

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. ANTECEDENTES

Los métodos lúdicos son considerados como la ruta o camino a través del cual llega a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o como el orden que se sigue en las ciencias para hallar, enseñar y defender la verdad, se puede distinguir cierta relación del método y de la técnica, parece ser que la confusión sobre la relación existente entre el uso del método y de la técnica se encuentra, tanto a nivel de método particular como el método específico, dentro de los que son las etapas del proceso de investigación, puesto que dentro de ellas nos referimos a las técnicas y procedimientos correspondientes.

Estos permiten el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Según la dirección electrónica <http://www.recrea-ed.cl/juegos/didacticos.htm> “la **entretención con juegos didácticos** es muy importante para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar, puesto que la tecnología avanza rápidamente y por ello es necesario que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los niños y jóvenes”

Una de las principales técnicas que debe poseer el docente a la hora de enseñar es el empleo de métodos acorde a los avances científicos y tecnológicos despertando de esta forma el interés por el estudio en los niños, cada uno de los docentes tiene la obligación de actualizarse para impartir conocimientos que sean de beneficio para su alumnado dejando de lado la forma tradicionalista de enseñar.

SCHAFER, Libro Métodos de Aprendizaje un desatacado compositor y educador canadiense sostiene que “su método se basa en el aprendizaje a través de la creación, es decir, su método atiende a la necesidad de dotar a la enseñanza de un carácter práctico, activo, creador y dinámico”. Pág. 144

En la mayoría de los casos, los educadores se limitan a impartir sus conocimientos dejando de lado la imaginación de sus alumnos. No toman en consideración que el maestro es fundamentalmente un alumno, y que en el momento en que deja de serlo la filosofía de la educación tiene problemas; es decir cada docente está primeramente educándose a sí mismo y sí enfoca la actividad de manera interesante, resultará contagiosa para quienes le rodean.

1.2. MARCO TEÓRICO

1.2.1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.2.2. IMPORTANCIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

La enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender. El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar.

Según la dirección electrónica:

<http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html> “Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante”

La enseñanza – aprendizaje constituye un verdadero par dialéctico en el cual y, respecto al primer componente, el mismo se debe organizar y desarrollar de manera tal que resulte como lo que debe ser: un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que, en su interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central del individuo, hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de los necesarios engramas sensoriales, aspectos intelectivos y motores para que el referido reflejo se materialice y concrete.

BARONE, (2005). Hace referencia que “El proceso de enseñanza – aprendizaje como núcleo de preocupaciones de la didáctica, al hablar de proceso de enseñanza y aprendizaje como un todo, permitía suponer una relación causal entre ambos. Pero, a decir verdad la relación entre dichos procesos no es de carácter causal, sino ontológico”. Pág. 525

El PEA está estrechamente ligado con la didáctica, no se puede hablar del uno sin hacer referencia al otro, el objeto de estudio de la didáctica es la clase tal cual ella ocurre y transcurre y por lo tanto la clase dentro del aula se encuentra vinculada

con métodos de enseñanza que el docente selecciona en base al tema tratado, incentivando al aprendizaje significativo del mismo. Dando a conocer que es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que sus resultados sean óptimos, no es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

Pudieran ser muchos los factores que están incidiendo en la actualidad del tema, pero sin duda alguna, en el fondo del mismo no podemos desconocer el cuerpo de conocimientos que aporta la Psicología actual en relación con el aprendizaje. Tampoco podemos ignorar lo que dicho cuerpo teórico nos ha aportado para hacer un análisis más profundo de nuestra práctica educativa, como una vía esencial para alcanzar una mayor conceptualización o reconceptualización de la enseñanza-aprendizaje.

Según COLL, (1987), "La construcción del conocimiento y los mecanismos de influencia educativa" plantea que por una serie de circunstancias vinculadas con el desarrollo histórico de la Psicología, la concepción constructivista del aprendizaje ha prestado atención a los procesos individuales, no así al hecho de que estos procesos tienen lugar en un contexto interpersonal, y que, por lo tanto, no podremos llegar a ofrecer una explicación detallada, fundamentada y útil de cómo aprenden los alumnos en la escuela si no analizamos los procesos de aprendizaje en estrecho vínculo con los procesos de enseñanza con los que están interconectados. Pág. 110

Dentro de la concepción constructivista, la profundización en los "mecanismos de influencia educativa" que deben tener lugar en el proceso de enseñanza-aprendizaje como proceso único donde no centremos la atención en uno u otro de los aspectos que lo comprenden, sino en su conjunto.

Por otro lado si hacemos un análisis del estado actual de la práctica educativa en nuestras escuelas identificamos problemas tales como:

- El educando tiende a aprender de forma reproductiva, observándose muy afectado el desarrollo de habilidades para la reflexión crítica y autocrítica de los conocimientos que aprende.
- Se centran las acciones mayormente en el maestro y en menor medida en el educando.
- Tendencia a la separación de la educación de la instrucción.

Si analizamos los problemas que podemos encontrar en la práctica educativa no nos queda duda que las posibilidades de su solución están en la profundización del cómo aprenden los educandos y cómo ha de ser el proceso de enseñanza que conduce a su aprendizaje. La solución de estos problemas nos permitir operar de un modo efectivo con la definición del concepto enseñanza-aprendizaje.

Este proceso ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde la identificación como proceso de enseñanza con un marcado énfasis en el papel central del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más actuales en la que se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo integrado en el que se pone de relieve el papel protagónico del educando.

En este último enfoque consideramos como característica del mismo la integración de lo cognitivo y lo afectivo, de lo instructivo y lo educativo como requisitos psicológicos y pedagógicos esenciales. No falta la interpretación de que el proceso de enseñanza y el de aprendizaje son dos procesos diferentes que no necesariamente marchan juntos ni se determinan.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestra concepción conforma una unidad que tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante. Esta tarea es una responsabilidad social en cualquier país. Es la integración de lo instructivo y lo educativo. La primera es

el proceso y el resultado de formar hombres capaces e inteligentes. Aquí es necesario identificar la unidad dialéctica entre ser capaz y ser inteligente.

Esta faceta se logra con la formación de valores, sentimientos que identifican al hombre como ser social, además, lo educativo comprende desarrollo de convicciones, la voluntad y otros elementos de la esfera volitiva y afectiva que junto con la cognitiva permiten hablar de un proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene por fin la formación multilateral de la personalidad del hombre.

Consecuente con lo expresado, en nuestra propuesta entendemos la integralidad de enseñanza-aprendizaje en que éste da respuesta a las exigencias del aprendizaje de conocimientos, del desarrollo intelectual y físico del estudiante y a la formación de sentimientos, cualidades y valores, todo lo cual da cumplimiento en sentido general y en particular a los objetivos propuestos en cada nivel y tipo de institución docente.

La enseñanza conduce a la adquisición e individualización de la experiencia histórico – social, interpretamos que el estudiante se aproxima gradualmente, como proceso, al conocimiento desde una posición transformadora, con especial atención a las acciones colectivas, que promueven la solidaridad y el aprender a vivir en sociedad.

La enseñanza – aprendizaje es una unidad dialéctica entre la instrucción y la educación igual característica existe entre el enseñar y el aprender, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una estructura y un funcionamiento sistémicos, es decir, está conformado por elementos o componentes estrechamente interrelacionados. Este enfoque conlleva realizar un análisis de los distintos tipos de relaciones que operan en mayor o menor medida en los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todo acto educativo obedece a determinados fines y propósitos de desarrollo social y económico y en consecuencia responde a determinados intereses

sociales, se sustenta en una filosofía de la educación, se adhiere a concepciones epistemológicas específicas, tiene en cuenta los intereses institucionales y, por supuesto, depende en gran medida de las características, intereses y posibilidades de los sujetos participantes, es decir, de estudiantes, profesores, grupo y demás factores del proceso.

Para analizar los componentes que interactúan con los alumnos y maestros hay que partir del problema, la sociedad gesta instituciones, para resolver un problema de gran trascendencia, problema este que se denomina encargo social y que consiste en la necesidad de preparar a los ciudadanos de esa sociedad tanto en el plano educativo como instructivo. En fin la sociedad presenta problemas, necesidades sociales a satisfacer que tengan un condicionamiento histórico concreto, y a partir de esas necesidades se proyecta

Según la dirección electrónica <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm> da la siguiente definición: “Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados objetivos educativos y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance”.

El principal objetivo del profesorado es que los estudiantes progresen positivamente en el desarrollo integral de su persona y, en función de sus capacidades y demás circunstancias individuales, logren los aprendizajes previstos en la programación del curso.

Para ello deben realizar múltiples tareas: programar su actuación docente, coordinar su actuación con los demás miembros del centro docente, buscar recursos educativos, realizar las actividades de enseñanza propiamente dichas con

los estudiantes, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y su propia actuación, contactar periódicamente con las familias, gestionar los trámites administrativos.

De todas estas actividades, las intervenciones educativas consistentes en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el acto didáctico, y representa la tarea más emblemática del profesorado.

Actualmente se considera que el papel del profesorado en el acto didáctico es básicamente proveer de recursos y entornos diversificados de aprendizaje a los estudiantes, motivarles para que se esfuercen (dar sentido a los objetivos de aprendizaje, destacar su utilidad...), orientarles (en el proceso de aprendizaje, en el desarrollo de habilidades expresivas...) y asesorarles de manera personalizada (en la planificación de tareas, trabajo en equipo...); no obstante, a lo largo del tiempo ha habido diversas concepciones sobre cómo se debe realizar la enseñanza, y consecuentemente sobre los roles de los profesores y sobre las principales funciones de los recursos educativos, agentes mediadores relevantes en los aprendizajes de los estudiantes.

1.1.1. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

Los principios de la enseñanza forman un sistema que parte de la consideración siguiente: cada principio cumple determinados objetivos en la enseñanza, los objetivos de un principio particular se subordinan a los objetivos de todo el sistema de principios y la omisión de uno de ellos afecta todo el sistema, es decir, al buen funcionamiento de la enseñanza.

Judith Rich Harris, (1999). Los principios didácticos son de suma importancia ya que cada uno de ellos contiene su experiencia en el ámbito educativo”. Pág. 33

Aprender a Conocer: los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollen deben permitirle a los alumnos avanzar progresivamente en relación con su desarrollo personal en las siguientes dimensiones:

- Incrementar su saber e ir descubriendo y comprendiendo la variedad y complejidad del mundo que los rodea.
- Despertar la curiosidad intelectual.
- Estimular el sentido crítico.
- Adquirir una mayor y progresiva autonomía.

En este apartado la clave imprescindible es el saber y el conocimiento, por lo cual es docente debe plantear como principios didácticos la atención, el pensamiento y la memoria.

Entre las propuestas que se plantean para el aprender a conocer tenemos las siguientes:

Conexión con las ideas previas: cuando se disponga en proceso un nuevo proceso de aprendizaje es importante realizar una conexión con las ideas previas que posee el alumno, de esta manera podrá desarrollar una línea de pensamiento lógico.

Actividades para la Motivación: se trata de actividades que puedan estimular a los alumnos a centrar su atención y despertar su interés por lo que van a aprender.

Actividades para la comprensión e interiorización de los contenidos: los contenidos debes ser dosificados dependiendo del proceso de enseñanza y aprendizaje, combinando el pensamiento inductivo y deductivo. Estimular la investigación y el descubrimiento.

Aprender a Hacer: Los alumnos deben ser capaces de convertir sus conocimientos en instrumentos, para poder estar preparados para la realidad del entorno, tanto en el presente como en el futuro. Es necesario establecer un equilibrio adecuado entre los aprendizajes prácticos y los teóricos, buscando siempre la resolución de problemas. Una actividad que facilita este tipo de aprendizaje son los trabajos en grupo o la elaboración de proyectos de manera colectiva, estimulando de esta manera la cooperación, la responsabilidad, la solidaridad, el encuentro, entre otros aspectos de relevancia.

Aprender a Vivir con los demás: El aprendizaje que se transmite a los alumnos debe de penetrar en la vida social de la escuela y en todas las materias escolares. Debe de incluir aspectos morales, conflictos y problemas de la vida diaria en sociedad, resolución de problemas en conjunto, etc. Con esto se logra estimular en el estudiante aspectos sociales y la adquisición de una dimensión moral adecuada.

Aprender a Ser: Es la inclusión del aprender a hacer, el aprender a conocer y el aprender a vivir con los demás. Le brinda al estudiante un aprendizaje global que debe incluir: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual y espiritual. El alumno ha de ser capaz de entender la complejidad de sus expresiones y sus compromisos (individuales y colectivos).

Los principios didácticos tiene vital importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que mediante ellos podemos aprendernos a conocer para fortalecer nuestro desarrollo personal, así como también conocer actividades motivadoras que despierten la motivación e interés por adquirir nuevos conocimientos, los conocimientos deben ser dosificados dependiendo el tema para una fácil asimilación.

