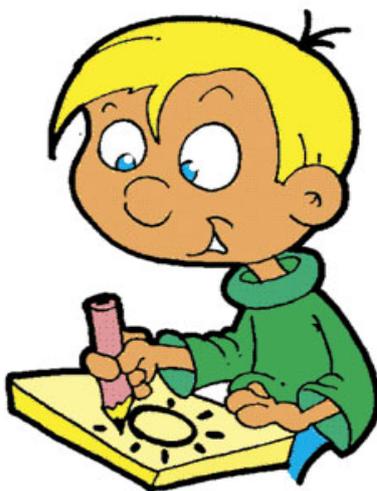
Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de Cuatro jugadores.

Desarrollo.-

El juego empieza cuando un jugador dice un objeto que hay en el lugar en donde están y que todos pueden ver. El siguiente jugador dice otro objeto. Así sucesivamente, pero tienen que estar muy atentos porque no pueden decir algo que ya se ha dicho, si nadie se equivoca se sigue otra ronda complicándose más porque hay más palabras que memorizar, los que digan un objeto repetido quedan eliminados, gana el último jugador.

"Palabra y Dibujo"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Descripción.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de Cuatro jugadores.

Desarrollo.-

Se hacen dos equipos y se decide o sortea cuál dibujará primero, el otro equipo elegirá en secreto una palabra y se la dirán a un jugador del equipo contrario al oído.

El tendrá que dibujarla a sus compañeros de equipo para que la averigüen, el dibujante no puede hablar ni hacer gestos, los demás le van diciendo palabras hasta que acierten o bien se acabe el tiempo de un minuto.

Si aciertan se llevan un punto, la próxima vez dibuja el otro equipo, gana el equipo que haya logrado más puntos.

"Dibujo a Ciegas"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Instrucción.

Edad: A partir de seis años.

Nº de Jugadores: Grupos de tres jugadores.

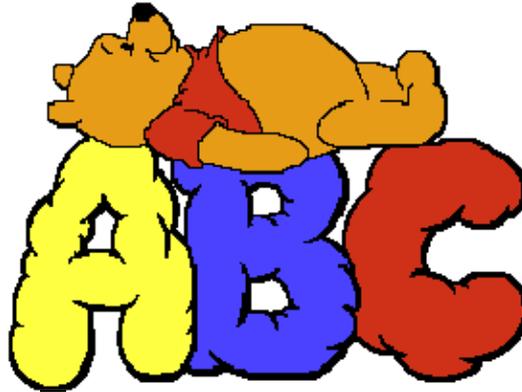
Desarrollo.-

Se vendan los ojos de uno de los jugadores y se le acerca a una pizarra, tiene que dibujar lo que le digan los otros jugadores, por ejemplo: una casa, un auto, un perro; el jugador intentará hacer ese dibujo lo mejor posible.

Los demás le darán pistas, diciendo; a la derecha, a la izquierda, arriba, mas grande....para facilitarle el trazo de las líneas.

lo divertido es ver como quedan los dibujos, sobre todo para el participante cuando se le destapan los ojos.

"El Abecedario"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Instrucción.

Edad: A partir de seis años.

Nº de Jugadores: Todo el grupo de estudiantes.

Desarrollo.-

El juego consiste en ir diciendo, por turno, palabras cuyas iniciales lleven el mismo orden del abecedario, el primer jugador dirá una palabra que empiece con "A", el siguiente con "B", el siguiente con "C" y así sucesivamente.

El que se equivoque o no se le ocurra nada queda eliminado.

"La Madre"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Instrucción.

Edad: A partir de seis años.

Nº de Jugadores: Grupos de cuatro jugadores.

Desarrollo.-

Un jugador hará de madre, eso quiere decir que todo lo que haga lo tienen que hacer los demás, se coloca el primero y el resto detrás de él, formando una fila. La madre camina hacia el borde del patio, se recuesta sobre él haciendo un gesto, movimientos o una seña particular; los demás lo siguen imitando cada uno de sus movimientos, cuando un jugador haga de madre tres veces, le corresponde hacer el papel a otro jugador.