Los estudiantes deben ser capaces de aprender a hacer en base a los fundamentos teóricos impartidos por parte del docente en busca de solución de problemas, allí aprenderá a convivir con lo demás convirtiéndose en un ente de respeto y referencia dentro de la sociedad.

Todas las técnicas y métodos de enseñanza que se apliquen se deberían ceñir por algunos principios que son la base común de todo lo que hasta hoy se considera válido para una correcta aplicación, estas son:

Principio de proximidad: la enseñanza parte de lo más cercano posible de la vida del alumno. Posee tres aspectos:

- Partir de lo cercano hacia lo lejano.
- Partir de lo concreto hacia lo abstracto.

- Partir de lo conocido hacia lo desconocido.

Principio de dirección: señala claramente lo que sea a fin de que los alumnos y profesores tengan conciencia de la dirección de sus esfuerzos. Objetivos claros y precisos para poder alcanzar las metas.

Principio de marcha propia y continua: respeta las diferencias individuales no exige la misma producción a todos los alumnos. Se los estimula a que mejoren en su desempeño mediante el esfuerzo que los lleve a la auto superación, dándole las herramientas necesarias para que esto ocurra.

Principio de ordenamiento: tiene en cuenta la secuencia en que se deben desarrollarse las tareas escolares, así como el estudio de las partes del todo de la materia para que estas sean fácilmente comprendidas y asimiladas por el alumnado.

Principio de adecuación: adapta las nociones, tareas y objetivos de enseñanza a las posibilidades y necesidades de los alumnos y de la sociedad. En cuanto a esto Jean Piaget desarrolla en su Teoría que estos esquemas se van sucediendo en las diferentes etapas: sensorio motor, de las operaciones concretas y de las operaciones abstractas.

Principio de eficiencia: Estimula al educando a emplear su esfuerzo para alcanzar el máximo rendimiento posible.

Principio de realidad psicológica: Prevé no perder de vista la edad evolutiva de los alumnos, así como sus diferencias individuales para respetar la realidad de cada uno tomado las medidas necesarias para individualizar los casos de modo de fortalecerlos.

Principios de dificultad: pone a los alumnos en situaciones problemáticas y cuya solución requiere esfuerzo, teniendo en cuenta no exponerlo a situaciones no acorde a sus capacidades.

Principio de participación: lleva a los alumnos a asumir en el desarrollo de sus tareas una actitud activa y dinámica. Por ello es fundamental tener a manos todos los recursos con la finalidad de hacer del alumno un actor de su formación y no un mero espectador.

Principio de espontaneidad: favorece la libre manifestación de los alumnos, promueve su imaginación y creatividad, no inhibiendo así al alumno en sus manifestaciones, sino orientándolo en todo o sea el profesor debe actuar como mediador.

Principio de transferencia: se debe tener en cuenta la aplicación de lo aprendido en nuevas situaciones, a la vida cotidiana y el quehacer del alumno.

Principio de evaluación: consiste en la evaluación del proceso del trabajo de los alumnos a fin de detectar cualquier problema y que requiera de ajustes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Principio de reflexión: lleva al alumno a reflexionar, es decir a comprender que el raciocinio no es una simple posibilidad del hombre, sino una realidad efectiva, que nos acompaña en todos nuestros pasos.

Principios de responsabilidad: encamina todo el proceso de enseñanza de modo que el educando madure en cuanto a un comportamiento responsable, a responder por sus actos. El alumno con el este principio se desarrolla integralmente para vivir creativa y reflexivamente pero con responsabilidad.

1.1.2. EL ACTO DIDÁCTICO-COMUNICATIVO

Es un proceso comunicativo con una finalidad concreta ya que el profesor para facilitar el aprendizaje de los estudiantes debe poseer dominio y fluidez de la palabra ya que su naturaleza es esencialmente comunicativa, obviamente, como todo acto comunicativo, requiere el uso del lenguaje.

A criterio de DÍAZ, (1990) “El acto didáctico define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes. Su naturaleza es esencialmente comunicativa”.

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

En este marco el empleo de los medios didácticos, que facilitan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, suele venir prescrito y orientado por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza.

La selección de los medios más adecuados a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones educativas que consideren todos los elementos contextuales (contenidos a tratar, características de los estudiantes, circunstancias ambientales), resultan siempre factores clave para el logro de los objetivos educativos que se pretenden.

Por todo ello el acto didáctico es un proceso complejo en el que intervienen los siguientes elementos:

- El docente o profesor
- El discente o alumno
- El contenido
- El contexto social del aprendizaje

En el acto didáctico hay 4 elementos básicos: docente, discente, contenidos y contexto.

El profesor.- Planifica determinadas actividades para los estudiantes en el marco de una estrategia didáctica que pretende el logro de determinados objetivos educativos.

Los estudiantes.- Adquieren conocimientos a partir de las indicaciones del profesor mediante la interacción con los recursos formativos que tienen a su alcance.

Los objetivos educativos.- Es lo que se pretende alcanzar dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje donde interactúan el profesor, los estudiantes y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden ser de tres tipos:

- Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", metacognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo.
- Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea y necesaria para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.
- Valores y actitudes: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima,

capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

El contexto.- Es el entorno donde se realiza el acto didáctico según cuál sea el contexto se puede disponer de medios, existirán determinadas restricciones tiempo y espacio de acuerdo al lugar donde se desarrolle el acto educativo, el docente deberá ingeniarse la forma de llegar a los alumnos a través de materiales didácticos a su alcance.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

Desde otra perspectiva, estos elementos que intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje se pueden clasificar en tres grupos:

- Agentes: las personas que intervienen (profesores, estudiantes) y la cultura (considerando el continente y los contenidos de estos procesos).
- Factores: que establecen relación con los agentes: clima de la clase, materiales, metodología, sistema de evaluación...
- Condiciones: aspectos relacionados con las decisiones concretas que individualizan cada situación de enseñanza/aprendizaje.

MESSNER, (1978) manifiesta que “La clase didáctica no es solo el actuar del docente representante de la sociedad en la institución escolar, sino también el actuar subjetivo de los alumnos”. Pág. 78

En el acto educativo no se encuentra solo la participación del docente sino también la de los alumnos, siendo indispensable que ambas partes actúen para llegar a alcanzar un aprendizaje significativo, mediante el empleo adecuado de métodos lúdicos los mismos que permitirán una mejor asimilación de

conocimientos, permitiendo así que los alumnos desarrollen sus habilidades y destrezas.

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y estudiantes siempre consiste en el logro de los objetivos educativos del curso o materia en desarrollo y la clave del éxito está en que los estudiantes realicen las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance y con el apoyo adecuado y a tiempo del profesor.

El principal objetivo del profesorado es que los estudiantes progresen positivamente en el desarrollo integral de su persona a través de los conocimientos adquiridos y en base al ejemplo vivido en su entorno educativo con los profesores y compañeros y, en función de sus capacidades y demás circunstancias individuales, logren los aprendizajes previstos en la programación del curso.

Para ello deben realizar múltiples tareas: programar su acción docente, coordinar su desarrollo con los demás miembros del centro docente, buscar recursos educativos, realizar las actividades de enseñanza propiamente dichas con los estudiantes, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y su propio desarrollo, contactar periódicamente con las familias, gestionar los trámites administrativos.

De todas estas actividades, las intervenciones educativas consistentes en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el acto didáctico, y representa la tarea más emblemática del profesorado.

Actualmente se considera que el papel del profesorado en el acto didáctico es básicamente proveer de recursos y entornos diversificados de aprendizaje a los estudiantes, motivarles para que se esfuercen (dar sentido a los objetivos de aprendizaje, destacar su utilidad), orientarles (en el proceso de aprendizaje, en el

desarrollo de habilidades expresivas) y asesorarles de manera personalizada (en la planificación de tareas, trabajo en equipo); no obstante, a lo largo del tiempo ha habido diversas concepciones sobre cómo se debe realizar la enseñanza, y consecuentemente sobre los roles de los profesores y sobre las principales funciones de los recursos educativos, agentes mediadores relevantes en los aprendizajes de los estudiantes.

La educación ha evolucionado desde la "pedagogía de la reproducción" a la "pedagogía de la imaginación" más basada en la indagación, la búsqueda y la pregunta que con la respuesta, de estar centrada en la enseñanza y el profesor a centrarse en el aprendizaje y el alumno, de atender sobre todo a los productos a considerar la importancia de los procesos. A muy grandes rasgos las principales visiones sobre la enseñanza, que han ido evolucionando de manera paralela a la evolución de las concepciones sobre el aprendizaje ofreciendo prescripciones sobre las condiciones óptimas para enseñar.

BELTRAN, (1987). Considera que “Los aprendizajes son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron”.

Superando el simple "saber algo más", suponen un cambio del potencial de conducta como consecuencia del resultado de una práctica o experiencia (conocer es poder). Aprender no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, reestructurar, eliminar conocimientos que ya tenemos. En cualquier caso, siempre conllevan un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional, una modificación de los esquemas de conocimiento y/o de las estructuras cognitivas de los aprendices, y se consigue a partir del acceso a determinada información, la comunicación interpersonal (con los padres, profesorado, compañeros) y la realización de determinadas operaciones cognitivas.

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos en sus estructuras cognitivas previas; debe implicarse activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información). La construcción del conocimiento tiene pues dos vertientes: una vertiente personal y otra social.

Las concepciones sobre el aprendizaje y sobre los roles que deben adoptar los estudiantes en estos procesos han evolucionado desde considerar el aprendizaje como una adquisición de respuestas automáticas (adiestramiento) o adquisición y reproducción de datos informativos (transmitidos por un profesor) a ser entendido como una construcción o representación mental (personal y a la vez colectiva, negociada socialmente) de significados (el estudiante es un procesador activo de la información con la que genera conocimientos que le permiten conocer y transformar la realidad además de desarrollar sus capacidades). En cualquier caso hoy en día aprender es más complejo que el mero recuerdo, no significa ya solamente memorizar la información, es necesario también conocer la información disponible y seleccionarla en función de las necesidades del momento, analizarla y organizarla; interpretarla y comprenderla, sintetizar los nuevos conocimientos e integrarlos con los saberes previos para lograr su "apropiación" e integración en los esquemas de conocimiento de cada uno, aplicarla; considerar relaciones con situaciones conocidas y posibles aplicaciones. En algunos casos valorarla, evaluarla.

Esencialmente, el acto didáctico, la enseñanza como un acto comunicativo intencional dirigido al perfeccionamiento y desarrollo de los individuos, no ha cambiado mucho. Si que han cambiado las situaciones de enseñanza aprendizaje, los medios disponibles y, en cuanto a los modos, el acceso a la información. Sobre

esa información el alumno debía reestructurar el mensaje, recomponerlo lo más fiel y memorísticamente posible.

1.1.3. MÉTODO LÚDICO O DE JUEGOS DE ENSEÑANZA

El juego se ha convertido en un ente fundamental dentro del proceso de enseñanza es así que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

BRUNER, afirman que, “cuando a los niños se les permite observar, manipular, practicar y encontrar sus propias soluciones, solo desarrollan habilidades para la resolución de problemas, si que también adquieren confianza en su propia capacidad de aprendizaje, así como una tendencia a actuar en la vida como solucionadores de problemas”. Pág. 660

Cuando los niños tienen la posibilidad de relacionarse directamente con materiales didácticos o técnicas innovadoras por parte del docente la asimilación de conocimientos les resulta más sencilla, es por ello que es necesario hacer hincapié en ello dándole la importancia que se merece.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y auto crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y

recibir ayuda, etc. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están: correspondencia con los avances científico técnico, posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, influencia educativa, correspondencia con la edad del alumno, contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido y accesibilidad. Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad, es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones que ya conocidas. Los juegos didácticos facilitan la educación ya que es el mismo niño que explora, y tiene curiosidad sobre qué es lo que está viendo y oyendo. Existen juegos desde: El abecedario, hasta combinaciones químicas, y muchas cosas más.

LOSS, (1995) Da el siguiente criterio sobre métodos lúdicos. “Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente”

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

Muchos formadores realizan serios esfuerzos por desarrollar un conjunto de estrategias metodológicas que les ayuden a promover sesiones de aprendizaje

activas e innovadoras. Esto responde, de alguna manera, a que una de las ideas más difundidas ha sido precisamente la de promover la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje. En este intento, los docentes hacen uso de un conjunto de técnicas y dinámicas orientadas, algunas de ellas, a desarrollar los contenidos de la clase de manera participativa; mientras que otras buscan motivar y promover el interés de los estudiantes. Estas últimas se usan generalmente como motivación, es decir, como entrada lúdica al tema central de la clase.

Los formadores siempre nos preocupamos por encontrar la forma adecuada de motivar a nuestros alumnos; pero no siempre recordamos que la motivación, como fase del proceso de aprendizaje, debe estar relacionada con el tema a desarrollar y con el contenido de la clase, ya que constituye una manera dinámica de introducir a los alumnos en dicho tema.

Sin embargo, muchas de las dinámicas o técnicas que usamos para hacerlo constituyen juegos y ejercicios que más parecen juegos recreativos para niños y niñas de primaria, y que nada tienen que ver con el tema a tratar. Muchas de estas dinámicas, más que despertar el interés de los alumnos con relación al tema, lo que hacen, literalmente, es “despertar” a los alumnos, ya que no tienen vinculación alguna con el contenido de la clase. Su uso responde, más bien, a la idea de “recrear” un rato a los estudiantes, de hacer que se “relajen” de la tensión de la clase anterior y que se “reanimen” para continuar con más ganas la clase nueva.

Algunas de ellas, inclusive, no resultan nada motivadoras para algunos estudiantes, pues hay que tener en cuenta que hasta los juegos y la forma de divertirse tienen un componente cultural. Se ha podido observar que hay estudiantes a los que les resulta sumamente difícil participar en algunos de estos juegos, generalmente los que provienen del medio rural, para quienes estas dinámicas pueden terminar siendo una “tortura”.

Ahora bien, el uso de estas dinámicas ha originado situaciones en las que se confunde el trabajo que se debe realizar en educación superior con lo que se hace con niños y niñas de educación básica. Esta tendencia se observa en todos los institutos de formación magisterial y en algunas facultades de educación de universidades que forman docentes de inicial y primaria, de cómo deberán trabajar con sus alumnos más adelante, pero definitivamente se confunden los niveles.

La idea de motivar las clases es muy antigua, la forma en que se considera que esto debe hacerse ha ido variando en los últimos tiempos. El uso de las técnicas o dinámicas motivadoras o de animación ha empezado a tener mayor acogida en los últimos tiempos. En la década de 1980, la educación popular difundió muchas de estas dinámicas, que permitían trabajar con alumnos de manera divertida

Según VIGOTSKY (1979) “En talleres se hace uso y abuso de muchas de estas dinámicas y, además de motivar a los participantes con una serie de juegos que nada tienen que ver con el tema a tratar, se suelen desarrollar sesiones demostrativas en las que los docentes – alumnos deberán reproducir con los niños y los espacios que deberían estar destinados a la reflexión y análisis de diversos aspectos educativos. En la mayoría de estas capacitaciones se intenta demostrar a los profesores cómo deben hacer las cosas, dar el modelo de cómo enseñar a leer a los niños; cómo enseñar matemática; cómo desarrollar la creatividad; y cómo enseñar a los alumnos a pensar o resolver problemas. Pero lo cierto es que a los docentes participantes no se les estimula a hacer lo mismo: a ser creativos, a pensar, a solucionar problemas de su realidad concreta o a hacer propuestas pertinentes”.

Si bien la forma en que una persona aprende influye luego en su estilo de enseñar o conducir el aprendizaje cuando es maestro, esto no significa que las clases en el nivel superior deban desarrollarse con las mismas estrategias que se usan en el trabajo con niños o niñas de inicial o primaria.

No se puede asumir que las clases deben ser inmediatamente pasivas y aburridas; por el contrario, tienen que ser dinámicas, pero es importante, por un lado, no confundir las dinámicas y los juegos que están orientados sólo a recrear o a relajar con aquéllos que están destinados a introducir el tema de la clase de manera dinámica y a despertar el interés de los alumnos hacia el contenido o asunto a tratar. Por otro lado, tampoco se deben confundir las dinámicas y técnicas para el trabajo con niños con las que están diseñadas para la educación superior.

Existen diversas técnicas con distintos objetivos y finalidades, y los docentes pueden usarlas y recrearlas según lo que esperan lograr con ellas. Las técnicas para el manejo de grupos, por ejemplo, no sólo son juegos y no sólo buscan motivar a los estudiantes y relacionarlos con el tema de la clase, manteniendo su motivación.

Otro aspecto que llama la atención de los niños es la forma en que asumimos la organización y ambientación de las aulas. En la mayoría de ellos, y en algunas universidades, los salones de clase se ambientan como si se tratara de aulas para niños y niñas de inicial y primaria, de acuerdo con la especialidad en que se están formando los estudiantes que ocupan dichas aulas.

La lógica es la misma que analizábamos en el punto anterior: todo tiene que funcionar tal y como ocurrirá cuando los estudiantes estén trabajando de maestros.

Es decir, no se concibe otras formas de ambientar el aula si no es teniendo algo que ver con la especialidad en la que se están formando los estudiantes, es decir, como una simulación de lo que será el aula en la que van a desarrollar su trabajo en el futuro.

Los maestros deben conocer que el ambiente en el que se da el aprendizaje es fundamental para el logro de nuestros objetivos, sobre todo cuando se trata de niños de inicial y primaria. De ahí que una de las propuestas más difundidas sea “la necesidad de organizar y ambientar el aula”.

Existen diversas formas de ubicar el mobiliario, la implementación de “sectores” y el letrado del aula con diversos tipos de textos, producidos tanto por los niños como presentados por el profesor.

Según FERREROS (2005) “La ambientación de las aulas es realizada generalmente por los estudiantes, somos los formadores los que, de alguna manera, hemos transmitido esas ideas y nos mostramos complacidos cuando las ambientan con motivos infantiles. Estamos de acuerdo en que cualquier aula, de cualquier nivel, debe tener una organización y ambientación adecuada, y un espacio físico estimulante; sin embargo, es posible que una ambientación pensada en niños y niñas no sea la más estimulante y adecuada para jóvenes de educación superior, aunque estén estudiando para ser maestros de inicial y primaria”.

Podemos tener láminas, pero no de canciones de cuna o de las vocales; podemos tener dibujos o afiches, pero no tienen por qué ser de animalitos u otros elementos de la naturaleza. Las láminas y afiches pueden estar referidos a aspectos diversos aspectos de la pedagogía, de la problemática educativa o de la especialidad; o pueden hacer alusión a asuntos críticos que se están abordando en algunas áreas. Finalmente, pueden estar relacionados con la práctica profesional o pueden comprender publicaciones de los estudiantes sobre diversos tópicos, incluyendo propuestas y reflexiones en torno a la realidad educativa en la región.

Podemos encontrarnos con dos posturas diferentes a la hora de utilizar actividades de carácter lúdico en clase: por un lado, hay profesores que se esfuerzan por crear o buscar juegos para utilizar en sus clases porque creen que las clases centradas sólo en largas explicaciones gramaticales son un aburrimiento y los alumnos se tienen que divertir en clase, y, por otro lado, tenemos a los profesores que piensan precisamente lo contrario, es decir, que la clase es una cosa seria y no podemos perder el tiempo jugando. Éstas son dos posiciones extremas (que no deberíamos adoptar en nuestras clases), pero entre una y otra hay un término medio (ni pensar sólo en la diversión, ni pensar sólo en la seriedad).

Según esta reflexión, lo primero que tenemos que responder es el porqué usar juegos en clase. A lo largo de nuestra vida los juegos forman un papel importante: cuando somos niños tienen un gran papel educativo, los utilizamos para fomentar la creatividad y estimular la inteligencia y para trabajar con la fantasía, cuando somos adultos tienen un gran papel socializador, los utilizamos para divertirnos o para descargar tensiones. No existe un límite de edad para jugar, todo depende de planteamiento del juego, de la adecuación a los participantes, del momento en que se juega y de los objetivos del juego.

El uso de los juegos en clase tiene una serie de ventajas:

- El alumno pierde el miedo a enfrentarse al profesor y a cometer errores. Muchas veces el estudiante tiene vergüenza y no quiere hablar por temor al ridículo frente al error. Con los juegos se crea un clima más relajado donde este tipo de alumnos van perdiendo poco a poco este miedo “abandonándose al juego”.
- Favorece la creatividad. Los juegos son más flexibles que los ejercicios mecánicos que nos encontramos en muchos de los manuales de clase donde se practican estructuras fijas.
- Tiene un papel socializador fundamental. Entran en juego los sentimientos del alumno que tiene que buscar estrategias para argumentar y defender sus ideas, interactuar con los compañeros, improvisar y trabajar para conseguir un objetivo común a su grupo.
- Fomenta la participación y la curiosidad creando una forma de atención fundamental para el aprendizaje. El juego se convierte en un desafío en un reto que los alumnos tienen que superar con lo que creas un interés y una motivación al aprendizaje.
- El juego es un elemento que fomenta la comunicación y se puede utilizar para desarrollar el lenguaje (tenemos que pensar que muchas veces la

comunicación se basa en los juegos de palabras y en experimentar con sus posibles significados) ya que provocan una necesidad real de comunicación donde el alumno tiene que poner en práctica una serie de conocimientos lingüísticos para poder participar en el juego. Se crea un lazo de relación más estrecho entre los participantes y con el profesor. En todo juego se produce un intercambio.

- El juego pone en una relación estrecha lo teórico con lo práctico con lo que el proceso de aprendizaje se convierte en algo agradable. Hace posible que contenidos que podemos considerar aburridos o pesados, se vean de una forma más relajada y fácil de entender.
- Se basa en el elemento sorpresa. Crea expectación, el alumno nunca sabrá con lo que se puede encontrar en clase o con qué nueva actividad les vamos a sorprender.
- Activa la competitividad. En muchos casos este tipo de competitividad nos hace esforzarnos más sin darnos cuenta y lleva a nuestros alumnos a querer aprender cada vez más. En otros casos esta competitividad puede traernos problemas, ahí es donde es fundamental el papel del profesor como apaciguador, juez y moderador. El profesor debe recordar a los alumnos que lo importante no es ganar, que al participar todos ganan pues de lo que se trata es de adquirir conocimientos. Las actividades lúdicas deben proporcionar placer y no enfrentamientos.

Sin embargo, una actividad de carácter lúdico puede resultar improductiva e incluso contraproducente si el profesor no la utiliza en el modo adecuado. Tenemos que tener en cuenta una serie de factores para que las actividades lúdicas tengan éxito:

- Los objetivos de la actividad tiene que estar en concordancia con los contenidos que estamos o vamos a trabajar en clase. La actividad lúdica no

solo debe perseguir el fin de divertir sino también el de practicar y reforzar los conocimientos adquiridos en clase. No podemos llevar a clase un juego para practicar los presentes si ese día hemos estado trabajando con los posesivos. Es importante además, que estos objetivos les queden muy claros, porque así los alumnos sienten más seguridad, reconocen que la actividad sirve para la evolución de su aprendizaje y ven el esfuerzo del profesor por implicarse en dicho aprendizaje.

- Las reglas del juego tienen que ser igualmente claras. El profesor tiene que cerciorarse de que todos han entendido para evitar confusiones y dinamizar el juego, de lo contrario los alumnos se pierden y la actividad decae perdiendo su interés.
- Lo bueno del juego es la innovación, la novedad. Si abusas de los juegos puedes crear un sentimiento de rechazo hacia este tipo de actividades y crear frustración en el alumno.
- Tenemos que tener en cuenta el tipo de grupo con el que trabajamos, para buscar la mejor forma de plantear la actividad. Hay juegos que son muy buenos para trabajarlos con niños, pero que son demasiado elementales para trabajarlos con adultos. También es importante tener en cuenta cada alumno independientemente ya que no todos se comportan de igual manera en clase, unos son más activos y otros más pasivos. Nuestro papel como profesores es buscar un equilibrio para fomentar la participación de todos sin desmotivar a ninguno.
- La duración de la actividad es fundamental. Un juego demasiado largo acaba aburriendo y los alumnos pierden el interés. En cambio, un juego demasiado corto puede dejar una sensación de vacío o de actividad incompleta.
- El “cuándo” también es un factor importante. Podemos utilizar una actividad lúdica en varios momentos: al principio de la clase como calentamiento, para

que los alumnos vayan entrando en materia o mientras esperamos a que lleguen todos los alumnos a clase; también podemos utilizarlas cuando vemos que la atención empieza a decaer, a veces es mejor dejar alguna actividad con la que creemos que no vamos a alcanzar la efectividad deseada, para relajar y distender un poco el ambiente; otras veces podemos proponerlas al final de una clase especialmente pesada por los contenidos trabajados (el final de la clase es muy importante porque es con lo último que se quedan y lo que les servirá de motivación y aliciente para la clase siguiente. Es bueno utilizar este tipo de actividades cuando vemos que la actitud del alumno está un poco dispersa para llamar su atención).