"Señales de tráfico"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Instrucción.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de cuatro jugadores.

Desarrollo.-

El juego consiste en interpretar las señales de tránsito que van encontrando por la carretera cuando vamos con un vehículo, para lo cual caminaremos haciendo una fila simulando el sonido de un vehículo y la maestra presentará sin previo aviso carteles que indiquen curvar a la derecha, izquierda, detenerse, avanzar, etc, al aparecer una señal, el primer jugador que diga su significado correctamente y ejecute la acción, se llevará un punto, gana el que más puntos consiga.

"Con estas dos Letras"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Exposición.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de dos jugadores.

Desarrollo.-

Un jugador dice: "PALABRAS CON ESTAS DOS LETRAS"...y eligen dos letras; Por ejemplo: L y M.

Los demás dicen, por turno, palabras que tengan como limón, lima, melón, lame...

El jugador al que no se le ocurra ninguna más queda eliminado, el ganador propone dos letras para la próxima ronda.

"Palabras y Gestos"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Exposición.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de siete jugadores.

Desarrollo.-

Se forman dos equipos, cada equipo elabora una lista de 10 palabras y las escribe en un papel, después elige quien va a hacer los gestos para explicar las palabras.

Empieza el primer grupo, se le da al jugador que hayan seleccionado la lista de palabras y en 10 minutos tiene que ir explicando con gestos cada una de ellas, pero no es tan fácil, porque alguien cronometra y tiene un minuto por palabra.

El que cronometra irá diciendo: primera (y el que representa hará los gestos de la palabra), segunda (y representará los de la segunda) y así sucesivamente. Los demás dicen palabras y se van apuntando las que aciertan.

El que representa no puede hablar ni hacer ruidos, sólo gestos, se repite lo mismo con el otro equipo, gana el que adivine mas palabras.

"Que rime con"...



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Exposición.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de tres jugadores.

Desarrollo.-

Un jugador propone una palabra y los demás, por turno, dicen otra palabra que rime con ella.

Por ejemplo, dice que rime con ROSA, y los demás pueden decir, cosa, morsa, choza, etc.

La rima puede ser que solamente coincidan las vocales o la última sílaba. El que se equivoca pierde y da inicio nuevamente al juego.

"La película"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Exposición.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de tres jugadores.

Desarrollo.-

Un jugador elige mentalmente el título de una película y se coloca delante de los demás, mediante gestos debe representar el título o las escenas principales de la película seleccionada, los demás, por turno, van diciendo la película que creen que es, quien consiga adivinar elige una nueva película para que los demás la averigüen a través de sus gestos, se puede hacer también por equipos.

"Palabras en el Aire"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Argumentación.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de cinco jugadores.

Desarrollo.-

Los jugadores, por turno, escriben una palabra con el dedo índice en el aire, los demás tienen que descubrir que palabra es, al acabar de describir, los demás uno a uno por orden, irán diciendo la palabra que creen que es, cuando acaba, todos, el jugador que escribió la palabra dirá cual es y se ganará un punto quien lo ha adivinado, después escribe otro jugador y se vuelve a empezar.

"Letras viajeras"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Argumentación.

Edad: A partir de seis años.

Nº de Jugadores: Grupos de cinco jugadores.

Desarrollo.-

Uno de los jugadores dice: “¿qué se ve con la letra...?” y dice una letra, por ejemplo “A” los demás irán diciendo todo lo que ven cuyo nombre empiece por esa letra, cada palabra vale un punto.

Cuando alguien consiga diez puntos, se vuelve a jugar y esta dirá otra letra inicial.

"Ni sí, ni No"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Argumentación.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de cinco jugadores.

Desarrollo.-

Todos los jugadores, por turno, hacen preguntas a uno de ellos, el cual tiene que responder con mucho cuidado argumentando la misma pero no puede decir; Ni SÍ, ni NO.

Los demás intentan ponerle trampas y hacerle preguntas que sea aparentemente fáciles de contestar con sí o no, el jugador que consiga que diga “si” o “no” recibe un punto y ocupa su lugar.

Se puede complicar el juego añadiendo más respuestas prohibidas, no pierda de vista que tanto las preguntas como las respuestas deben ser argumentadas.

El que representa no puede hablar ni hacer ruidos, sólo gestos, se repite lo mismo con el otro equipo, gana el que adivine mas palabras.

"Los Contrarios"



Asignatura: Lengua y Literatura.

Año de básica: Segundo.

Bloque Curricular: Argumentación.

Edad: A partir de siete años.

Nº de Jugadores: Grupos de cinco jugadores.

Desarrollo.-

Uno de los jugadores dice una palabra, tiene que ser una palabra a la que se le pueda buscar otra opuesta o contraria, por ejemplo: noche/día, dulce/salado... el resto de los jugadores debe pensar un contrario para esta palabra, sin embargo, la respuesta debe ser argumentada, es decir algunas características que hacen el contrario de la palabra original.

El primero que cumpla con estas condiciones en voz alta, propondrá una nueva palabra para que los demás le busquen su contrario.

CAPITULO III

3.- Aplicación y validación de la propuesta

La aplicación de la propuesta está diseñada para que se lleve a efecto durante el desarrollo de cada Bloque Curricular por lo que, como consta en la delimitación temporal del tema, la totalidad de la misma será en el mes de junio del presente año lectivo y será validada por todos quienes participan en su ejecución esto es maestra, estudiantes, padres de familia y directivo, quienes aportarán con sus criterios para perfeccionarla y socializarla al resto de docentes como un aporte desde la Universidad Técnica de Cotopaxi para el mejoramiento de la calidad de la educación especialmente a nivel rural.

Sin embargo, durante el tiempo del que se dispuso, se logró aplicar los juegos programados para el Primero, Segundo y Tercer bloque Curricular teniendo óptimos resultados por lo que se aspira con seguridad, que la profesora de aula continuará aplicando el resto de la propuesta con la misma calidad en los resultados como hasta los del momento.

En tal virtud se puede concluir que el objetivo del trabajo Investigativo se ha logrado en un altísimo porcentaje de efectividad.

3.1.- Validación de la propuesta

FECHA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	RESPONSABLES	DIRIGIDO
31-01-2011	Reunión	Entrevista	Grabadora	Mónica Chicaiza	Director de la escuela José Martí
02-02-2011	Reunión	Encuesta	Cuestionario	Mónica Chicaiza	Docentes de la escuela José Martí
11-02-2011	Reunión	Encuesta	Cuestionario	Mónica Chicaiza	Estudiantes de la escuela José Martí
14-02-2011	Reunión	Encuesta	Cuestionario	Mónica Chicaiza	Padres de familia de la escuela José Martí
21-02-2011	Tabulación y análisis de resultados	Tabulación	Cuestionarios Computadora Hojas de papel.	Mónica Chicaiza	Director, docentes, estudiantes y padres de familia.
01-03-2011	Establecimiento de conclusiones y recomendaciones	Lectura analítica	Computadora	Mónica Chicaiza	Proceso investigativo.
07-03-2011	Análisis de los juegos adaptables a la realidad.	Estructuración de un manual de juegos didácticos	Textos. Internet. computadora	Mónica Chicaiza	Docente Niños y niñas
17-03-2011	Aplicación de los juegos en el aula	Proceso de enseñanza aprendizaje	Fotografía, paisaje, gestos, cartulina, caja de cartón	Mónica Chicaiza	Docente Niños y niñas