- La motivación es un factor importantísimo. Algunos alumnos (más serios) pueden pensar que los juegos son una pérdida de tiempo, por eso el profesor tiene que estar en condición de prepararlos para el juego, de mostrarles las ventajas y los objetivos concretos que se pretenden alcanzar, para que la actividad tenga éxito.
- El profesor tiene que sentirse a gusto con este tipo de actividades. Hay profesores que por cuestiones de personalidad o de carácter no se sienten a su aire trabajando con estas actividades. Este sentimiento de rechazo se transmite a los alumnos sin darnos cuenta y los resultados de pueden llegar a ser nefastos. Además, en muchos casos, sobre todo si estamos trabajando con actividades en las que sea necesario algún tipo de dramatización, el profesor tiene que ponerse como ejemplo, para que los alumnos pierdan el miedo al ridículo.

Estamos acostumbrados a pensar y a actuar de una determinada manera, pero en el juego las reglas convencionales se rompen y entra en juego el factor de la originalidad. Pero las ideas originales no nos llegan por ciencia infusa, ni por inspiración divina sino por la práctica y por el trabajo. La creatividad hay que fomentarla, que estimularla para que florezca, por lo tanto tenemos que crear en clase ese ambiente de motivación necesario para fomentar la creatividad y la

imaginación, así inculcaremos en nuestros alumnos el placer de aprender. El papel del profesor en este caso tiene que ser el de mediador y no el de mero transmisor de conocimientos, tiene que favorecer la interacción entre los componentes del grupo y actuar como mediador distribuyendo los turnos y haciendo respetar las reglas manteniendo un clima de cooperación y respeto.

Hasta ahora he defendido el uso de los juegos en clase focalizando en los alumnos. Pero a nosotros como profesores también nos enriquece mucho el uso de este tipo de actividades, sobre todo a la hora de crearlas o adaptarlas para nuestras clases. Conforme pasa el tiempo nos volvemos rutinarios, muchas veces por falta de tiempo, por inseguridad o por falta de creatividad preferimos utilizar actividades que han dicho o hecho otros porque nos dan seguridad y, por tanto, tranquilidad. Una vez que hemos experimentado con una actividad en una clase y hemos comprobado que tiene éxito esto nos da una cierta seguridad y tendemos a repetir la actividad con otros grupos y otras clases o incluso el mismo juego para practicar cosas diferentes. Con lo que al final creamos una rutina, que nos cansa (lógicamente nos cansa a nosotros, porque los alumnos no lo repiten uno a continuación del otro), este sentimiento de rutina lo transmitimos a nuestros alumnos sin darnos cuenta (si yo no me divierto con una actividad, puedo estar segura de que mis alumnos tampoco lo harán) con lo que no conseguiremos la productividad pensada para ese ejercicio. Por eso debemos esforzarnos por buscar nuevas ideas y sobre todo por sorprender, para crear un clima positivo en clase.

Tendemos a pensar que la creatividad solo la tienes si tienes imaginación o si eres original y solemos oír muchas veces “es que yo no soy creativo, no tengo imaginación” o “a mí, es que lo de las artes nunca se me dio bien”. Pero la creatividad no es solo cuestión de inspiración, de hecho el proceso creativo es un proceso dinámico que requiere un esfuerzo personal y una agilización mental que adquirimos con la práctica. La imaginación es una fuente inagotable de recursos.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN INVESTIGADA

Al hablar de los orígenes de esta institución el 10 de enero de 1934 nace nuestra institución con el nombre de Venezuela, sus profesores fundadores fueron los señores Pastor Mata, José Albán, quienes iniciaron sus labores el 1 de febrero de 1934 con 82 alumnos matriculados. El 10 de septiembre de 1935 la escuela Venezuela por convenio con el Ilustre Municipio de esa época, crea el 10 de octubre de 1935 una escuela modelo con 6 grados, sostenidos por el Municipio; ante esto el 12 de octubre del mismo año se crea la escuela con el nombre de Escuela Municipal Isidro Ayora iniciando sus labores con 6 profesores, 1 portero y 6 grados.

En julio de 1971 se decreta la fiscalización de la escuela fiscal de niños Isidro Ayora, que entra en vigencia el 1 de noviembre del mismo año.

Esta noble Institución Educativa se funda el 12 de octubre de 1935, en la actualidad como verán ha cumplido 75 años de vida al servicio de la niñez cotopaxense. Esta escuela se inicia con seis grados y ahora que ya ha pasado 7 décadas la escuela Isidro Ayora como la mayoría de las personas conoce tiene 30 paralelos, 40 maestros de planta, 5 a contrato y 4 auxiliares y 1156 alumnos quienes han aportado lo mejor de su conocimiento unido con el esfuerzo diario para que la niñez reciba la formación académica que le permita enrumbar su futuro profesional, puesto que las letras y conocimientos recibidos en la escuela son el conocimiento de la vida y de un mañana placentero. En la actualidad esta institución posee talleres en casi todas las áreas, como es de conocimiento esta institución tiene su propio local y un hermoso museo.

Recordado al patrono Isidro Ayora quien nació en Loja en el año 1879, fue un hombre visionario por la medicina, la educación y el bienestar de nuestra patria por todas esas virtudes y muchas otras la niñez de esta escuela se siente orgullosa de tener como patrono a este ciudadano en justo y merecido homenaje a un hombre público y patriota quien muere el 22 de marzo de 1978.

A través del tiempo destacados Cotopaxenses han ocupado su dirección los señores: Pastor Mata, Julio Cerda, Jorge Chávez, Gonzalo Albán, Rodrigo Campaña, Luis Cepeda, Dr. Nelson Narváez, Lic. Hernán Pruna, y quedando de directora encargada en la actualidad Dra. Jenny Garcés.

2.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

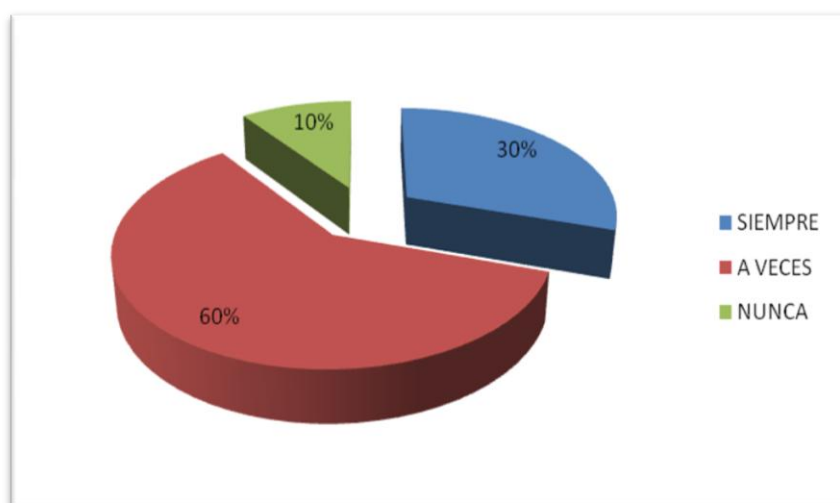
1. ¿Con qué frecuencia utiliza usted métodos lúdicos y técnicas en el desarrollo del P.E.A?

TABLA Nº 2.1

OPCIÓN	Nº
SIEMPRE	3
A VECES	11
NUNCA	1
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 30% de los docentes siempre emplean métodos y técnicas que facilitan el Proceso de Enseñanza Aprendizaje mientras que un 60% del total de encuestados los emplea ocasionalmente y un 10% no tiene conocimiento, por lo que hace falta buscar alternativas para fortalecer la forma de impartir clase.

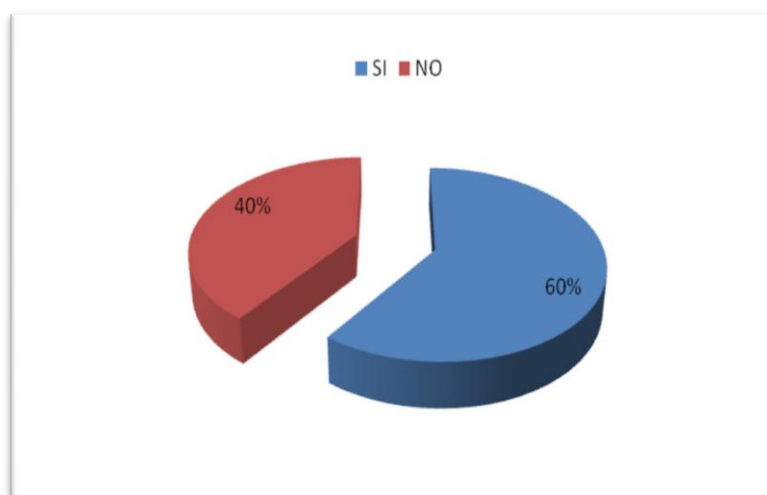
2. ¿Tiene conocimientos básicos sobre métodos lúdicos?

TABLA Nº 2.2

OPCIÓN	Nº
SI	11
NO	4
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% del total de docentes encuestados tiene conocimientos sobre el empleo de métodos lúdicos, mientras que un 40% tiene nociones básicas y en muchos de los casos desconocen totalmente acerca de la forma de incentivar a los niños cuando va a iniciar una hora clase, quedando vivo el deseo de implementar técnicas que aporten o fortalezcan el nivel de conocimientos en los alumnos.

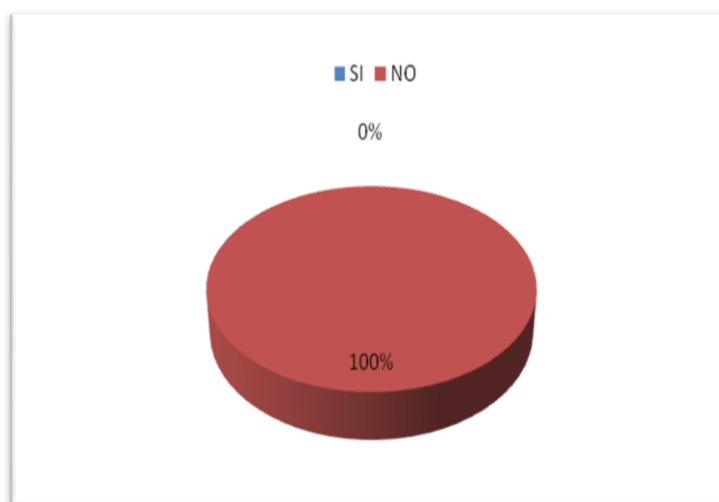
3. ¿La institución cuenta con materiales adecuados para el desarrollo del P.E.A empleando métodos y técnicas innovadoras?

TABLA Nº 2.3

OPCIÓN	Nº
SI	0
NO	15
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la institución no se dispone con material didáctico suficiente para promover el desarrollo del Proceso de Enseñanza Aprendizaje a criterio de todos los docentes encuestados, por tal motivo es necesario buscar alternativas de solución a la actual situación de la institución mejorando la forma de iniciar la hora clase.

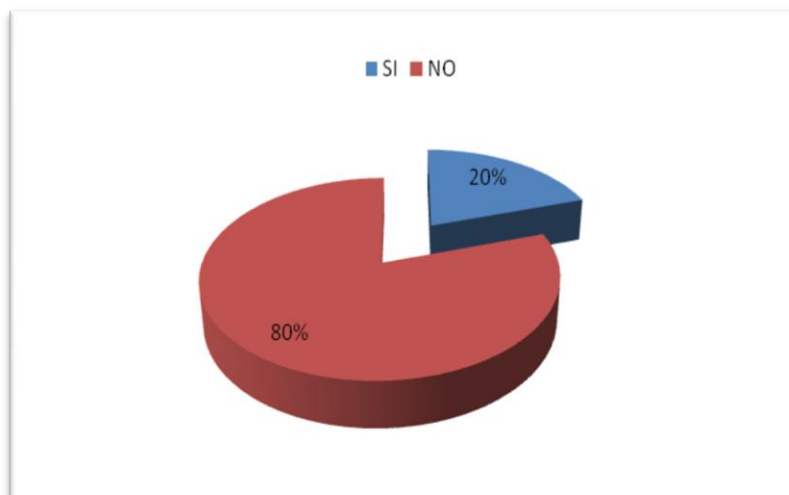
4. ¿Realiza dinámicas para la motivación al inicio de una hora clase?

TABLA Nº 2.4

OPCIÓN	Nº
SI	2
NO	13
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A criterio de los docentes encuestados un 20% realiza actividades motivadoras antes de iniciar la clase, mientras que el 80% decide incursionar directamente en el contenido del tema a tratar, provocando en muchos de los casos poco interés por parte de los alumnos al momento de asimilar nuevos conocimientos.