3.2.- Plan Operativo de la propuesta

ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RESPONSABLE	EJECUSION		FUENTE DE VERIFICACION
				INICIO	FINAL	
Aplicación de los juegos en el Primer bloque curricular CONVERSACION	Cartón Marcadores Cartulina	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparación del ambiente ➤ Obtención de recursos ➤ Desarrollo del juego 	Profesora del año Soledad Guanoluisa investigadora Mónica Chicaiza	Octubre del 2010	Noviembre del 2010	Planificaciones. Instrumentos de evaluaciones. Boletines de calificación.
Aplicación de los juegos en el Segundo bloque curricular NARRACIÓN	Cartulina, tijeras y fotografías de cosas, animales, personas, lápiz y papel para cada jugador.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selección de cuentos y temas ➤ Socialización de normas ➤ Ejecución de la narración 	Soledad Guanoluisa Mónica Chicaiza	Diciembre del 2010	Febrero del 2011	Planificaciones. Instrumentos de evaluaciones. Boletines de calificación.
Aplicación de los juegos en el Tercer bloque curricular DESCRIPCION	Caja de cartón, grandes, objetos diferentes, tijeras, papel y lápiz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparación de escenario y recursos ➤ Determinación de normas y reglas ➤ Desarrollo del juego 	Soledad Guanoluisa Mónica Chicaiza	Febrero del 2011	Marzo del 2011	Planificaciones. Instrumentos de evaluaciones. Boletines de calificación.
Aplicación de los juegos en el Cuarto bloque curricular INSTRUCCION	Pizarra, marcadores	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selección de temas ➤ Consenso de normas y reglas ➤ Ejecución de la actividad 	Soledad Guanoluisa Mónica Chicaiza	Marzo del 2011	Abril del 2011	Planificaciones. Instrumentos de evaluaciones. Boletines de calificación.
Aplicación de los juegos en el Quinto bloque curricular EXPOSICION	Papel, lápiz y reloj.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparación del ambiente ➤ Selección de recursos y temas ➤ Desarrollo de la exposición 	Soledad Guanoluisa Mónica Chicaiza	Abril del 2011	Mayo del 2011	Planificaciones. Instrumentos de evaluaciones. Boletines de calificación.
Aplicación de los juegos en el Sexto bloque curricular ARGUMENTACION	Revistas Textos Papel Marcadores	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selección de los temas ➤ Motivación para la participación ➤ Ordenación de ideas ➤ Ejecución de la argumentación. 	Soledad Guanoluisa Mónica Chicaiza	Mayo del 2011	Junio del 2011	Planificaciones. Instrumentos de evaluaciones. Boletines de calificación.

3.3.- Resultados generales de la aplicación de la propuesta

Como se señaló anteriormente se logró desarrollar en el aula los juegos planificados para el Primero y Segundo bloque curricular obteniendo los resultados que se describen a continuación:

Bloque Curricular: Conversación.

La destreza con criterio de desempeño planteada trata de comprender conversaciones exploratorias e informales desde el análisis del propósito comunicativo, la formulación de opiniones y comentarios relacionados con el tema, además los indicadores esenciales de evaluación manifiestan que estará en capacidad de identificar información explícita del texto en narraciones orales, además escuchar conversaciones, identificar el propósito comunicativo y emitir opiniones relacionadas con el tema.

Para este Bloque se desarrollaron dos juegos, en el primero llamado “Veo, veo” se logró desarrollar una comunicación fluida tomando en cuenta el año de básica y la edad de los niños y niñas, con claridad, es decir cada uno de ellos expresaba mediante el juego una serie de diálogos que muchas veces se desprendían de la imaginación siendo muy rescatable el hecho de que antes de la actividad difícilmente expresaban sus nombres, en tal virtud, el desarrollo del juego fue muy atractivo, dinámico, participativo y sobre todo lleno de actitudes positivas y solidarias.

Durante el segundo juego planificado, “Me duele aquí” con la finalidad de ir un poco más allá, es decir que ya no se expresen acontecimientos propios o imaginarios que muchas veces no nos acercan a la realidad sino mas bien que lo que se exprese sea sentimientos internos, es decir de la realidad de cada uno de ellos, lo que se logro a plenitud en vista de que muy pocos aspectos se repetían dando a notar que cada uno de ellos expreso experiencias únicas de su vida diaria.

Bloque Curricular: Narración.

Busca, identificar auditivamente información relevante, elementos explícitos y secuencia temporal de diversas narraciones en función de relacionarlos con sus propias experiencias.