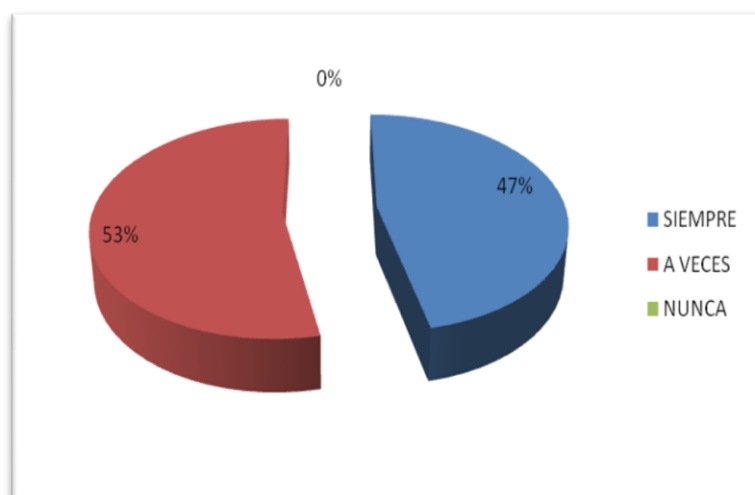
5. ¿Con qué frecuencia emplea técnicas que despierte el interés del niño?

TABLA Nº 2.5

OPCIÓN	Nº
SIEMPRE	7
A VECES	8
NUNCA	0
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En cuanto a técnicas motivadoras para despertar el interés de los niños en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje el 47% de los docentes lo ponen en práctica mientras que el otro 53% desconocen el empleo y beneficios que trae la aplicación de dichas técnicas por tal razón hace falta métodos lúdicos acorde al tema a tratar.

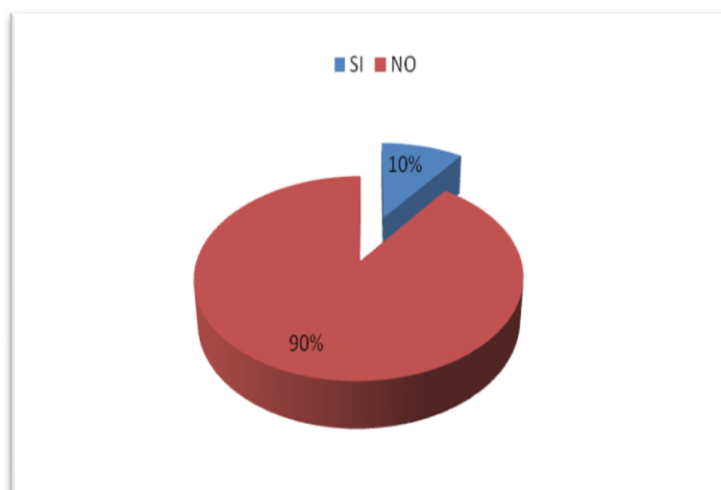
6. ¿Existe interés por parte de las autoridades y docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

TABLA Nº 2.6

OPCIÓN	Nº
SI	1
NO	14
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las autoridades de la institución no demuestran interés en mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje a criterio del 90% de los docentes encuestados, por su parte el 10% del total de encuestados consideran que si existe el apoyo necesario por parte de las autoridades, en base a los resultados obtenidos las autoridades deberían involucrarse más en la formación académica de los niños, motivando a los docentes a innovar sus conocimientos.

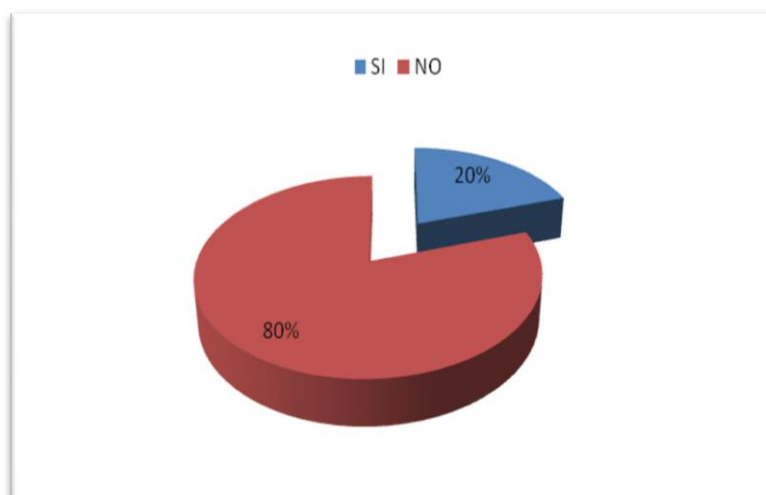
7. ¿Conoce Ud. Si existen docentes en la institución quienes empleen métodos lúdicos para la enseñanza?

TABLA Nº 2.7

OPCIÓN	Nº
SI	2
NO	13
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Son escasos los docentes que emplean métodos lúdicos dentro de la institución esto se refleja en base al criterio de los docentes encuestados quienes consideran que el 20% si los emplean y el 80% desconoce o no aplica este tipo de métodos importantes dentro de la enseñanza, en tal virtud hace falta una atención inmediata por parte de las autoridades de la institución educativa.

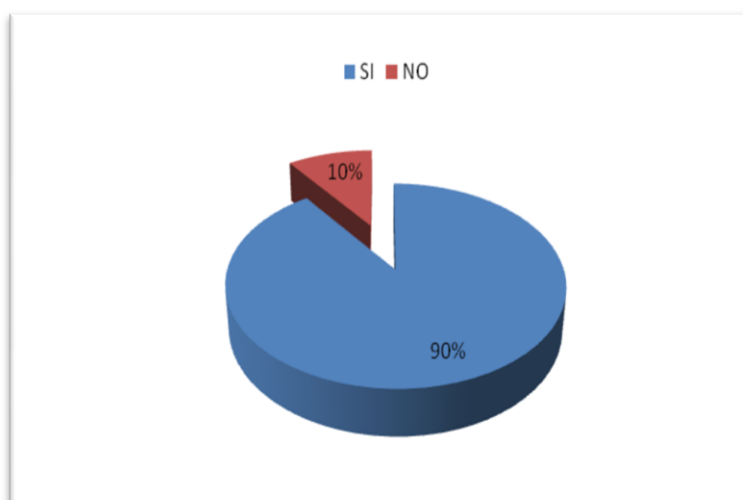
8. ¿Estaría dispuesto a renovar la forma tradicionalista de impartir clases?

TABLA Nº 2.8

OPCIÓN	Nº
SI	14
NO	1
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 90% de los docentes encuestados están dispuestos a mejorar sus técnicas aunque no sean tradicionalistas, mientras que un 10% no consideran necesario la renovación de los métodos ya establecidos para dirigir sus clases, la disponibilidad de los maestros hacen viable la aplicación de métodos innovadores que mejoren su forma de preparar la clase.

9. ¿Quiénes cree usted que serian los mayores beneficiados con el empleo de métodos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje?

TABLA Nº 2.9

OPCIÓN	Nº
Docentes	0
Alumnos	15
Director	0
Padres de Familia	0
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A criterio de los docentes encuestados los alumnos son los mayores favorecidos con el empleo de métodos lúdicos ya que la clase se vuelve atractiva y despierta interés por conocer nuevas cosas las cuales usualmente se tornan difíciles de entender, por lo tanto se debe mirar hacia ese horizonte cuando hablamos de innovación o renovación de técnicas o métodos.

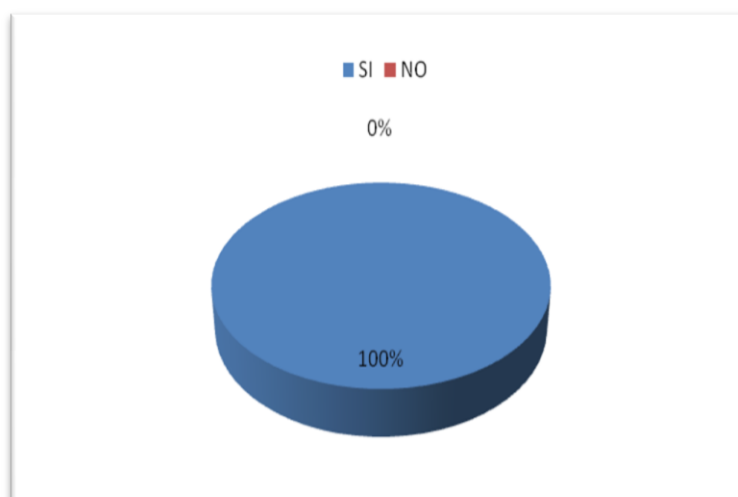
10. ¿Ha recibido alguna capacitación o tiene a su disposición material de ayuda para mejorar la forma de impartir sus clases?

TABLA Nº 2.10

OPCIÓN	Nº
SI	15
NO	0
TOTAL	15

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Todos los docentes encuestados han participado en una capacitación pero no tienen a su disposición material que trate sobre los métodos lúdicos por lo tanto el manual desarrollado será de gran utilidad para todos aquellos docentes interesados en hacer dinámicas sus horas clases.

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

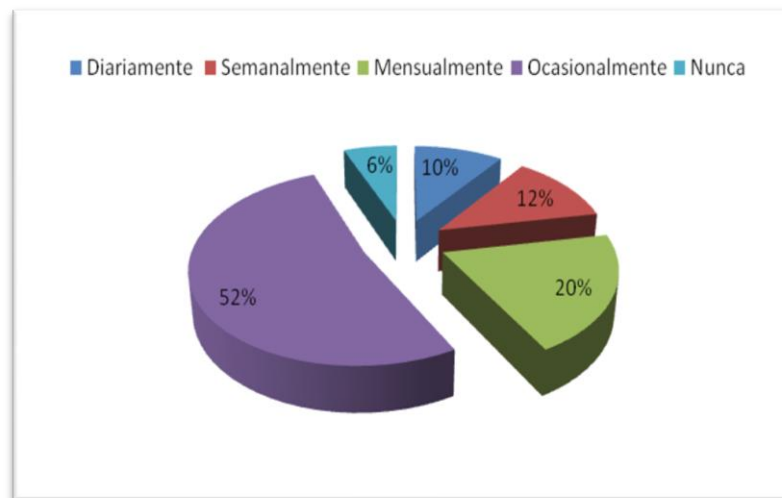
1. ¿Con qué frecuencia revisa las tareas escolares que su hijo realiza?

TABLA Nº 2.11

OPCIÓN	Nº
Diariamente	5
Semanalmente	6
Mensualmente	10
Ocasionalmente	26
Nunca	3
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 52% de los padres de familia encuestados revisan la tarea de sus hijos ocasionalmente, el 20% lo hacen de forma mensual, mientras que el 22% lo hace semanal o diariamente y el 6% no muestra interés alguno por diferentes razones, es importante que el control de tareas se las haga periódicamente.

2. ¿Está pendiente de las actividades que su hijo realiza en la escuela?

TABLA Nº 2.12

OPCIÓN	Nº
SIEMPRE	10
A VECES	30
NUNCA	10
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de los padres de familia revisan las tareas a veces, el 20% están pendientes siempre de las actividades que realizan sus hijos y el 20% restante desconoce de las tareas encomendadas a sus hijos, por tal razón es aconsejable que exista un control diario de sus obligaciones como estudiante.

3. ¿Cómo califica al maestro, en base a las tareas enviadas a su hijo?

TABLA Nº 2.13

OPCIÓN	Nº
INNOVADOR	10
TRADICIONALISTA	40
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A criterio de los Padres de Familia encuestados el 80% de maestros continúan con técnicas tradicionalistas y tan solo un 20% emplean métodos innovadores, los mismos que son necesarios ya que despiertan el interés en los alumnos por adquirir nuevos conocimientos.

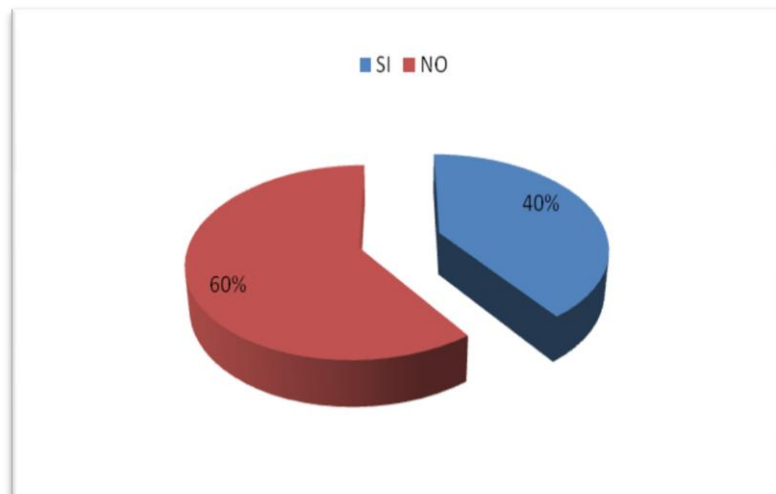
4. ¿Cree usted que los materiales didácticos con los que cuenta el maestro en el aula son suficientes para facilitar la asimilación de conocimientos en sus hijos?