De igual manera se lograron los indicadores de evaluación ya que los estudiantes lograron escuchar narraciones así como identificar características de lo observado.

Por otro lado se reconoce y representa la grafía de los sonidos que se han trabajado para escribir palabras de las letras en mayúsculas y minúsculas.

El juego aplicado se denomina “¿Qué se ve por la ventana?” buscando narrar lo que se visualiza con una interpretación clara y en base a la realidad ya que un mismo contexto visto desde diferentes perspectivas puede tener diferentes interpretaciones, entonces lo que se logró con este juego es que cada uno de los participantes, exprese lo que mira a través de un orificio determinado y lo vaya expresando de acuerdo a su forma de mirar el mundo que le rodea, entonces los niños y niñas estuvieron mas preocupados de mirar, sin embargo su narración fue clara fluida y espontánea.

Con los elementos anteriores se ofreció el juego” Personajes de la Historieta” en donde cada uno de los participantes expresaba una corta historieta basada en experiencias ya sean reales o imaginarias con una estructura clara pero expresando los personajes y sus acciones para que luego de ser expresada a todos sus compañeros sirva de punto de encuentro y debate entre cada una de las realidades manifestadas.

Bloque Curricular: Descripción.

Busca lograr la Destreza con Criterio de Desempeño que le permite escuchar y observar descripciones en función de identificar características físicas de diferentes objetos, alimentos y animales.

Para alcanzar lo planteado se determinan y se logran los indicadores de evaluación que le permiten identificar el propósito comunicativo y emite opiniones relacionadas con el contenido de la caja.

De igual manera reconoce y representa la grafía de los sonidos que se han trabajado para escribir palabras de las letras en mayúsculas y minúsculas.

El juego aplicado se denomina “¿Qué Hay en la caja?” con el fin de percibir el contenido de la misma mediante la utilización de los sentidos para luego describir oralmente lo que se cree está en el interior de la misma, entonces lo que se logró con este juego es que cada uno de los participantes, exprese lo que siente a través del contacto con una serie de elementos que no ve, pero siente, logrando una expresión clara con una descripción variada pero cierta.

Con los elementos anteriores se ofreció el juego “Palabra y dibujo” en donde cada uno de los participantes debe relacionar una palabra con el respectivo dibujo elaborado por ellos mismos para luego describir el gráfico en relación a la palabra determinada, entonces todos los participantes tienen la oportunidad de estructurar una descripción personalizada de acuerdo a su propio punto de vista y sobre todo en base a su realidad.

3.4.- CONCLUSIONES

- La motivación de los niños y niñas del segundo año es completamente distinta al recibir una clase de Lengua y Literatura de manera tradicional a recibirla mediante un juego ya que los contenidos son prácticamente interiorizados de forma natural y espontánea incorporándose inmediatamente a su fondo de experiencias y tornándose en aprendizajes significativos.
- El desarrollo de clases formales con metodologías conductistas no aportan positivamente al logro de aprendizajes significativos ya que vivimos en un momento social, político, cultural en donde se requiere el desarrollo de destrezas integrales para ajustarse al ritmo de la vida actual.
- La maestra se adaptó con facilidad y mucha alegría al trabajo en clase con la utilización y desarrollo del manual de juegos ya que con herramientas nuevas y alternativas también los docentes se sienten relajados lejos de la monotonía de las clases tradicionales.
- El trabajo desarrollado permite una evaluación en base a diferentes parámetros e indicadores, el constructivismo exige una evaluación procesual e integral, para ello existen una serie de técnicas e instrumentos, los mismos que pueden ser utilizados en cualquier momento del proceso educativo.

3.5.- RECOMENDACIONES

- Todas las actividades escolares deben contener una dosis de juegos que permitan la inter actividad y el desarrollo integral en niños y niñas.
- Los aprendizajes desarrollados mediante la aplicación del manual de juegos didácticos se tornan automáticamente en significativos ya que en ellos no interviene únicamente la memoria sino todas las capacidades de manera integral.
- Empezar una campaña para que todos los profesores de la escuela creen su propio manual de juegos didácticos en cada uno de sus años de básica y para las diferentes asignaturas.
- Aplicación de distintas técnicas e instrumentos de evaluación con el fin de que la misma sea procesual, eficiente, real y sobre todo humana.