TABLA Nº 2.14

OPCIÓN	Nº
SI	20
NO	30
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de los Padres de Familia encuestados consideran que el material didáctico con los que cuenta la institución no es insuficiente para facilitar el aprendizaje de sus hijos, mientras que el 40% manifiestan que el material es suficiente y depende del docente la forma de utilizarlos, quedando como muestra que mientras mayor sea la disponibilidad mejor será la forma de enseñanza.

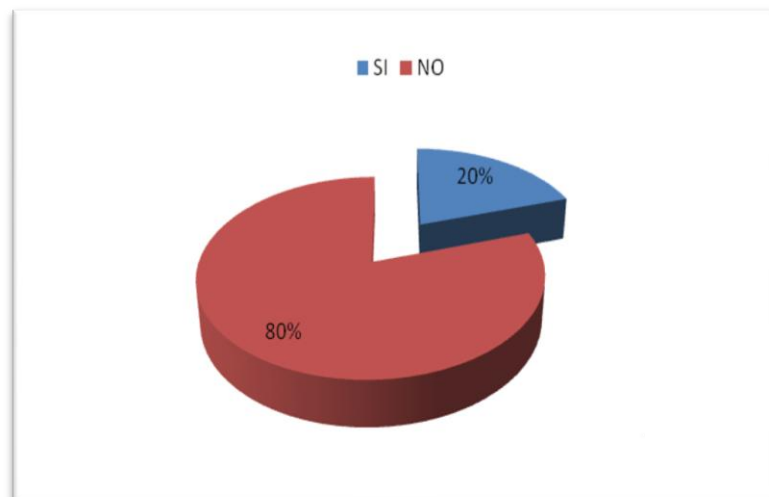
5. ¿Su hijo demuestra interés al realizar las tareas?

TABLA Nº 2.15

OPCIÓN	Nº
SI	10
NO	40
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los Padres de Familia han palpado que los niños no se sienten felices al desarrollar las tareas que el docente les envía, esto a criterio del 80% del total de encuestados, mientras que el 20% considera que los niños realizan las tareas con esmero, por tal razón es necesario la implementación de nuevas técnicas y métodos que faciliten que motiven el desarrollo de las actividades a realizar.

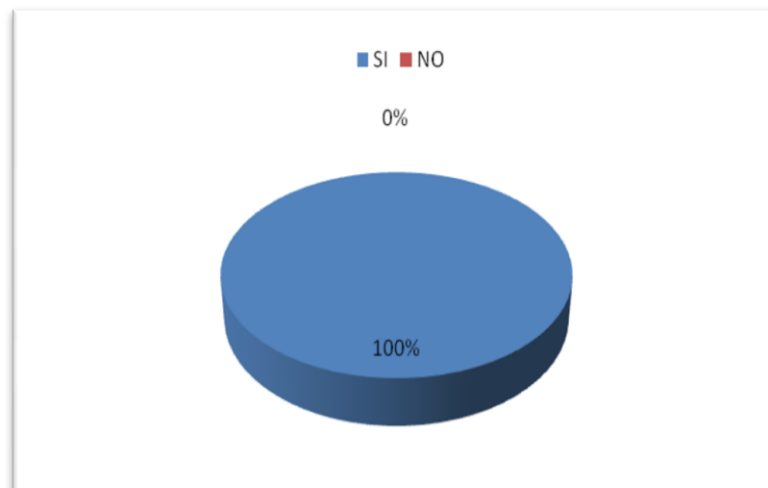
6. ¿Estaría dispuesto a dar sus comentarios y sugerencias al maestro para que mejore su forma de impartir clase?

TABLA Nº 2.16

OPCIÓN	Nº
SI	50
NO	0
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.16



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los Padres de Familia están dispuestos a hacer llegar sus comentarios y sugerencias al maestro para que mejore la forma de impartir los conocimientos, es importante que exista disponibilidad para intercambiar ideas innovadoras las cuales el docente podría poner en práctica al momento de iniciar la jornada diaria de labores.

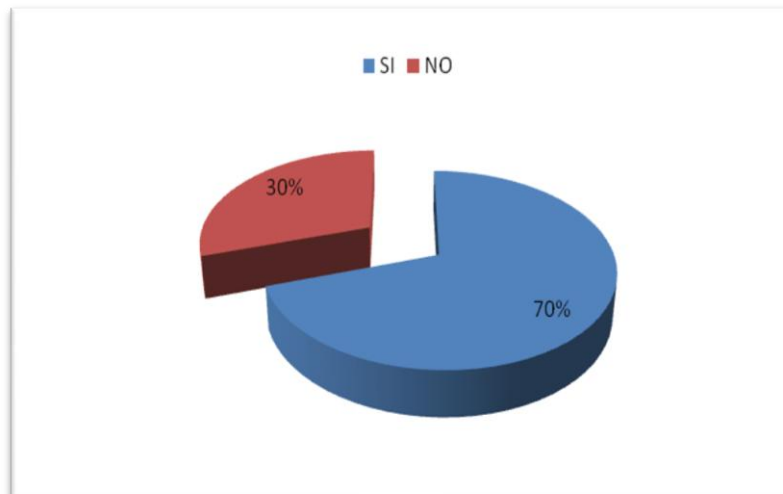
7. ¿El maestro es una persona que está dispuesta a escuchar sugerencias por parte de los padres de familia sobre su forma de impartir clase?

TABLA Nº 2.17

OPCIÓN	Nº
SI	35
NO	15
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.17



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 70% de los encuestados afirman que los maestros están dispuestos a escuchar sugerencias y comentarios para mejorar su forma de impartir conocimientos, así como también un 30% han tenido malas experiencias cuando han tratado de dar su punto de vista, es necesario que se dé apertura a sugerencias emitidas por parte de los Padres de Familia ya que conocen las falencias y virtudes del niño al momento de desarrollar sus tareas escolares.

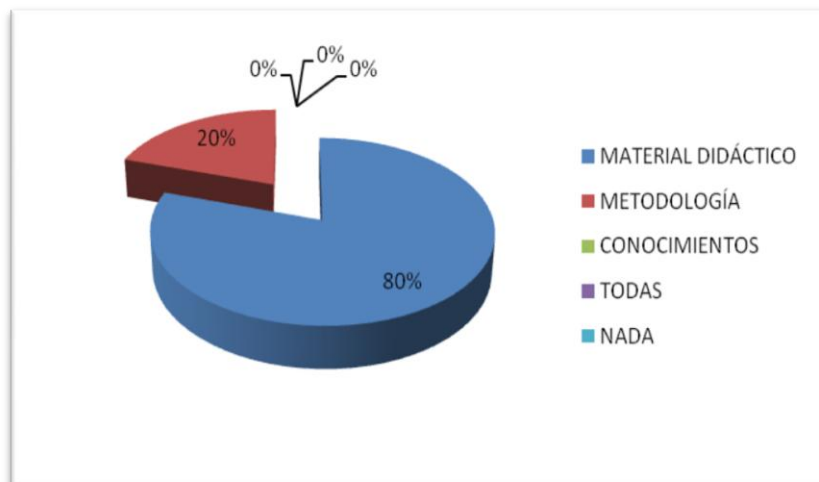
8. ¿En que debería mejorar el maestro a su parecer?

TABLA Nº 2.18

OPCIÓN	Nº
MATERIAL DIDÁCTICO	40
METODOLOGÍA	10
CONOCIMIENTOS	0
TODAS	0
NADA	0
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.18



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las principales prioridades para los Padres de Familia encuestados son en primera instancia el material didáctico con un 80%, y en segunda instancia la metodología que los docentes emplean al dictar sus clases, se debe tomar en cuenta que la suficiente disponibilidad tanto de material didáctico, técnicas y métodos traerá consigo la excelencia en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

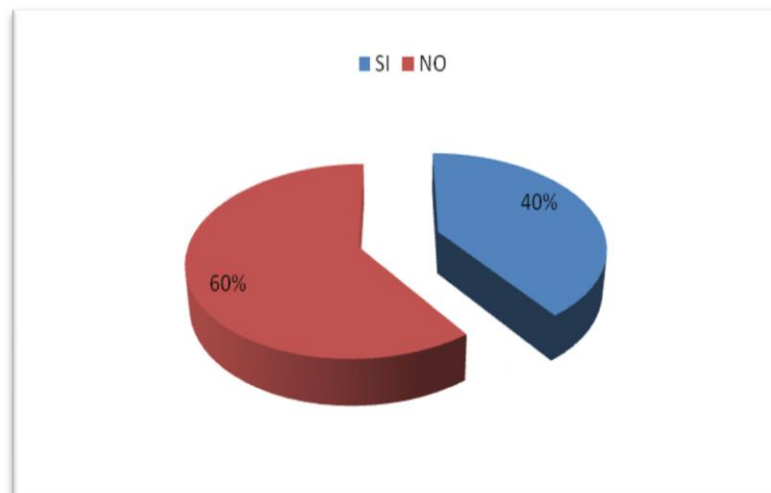
9. ¿Está conforme con los conocimientos que su hijo recibe?

TABLA N° 2.19

OPCIÓN	Nº
SI	20
NO	30
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO N° 2.19



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% del total de la población encuestada no se sienten conformes con los conocimientos que sus hijos adquieren en esta institución, mientras que el 40% está de acuerdo con los conocimientos impartidos por el maestro, para cubrir las expectativas tanto de Padres de Familia como de los alumnos en cuanto al nivel académico se refiere, es importante dar especial atención a la forma de impartir los contenidos científicos.

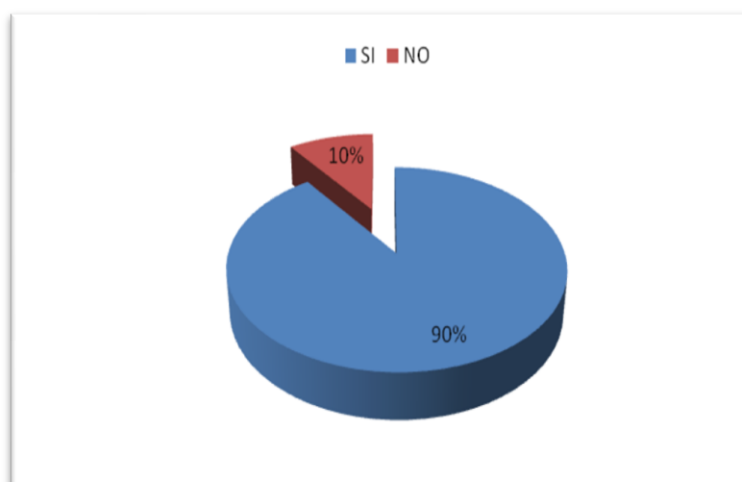
10. ¿Estaría dispuesto a invertir en material didáctico que mejore la asimilación de conocimientos de su hijo?

TABLA N° 2.20

OPCIÓN	Nº
SI	45
NO	5
TOTAL	50

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO N° 2.20



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Con la finalidad de mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje el 90% de los padres de Familia encuestados están de acuerdo en colaborar en la adquisición de nuevos materiales didácticos, mientras que el 10% no está en las posibilidades de contribuir para la adquisición de los mismos, el docente debe acoplarse a las situación socioeconómica de los Padres de Familia y buscar alternativas innovadoras que suplante la adquisición de nuevos y costosos materiales didácticos mediante la utilización de recursos del medio.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS

1. ¿De qué forma califica la forma de impartir clase por parte de su maestro?

TABLA Nº 2.21

OPCIÓN	Nº
Divertida	18
Aburrida	82
Normal	20
TOTAL	120

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.21



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Existe insatisfacción en los alumnos en cuanto a la forma de impartir clase por parte de su maestro(a) calificándole de Aburrida un 68% de los niños encuestados, el 17% Normal y tan solo un 15% se siente conforme con los métodos y técnicas empleados, por lo tanto el docente se ve en la necesidad de emplear nuevas técnicas y métodos los mismos que permitan llegar de forma significativa a los alumnos.

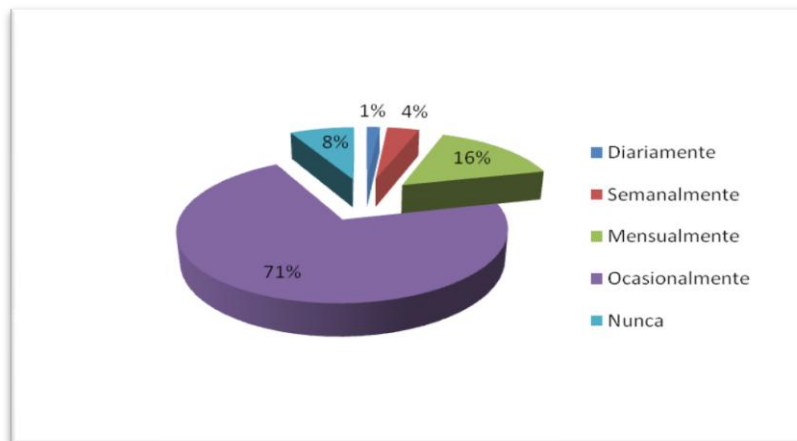
2. ¿Con qué frecuencia su profesor realiza juegos?