3.6.- Registro de observación sistemática.

Número de	NOMINA	Funciones del Lenguaje:			Bloque Curricular: Conversación			Bloque Curricular: Narración			Bloque Curricular: Descripción			TOTAL		
		EXPRESIVA			Juego: “Veo, Veo”			Juego: “Qué se ve por la ventana”			Juego: “Qué hay en la caja”					
		S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N
1	Ante Umajinga Mayra Jeaqueline		X		X			X			X			3	1	0
2	Cuzco Pilalumbo Digna Vanessa		X		X			X					X	2	1	1
3	Chaluisa Baño Evelyn Marisol	X			X			X			X			4	0	0
4	Chaluisa Pallo Jéssica Pamela	X			X			X				X		3	1	0
5	Chaluisa Sigcha Katty Maribel	X			X			X				X		3	1	0
6	Chiluisa Pilalumbo Katty Ximena		X		X			X				X		2	2	0
7	Chiguano Quispe Nancy Beatriz		X		X			X				X		2	2	0
8	Estrella Ante Sisa Marisol		X			X		X				X		1	3	0
9	Pallo Chaluisa Evelyn Vanessa		X			X		X			X			2	2	0
10	Pallo Chasiqiza Sandra Vanessa	X				X		X			X			3	1	0
11	Pallo Pallo Tania Melisa	X				X		X			X			3	1	0
12	Pallo Pilalumbo Digna Jéssica	X				X		X			X			4	0	0

13	Pallo Quishpe Aida Margarita	X				X			X		X			3	1	0
14	Tulpa Umajinga Mirian Anabel	X			X				X		X			3	1	0
15	Umajinga Chaluisa Elvia Lucía	X			X				X		X			3	1	0
16	Ante Pallo Fabricio Brayan	X			X				X		X			3	1	0
17	Ayala Umajinga Wilmer Stalyn	X			X			X			X			3	1	0
18	Baño Pallo Klever Fabián		X		X			X				X		2	2	0
19	Cuzco Chaluisa Wilmer Geovanny		X		X			X				X		2	2	0
20	Cuzco Pallo Brayan Marcelo		X		X			X				X		2	2	0
21	Chiguano Chaluisa Alex Esteban	X			X			X				X		3	1	0
22	Chiguano Chaluisa Brayan Patricio	X			X				X				X	2	1	1
23	Chiguano Chaluisa Oscar Patricio	X			X				X		X			2	2	0
24	Pallo Chaluisa Robinson Leonel	X			X				X		X			2	2	0
25	Pallo Pilalumbo Alexis Javier	X			X				X		X			2	2	0
26	Pallo Pilalumbo Kevin David	X			X				X		X			2	2	0
27	Pallo Tulpa Jefferson Alexander	X			X			X			X			4	0	0
28	Pallo Tulpa Joel Isaías	X			X			X			X			4	0	0
	TOTAL	19	9	0	22	6	0	19	9	0	17	9	2	74	36	2

Porcentualización:

S= Siempre: 66.1%

A= A veces: 32.1%

N= Nunca: 1.8%

3.7.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.-

Consultada:

Enciclopedia de Pedagogía “Escuela para Maestros” Lexus” Editores. Colombia.2005.

CLIFFORD Margaret. Enciclopedia Práctica de la Pedagogía. Medición y Evaluación. Grupo Editorial Océano. Barcelona. 1987.

COFER C.N. Psicología de la Motivación. Teoría e Investigación, Editorial Trillas. México. 1975.

Colección aprender hacer. Educación infantil y valores. Editorial. Descleede Brower, S.A 1999.

DE ZUBIRÍA Rago Alexandro. Operaciones intelectuales. Creatividad. Editorial Arca. Quito - Ecuador - 1995

DOMÍNGUEZ G. Perspectiva metodológica para investigar nuestra acción. Madrid-España. 1993.

Enciclopedia Encarta Microsoft 1998

FERRÁDEZ Adalberto. Didáctica v Tecnologías de la Educación. Ediciones Anaya S.A. Madrid. 1987

GARCÍA-Garrido, J.L Sistemas Educativos de Hoy. Madrid- Dykinson. 1984.

LEIVA Francisco. Didáctica General. Primera edición. Quito - Ecuador. 1981

LEY de Educación Física, Deportes y Recreación, Juegos infantiles Quito - Ecuador. 2001.

MATTOS A. Luis. Compendio de Didáctica General. Editorial Kapelusz. 1986

MELLO Irene. El proceso didáctico. Editorial Kapelusz. 1999.

MBS. Protección de Menores. Quito - Ecuador. 2004

Ministerio de Educación y Cultura. Educación Inicial. Quito. 2000.

Ministerio de Educación y Cultura. Pedagogía. Quito - Ecuador. 1996

Ministerio de Educación y Cultura, La formación Docente para sí Silgo XXI. Quito -Ecuador. 2000.

Ministerio de Educación y Cultura. Didáctica General. Quito - Ecuador. 1996

MEC. Guía Didáctica 2, Didáctica y metodología de las unidades. Quito Ecuador 2003.

NÉRICI Imídeo. Hacia una didáctica general dinámica, editorial Kapelusz. Buenos Aires. 1973.

OCÉANO, Enciclopedia de la Psicopedagogía Pedagogía y Psicología. Océano Centro. 1999

RODRÍGUEZ Estrada M. Creatividad en juegos y juguetes. Edit, Práx. Mexico. 1998.

SÁNCHEZ Víctor Hugo. Didáctica General. Editorial Universitaria. 1995

SHAPIRO, Edna. Los Jueaos Infantiles. OPPENHUIM. 2001

VARIOS Autores, Diccionario Enciclopédico lustrado Cosmos.
Barcelona - España 1S99.

CITADA:

- 1.- **MEC**. Reforma curricular consensuada,4
- 2.- **CASSANY**, Daniel "Enseñar la lengua". 1997. pág 84.....13
- 3.- **PEREZ**, Ángel Eduardo. Módulo de desarrollo del pensamiento.
Pág. 19.....18
- 4.- **SCRIVEN**, Paúl. Manual del Pensamiento Crítico. 1992. Pág, 163.....22
- 5.- **GIRÓN** Enma. juegos y dinámica. 2004 pág 87.....25

ELECTRÓNICA

- 1.- www.dibujosparapintar.com/juegos_educativos.html -
- 2.- www.tudiscoverykids.com/juegos/ - Argentina –
- 3.- www.pipoclub.com/webonline/ - En caché - Similares
- 4.- wwwv.Juegosdidacticos.com. INTERNET"

4. ANEXOS Y GRÁFICOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Encuesta dirigida a los estudiantes del segundo año de Educación Básica de
la escuela “José Martí”**

Objetivo: Determinar la importancia que le otorgan los niños/as al juego dentro de sus actividades escolares.

Instrucciones: Lea detenidamente cada enunciado, marque una sola alternativa con una X dentro de la casilla correspondiente.

1. ¿Te gusta jugar en la escuela?

SI

NO

2. ¿Con qué frecuencia juegas con tu profesora en la escuela?

SIEMPRE

AVECES

NUNCA

3. ¿Los juegos que practicas en la escuela son diferentes cada día?

SI

NO

4. ¿Juegas en el aula de clase y fuera de ella?

SOLO EN EL AULA

SOLO EN EL PATIO

EN LOS DOS ESPACIOS

5. ¿Con el juego puedes aprender cosas nuevas?

SI

NO

6. ¿En algunos juegos tienes que pensar?

SI

NO

7. ¿Cuándo juegas con tu profesor aprendes?

SI

NO

8. ¿Crees que es importante jugar para sentirte feliz en la escuela?

SI

NO

¡Muchas gracias por su colaboración!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los Docentes de la escuela “José Martí”

Objetivo: Determinar la importancia que los docentes dan al juego didáctico en el área de lenguaje y comunicación como apoyo para el inter aprendizaje y desarrollo del pensamiento en los niños del segundo año de Educación Básica.

Instrucciones: Lea detenidamente cada enunciado, marque una sola alternativa con una X dentro de la casilla correspondiente.

1. ¿Es importante practicar el juego dentro de las actividades educativas?

SI

NO

2. ¿Con qué frecuencia utiliza el juego?

SIEMPRE

AVECES

NUNCA

3. ¿Conoce las técnicas del juego de acuerdo a las necesidades puntuales?

SIEMPRE

AVECES

NUNCA

4. ¿Juega usted con los niños/as?

SOLO EN EL AULA

SOLO EN EL PATIO

EN LOS DOS ESPACIOS

5. ¿Se puede hacer del juego didáctico una clase productiva?

SI

NO

6. ¿Conoce las técnicas que se pueden utilizar para optimizar el desarrollo del pensamiento en sus estudiantes?

SI

NO

7. ¿Realiza actividades para alcanzar un óptimo desarrollo del pensamiento?

SI

NO

8. ¿El área de lenguaje y comunicación permite efectuar actividades que eleven el desarrollo del pensamiento?

SI

NO

9. ¿El desarrollo de habilidades y destrezas es importante para la formación integral del estudiante?

SI

NO

¡Muchas gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los Padres de familia de la escuela “José Martí”

Objetivo: Determinar la importancia que loa padres de familia dan al juego para el desarrollo del pensamiento.

Instrucciones: Lea detenidamente cada enunciado, marque una sola alternativa con una X dentro de la casilla correspondiente.

1. ¿Conoce la importancia del juego para el desarrollo de sus hijos?

SI

NO

2. ¿Con qué frecuencia usted juega con sus hijos?

SIEMPRE

AVECES

NUNCA

3. ¿Conoce juegos de acuerdo a las necesidades puntuales de su hijo?

SIEMPRE

AVECES

NUNCA

4. ¿Aprovecha su tiempo libre dedicándolo a compartir y jugar junto a sus hijos?

SI

NO

5. ¿Conoce usted si la maestra utiliza el juego en la enseñanza de sus hijos?

SI

NO

6. ¿Cree usted que al utilizar el juego mejore el aprendizaje de sus hijos?

SI

NO

7. ¿Realiza actividades para alcanzar el desarrollo del pensamiento con sus hijos?

SI

NO

8. ¿El área de lengua y Literatura permite efectuar actividades que eleven el desarrollo del pensamiento?

SI

NO

9. ¿El desarrollo de habilidades y juegos son importantes para la formación integral de sus hijos?

SI

NO

¡Muchas gracias por su colaboración!



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Entrevista dirigida a las Autoridades de la escuela “José Martí”

Objetivo: Determinar la importancia que las autoridades dan al juego didáctico en el área de lenguaje y comunicación como apoyo para el inter aprendizaje y desarrollo del pensamiento en los niños del segundo año de Educación Básica.

1. ¿Es importante practicar el juego dentro de las actividades educativas?
2. ¿Con qué frecuencia utilizan el juego los docentes de la Institución?
3. ¿Conoce estrategias que permitan la utilización del juego por parte de los docentes de acuerdo a las necesidades puntuales de los estudiantes?
4. ¿Permite usted el desarrollo de juegos en clase con los niños/as?
5. ¿Se puede hacer del juego didáctico una estrategia para lograr que la clase sea de calidad y calidez?
6. ¿Desarrolla actividades para alcanzar un óptimo desarrollo del pensamiento?
7. ¿El área de lenguaje y comunicación permite efectuar actividades que eleven el desarrollo del pensamiento?
8. ¿El desarrollo de habilidades y destrezas es importante para la formación integral del estudiante?

¡Muchas gracias por su colaboración;