TABLA N° 2.22

OPCIÓN	Nº
Diariamente	2
Semanalmente	5
Mensualmente	20
Ocasionalmente	90
Nunca	10
TOTAL	120

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO N° 2.22



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los niños encuestados en un 71% afirman que su maestro(a) realiza juegos Ocasionalmente, un 16% manifiesta que los realiza Mensualmente, el 8% Nunca realizan actividades motivadoras y tan solo un 5% sumado entre Diaria y Semanalmente consideran que el docente emplea juegos en las horas clase para despertar su interés, por tal motivo el docente debería utilizar periódicamente métodos lúdicos los mismos que despierten el interés por parte de los alumnos para la asimilación de nuevos contenidos.

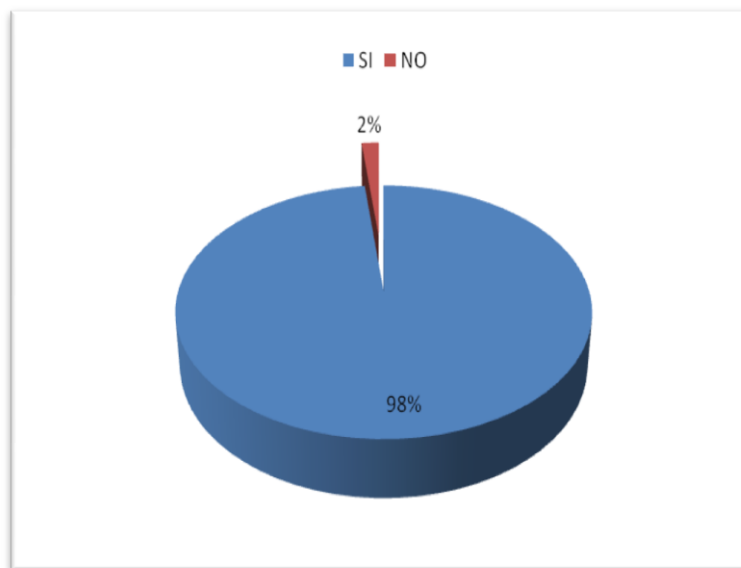
3. ¿Te gustaría que tu maestro(a) inicie la clase con un juego?

TABLA N° 2.23

OPCIÓN	Nº
SI	118
NO	2
TOTAL	120

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO N° 2.23



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 98% de los niños estarían gustosos que su maestro(a) inicie las hora clase con un juego y tan solo un 2% consideran que no, que los más importante son los conocimientos que pueden asimilar en el tiempo invertido en los juegos, por ello los docentes deben tomar conciencia y actualizar sus métodos de inicio de clases.

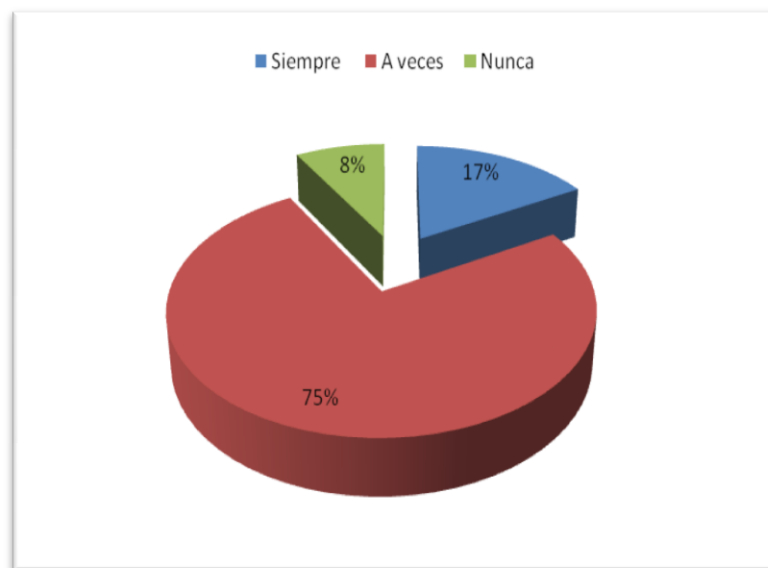
4. ¿Tu maestro(a) utiliza materiales coloridos para dictar su clase?

TABLA N° 2.24

OPCIÓN	Nº
Siempre	20
A veces	90
Nunca	10
TOTAL	120

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO N° 2.24



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los niños manifiestan que A veces, el 17 % sostiene que Siempre y tan solo un 8% consideran que su maestro(a) Nunca emplea materiales coloridos que despiertan el interés en las clases, es por eso que los docentes debería elaborar y utilizar materiales didácticos llamativos que atraigan el interés de los alumnos.

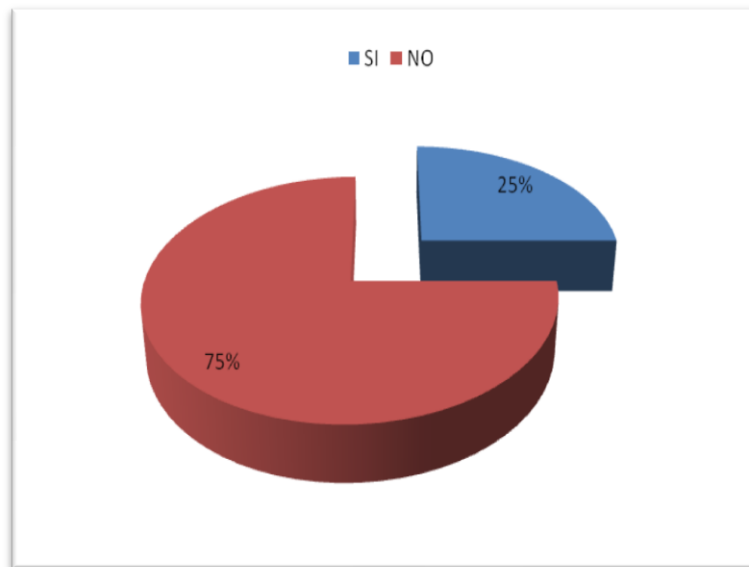
5. ¿Te resulta divertido realizar tu tarea?

TABLA Nº 2.25

OPCIÓN	Nº
SI	30
NO	90
TOTAL	120

Fuente: Escuela "Isidro Ayora"
Elaborado por: Grupo Investigador

GRÁFICO Nº 2.25



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los alumnos encuestados no se sienten motivados para realizar su tarea, mientras que el 25% las realizan sin ningún inconveniente, esto se debe a los escasos métodos lúdicos empleados por sus maestros(as) por esta razón deberían renovar sus técnicas de enseñanza.

CONCLUSIONES

- El empleo de métodos y técnicas acertadas nos permitieron conocer el criterio de autoridades, maestros, padres de familia, alumnos sobre el empleo de métodos lúdicos los mismos que no son empleados adecuadamente para despertar el interés de los estudiantes, muchos de los docentes en la actualidad se niegan a adoptar nuevos métodos de enseñanza aferrándose a la forma de impartir los conocimientos tradicionalmente, los mismos que no permiten que los estudiantes desarrollen sus destrezas y habilidades, limitando así que ellos adquieran nuevas nociones educativas.
- Se debe sumar esfuerzos de todos los sectores educativos para mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje e inculcar en los niños conocimientos significativos mediante el empleo de métodos lúdicos acorde al tema a tratar.
- En un alto porcentaje los niños y padres de familia consideran que los maestros deben emplear métodos y técnicas que resulten atractivas e innovadoras al momento de iniciar sus horas clase.

RECOMENDACIONES

- En todas las instituciones educativas deben desarrollar y utilizar material didáctico que fortalezca e incentive a los niños a involucrarse más en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- Debe existir un compromiso por parte de los docentes para tratar de utilizar de forma continua este método de enseñanza (Métodos Lúdicos), ya que muchos juegos no requieren necesariamente de materiales para su realización y lo que falta es más bien el deseo de aplicarlas.
- En la educación básica se debe dar una preferencia primordial para la puesta en práctica de los juegos, como método para sembrar el conocimiento.

CAPÍTULO III

DATOS GENERALES

TEMA : Manual de Métodos Lúdicos Área Entorno Natural y Social

AUTORAS : Mayra Nataly Cuyo Chicaiza

María Ofelia Pincha Anguisaca

UNIDAD EJECUTORA: Universidad Técnica de Cotopaxi

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en los docentes de la Escuela Isidro Ayora en el Área de Entorno Natural y Social mediante el empleo de métodos lúdicos acorde al tema a tratar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incentivar a los alumnos mediante métodos llamativos antes de iniciar las horas clase para despertar el interés en el proceso de asimilación de nuevos conocimientos.
- Promover el interés en los docentes para el empleo de nuevos métodos lúdicos los mismos que despierten deseos de aprender por parte de los niños.
- Emplear métodos lúdicos de acuerdo al tema a tratar en el área de Entorno Natural y Social que permitan fomentar un conocimiento significativo en los educandos.
- Servir como medio de integración al personal de nuevo ingreso, facilitando su incorporación e inducción en el área de Entorno Natural y Social.
- Ser un instrumento útil de orientación e información sobre las funciones o atribuciones asignadas a las unidades responsables.

INTRODUCCIÓN

El presente manual tiene por objeto ofrecer algunas actividades en las cuales es posible trabajar con el material sobre métodos lúdicos entregado a la escuela Isidro Ayora.

Las actividades están pensadas en relación a los contenidos científicos correspondientes al área de Entorno Natural y Social, correspondiente a los 2° y 3° años de educación básica.

Se renovará la forma tradicionalista de dictar clase en la institución para lo cual ha hecho un intento por ofrecer una actividad para cada uno de los temas a tratar donde el docente dentro del aula tendrá la facilidad de iniciar la clase de forma dinámica.

La idea es iniciar una actividad para un determinado tema antes de inmiscuirse en el estudio de los contenidos científicos e ir profundizando el análisis posteriormente, de esta forma el alumno mostrará interés para la asimilación de nuevos conocimientos.

Cada actividad está diseñada con relación a algún objetivo el mismo que estará derivado de un propósito general que será la transformación de la forma de iniciar una hora clase para liberar de tensiones a los alumnos y prepararlos para que las actividades sean entendidas.

Los docentes podrán acceder al manual para fortalecer sus conocimientos sobre la forma de iniciar clases donde interactúen docentes y alumnos.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Los juegos propuestos en este trabajo tienen el objetivo de reforzar el aprendizaje, aunque, en algunos casos, puedan utilizarse para la introducción de contenidos.

Ellos presentan tipos variados y formatos conocidos como, por ejemplo, juegos de tablero, de baraja etc. y están programados para trabajarse en parejas o grupos y ser dirigidos por un profesor.

Las actividades se basan en un enfoque memorístico, una vez que estimulan la memoria y la retención del vocabulario e intentan hacer que los alumnos relacionen y diferencien los términos presentados y fijen el significado de cada uno de ellos a partir de la relación significado-significante.

Las reglas y procedimientos presentados son una sugerencia de cómo trabajar con esas actividades. El profesor puede, con su experiencia, incrementar los juegos, de modo a atender a las necesidades y características de sus alumnos.

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Es necesario señalar que su uso aleatorio o excesivo puede tornarlos improductivos. Eso quiere decir que no basta el profesor tener acceso a los más variados materiales disponibles en el mercado editorial si su utilización no está basada en un planeamiento que considere los diversos aspectos del proceso educativo.

Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e insertarlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los alumnos y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

La selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implican, por parte del profesor, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer. Los juegos ofrecen innúmeras opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los contenidos después de una explicación o para hacer una revisión. En verdad, el juego no tiene porque ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros.

Además, el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje.

En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase.

Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

En la enseñanza de una lengua extranjera los juegos adquieren importancia significativa, una vez que actúan como un canal de comunicación directa y espontánea entre los alumnos, permitiéndoles desarrollar estrategias comunicativas.

Esas actividades auxilian en el perfeccionamiento de la competencia comunicativa, porque provocan una necesidad real de comunicación y crean la oportunidad del alumno usar la lengua estudiada. Aunque el juego que se pretenda utilizar tenga el objetivo de trabajar la gramática o el vocabulario y no directamente la expresión oral, el aspecto comunicativo está en el propio desarrollo del juego, en el cual se les obliga los alumnos a utilizar estrategias de comunicación para interaccionar con sus compañeros y alcanzar las metas pretendidas.

El juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación. Para poder participar activamente del juego, el alumno necesita argumentar, expresar sus sentimientos e ideas y defender su punto de vista, practicando y desarrollando procesos mentales y emocionales que se van a activar siempre que se someta a una situación de comunicación.

Otra ventaja de los juegos es que ellos pueden acercar el profesor a las particularidades y necesidades de sus alumnos. Eso es posible porque el juego crea un ambiente ameno, donde los alumnos se expresan más libremente y sin las inhibiciones comunes a la comunicación en una lengua extranjera. En ese momento, el profesor puede detectar sus reales dificultades de expresión y trabajarlas posteriormente. De esa forma, el juego sirve también como mecanismo de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, señalando lo que está bien y lo que puede mejorar y guiando el profesor hacia una enseñanza más completa y productiva.

PLAN OPERATIVO

MÉTODO LÚDICO	TEMA	OBJETIVO	RESPONSABLES
Relevos del cangrejo	La convivencia entre seres humanos.	Fomentar la unión entre los niños para fortalecer su deseo de convivencia y apoyo mutuo.	Tesistas
Voley de globos	La convivencia entre seres humanos.	Incentivar a los niños a interactuar entre ellos simulando lazos familiares.	Tesistas
Los tres cerditos	Tipos de vivienda	Dar a conocer a los niños los tipos de vivienda existentes en las diferentes épocas, mediante el empleo de un cuento.	Tesistas
El rey del silencio	Valores en Familia	Difundir la importancia de los valores especialmente de la disciplina y el respeto al maestro y a sus compañeros	Tesistas
Miembros de la familia	Mi Familia	Identificar los miembros de la familia y exponer las ocupaciones que tiene cada uno de ellos.	Tesistas
Ciudad imaginaria	El Entorno Cercano	Graficar el lugar donde vive mediante el empleo de imágenes significativas que representen lugares importantes en su entorno.	Tesistas

Sopa de letras oficios	Vecino, Vecina: oficios y profesiones.	Encontrar los diferentes oficios mostrados en la imagen.	Tesistas
Pepes y marías	Servicios básicos y complementarios.	Incentivar a los niños al uso adecuado de los servicios básicos y complementarios en este caso el agua.	Tesistas
Adivina lo que estoy haciendo	Salud, educación y transporte	Desarrolla en el niño el sentido del oído tomando en consideración palabras u objetos referentes a transporte, educación y salud.	Tesistas
La caja de las sorpresas	Trabajo Comunitario.	Compartir e intercambiar aptitudes.	Tesistas
La escalera de los riesgos	La escuela, mi segundo hogar.	Promover el respeto y cuidado de la escuela a la que pertenecen.	Tesistas
Identificando trabajadores de mi escuela	Personas que trabajan en la escuela.	Identificar las personas que trabajan en nuestra institución mediante el empleo de gráficos.	Tesistas
Soy yo, igual y diferente	Derechos individuales y colectivos.	Estimular el conocimiento y la autoestima de los niños y las niñas mediante la identificación y el respeto por las diferencias entre las personas y los grupos.	Tesistas

Desastres	La comunidad ante situaciones de desastre.	Aprender que son los desastres naturales y la forma de protegerse ante estas situaciones.	Tesistas
Juego de las adivinanzas	Seres bióticos y abióticos.	Diferenciar seres bióticos y abióticos mediante el empleo de adivinanzas.	Tesistas
Ordena el ciclo de vida	Ciclo de Vida.	Organizar las imágenes de acuerdo a como consideras que es el ciclo de vida.	Tesistas
Imitando tu animal favorito	Animales	Representar la mayor parte de animales que conocen los niños mediante la imitación de sus sonidos.	Tesistas
Sopa de letras	Plantas	Buscar las siguientes palabras que están relacionadas con las plantas en la sopa de letras.	Tesistas
La estatua	El Cuerpo Humano.	Desarrollar el equilibrio corporal y la imitación.	Tesistas
El autobús	El aire puro es saludable	Desarrollar una actividad grupal al aire libre para enseñar la importancia del aire en nuestras vidas.	Tesistas
Relevo con agua	El agua da vida y refresca.	Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas.	Tesistas
El sol brilla en...	El sol nos da luz y calor.	Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas.	Tesistas

Bolitas de papel	Reducir, reutilizar y reciclar	Elaborar unos bonitos tacos de papel. Es una sencilla manualidad para hacer en clase de artes plásticas y lo pueden hacer incluso los niños más pequeños.	Tesistas
Cesta de frutas	Alimentos nutritivos	Promover el consumo de alimentos nutritivos en los niños para mejorar su desarrollo físico e intelectual.	Tesistas
Regatas	Hábitos saludables	Tomar conciencia de una correcta postura y fortalecer la columna vertebral.	Tesistas
El pitador	Aprendo a ubicarme	Agilizar los sentidos.	Tesistas
El supermercado	Mi ciudad y mi parroquia	Aumentar la atención en los participantes.	Tesistas
El semáforo	Soy un buen peatón	Enseñar a los niños a convertirse en buenos peatones respetando las señales de tránsito.	Tesistas
Comunicación	Las personas de mi ciudad o pueblo.	Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver son menores que las del escuchar, en la transmisión de un mensaje.	Tesistas
Personalidades	Organización administrativa de mi país.	Representar personajes importantes de la provincia mediante la asignación de personajes representativos.	Tesistas

Las cuatro esquinas	Mi localidad.	Favorecer la comunicación del grupo y el desarrollo de la carrera y velocidad de reacción.	Tesistas
Ciudad pueblo o país	Ecuador es nuestro país.	Conocer un poco más las ciudades, provincias de nuestro país.	Tesistas
Palabras de ánimo	Somos ecuatorianos y ecuatorianas.	Valorar las tradiciones y costumbres de nuestro país, exponiendo las cosas positivas.	Tesistas
Las fiestas de mi país	Las fiestas de mi país.	Animar y energética a un grupo.	Tesistas
Las banderas	La bandera nacional.	Fomentar el juego en equipos.	Tesistas

MANUAL DE MÉTODOS LÚDICOS

ÁREA DE ENTORNO NATURAL Y SOCIAL

AUTORAS: MAYRA CUYO

MARÍA PINCHA

Una
propuesta
innovadora



APRENDE JUGANDO

"Educar no es dar carrera para vivir, sino templar el alma para las dificultades de la vida."

2010 – 2011



MÉTODO LÚDICO 1: RELEVOS DEL CANGREJO

OBJETIVO:

Fomentar la unión entre los niños para fortalecer su deseo de convivencia y apoyo mutuo.

MATERIALES:

- Pañuelo
- Tiza
- Flexómetro

DESTREZA A DESARROLLARSE: La convivencia entre seres humanos



Figura 1: RELEVOS DEL CANGREJO

DESARROLLO:

1. Formar equipos de 10 a 12 personas.
2. En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.
3. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro.
4. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida).
5. Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar.
6. Gana el primero que acaba.

MÉTODO LÚDICO 2: VOLEY DE GLOBOS

OBJETIVO:

Incentivar a los niños a interactuar entre ellos simulando lazos familiares.

MATERIALES:

- Globo
- Soga
- Manopla de cartón

DESTREZA A DESARROLLARSE: Fomentar la unión del grupo

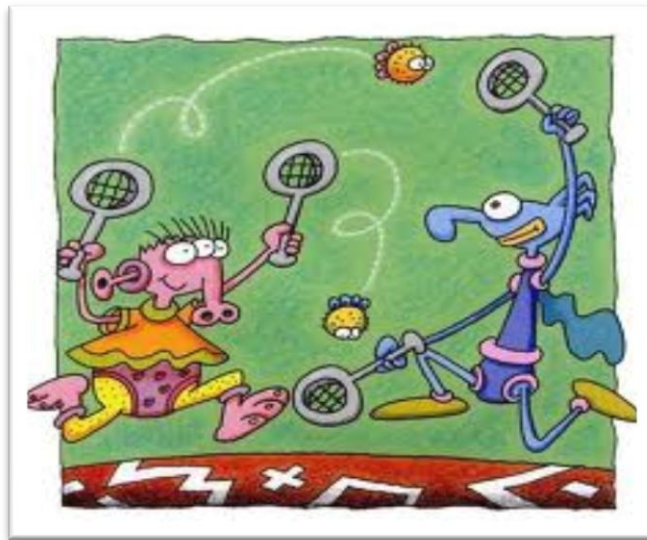


Figura 2: VOLEY DE GLOBOS

DESARROLLO:

1. Se coloca una soga en el medio del salón donde se realizará el juego.
2. Se colocan los equipos a ambos lados de la soga.
3. Se distribuyen globos en igual cantidad para cada equipo, (pero más globos que participantes).
4. Cada jugador tendrá una manopla de cartón.
5. El juego consiste en golpear el globo con la manopla y tirarla al equipo contrario, tratando de que el otro equipo no le haga goles.
6. Cuando se escucha la señal se detendrá el juego y se contarán los globos, el equipo que tenga menos globos en su sector será el ganador.
7. Se puede otorgar un puntaje a cada color de globos, de esta manera una vez finalizado el juego se pueden sumar los puntos, el equipo que tenga mayor cantidad de puntos perderá.

MÉTODO LÚDICO 3: LOS TRES CERDITOS

OBJETIVO:

Dar a conocer a los niños los tipos de vivienda existentes en las diferentes épocas, mediante el empleo de un cuento.

MATERIALES:

- Cuento

DESTREZA A DESARROLLARSE: Reconocer los diferentes tipos de vivienda



Figura 3: LOS TRES CERDITOS

DESARROLLO:

En el corazón del bosque vivían tres cerditos que eran hermanos. El lobo siempre andaba persiguiéndoles para comérselos. Para escapar del lobo, los cerditos decidieron hacerse una casa. El pequeño la hizo de paja, para acabar antes y poder irse a jugar.

El mediano construyó una casita de madera. Al ver que su hermano pequeño había terminado ya, se dio prisa para irse a jugar con él.

El mayor trabajaba en su casa de ladrillo.

Ya veréis lo que hace el lobo con vuestras casas- riñó a sus hermanos mientras éstos se lo pasaban en grande.

El lobo salió detrás del cerdito pequeño y él corrió hasta su casita de paja, pero el lobo sopló y sopló y la casita de paja derrumbó.

El lobo persiguió también al cerdito por el bosque, que corrió a refugiarse en casa de su hermano mediano. Pero el lobo sopló y sopló y la casita de madera derribó. Los dos cerditos salieron pitando de allí.

Casi sin aliento, con el lobo pegado a sus talones, llegaron a la casa del hermano mayor.

Los tres se metieron dentro y cerraron bien todas las puertas y ventanas. El lobo se puso a dar vueltas a la casa, buscando algún sitio por el que entrar. Con una escalera larguísima trepó hasta el tejado, para colarse por la chimenea. Pero el cerdito mayor puso al fuego una olla con agua. El lobo comilón descendió por el interior de la chimenea, pero cayó sobre el agua hirviendo y se escaldó.

Escapó de allí dando unos terribles aullidos que se oyeron en todo el bosque. Se cuenta que nunca jamás quiso comer cerdito.

MÉTODO LÚDICO 4: EL REY DEL SILENCIO

OBJETIVO:

Difundir la importancia de los valores especialmente de la disciplina y el respeto al maestro y a sus compañeros.

MATERIALES:

- Cartón
- Goma
- Escarcha

DESTREZA A DESARROLLARSE: Valores en Familia



Figura 4: EL REY DEL SILENCIO

DESARROLLO:

1. El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio.
2. El alumno que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio.
3. Y así se repite lo mismo con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos. Casi siempre este juego se realiza después del recreo que es cuando los niños vienen más exaltados o cinco minutos antes de la hora de la salida.
4. El niño que haya quedado a lo último (cuando el docente avisa que se acabó el tiempo) es el Rey del silencio final y se puede llevar la corona para la casa, así comparte esta experiencia con su familia.
5. Al día siguiente debe de traerla para seguir jugando.

MÉTODO LÚDICO 5: MIEMBROS DE LA FAMILIA

OBJETIVO:

Identificar los miembros de la familia y exponer las ocupaciones que tiene cada uno de ellos.

MATERIALES:

- Cartulina
- Tijera
- Lápices de colores, Marcador

DESTREZA A DESARROLLARSE: Interactuar con Mi Familia



Figura 5: MIEMBROS DE LA FAMILIA

DESARROLLO:

1. Prepare tarjetas con los nombres de los miembros de la familia, agregue palabras que representen a miembros de una familia, puede usar diferentes tipos de profesiones, como Madre Agricultora, Padre Agricultor, Hermana Agricultora y Hermano Agricultor.
2. O puede usar nombres de diferentes animales o frutas. Cada familia debe tener cuatro o cinco miembros.
3. Dé a cada persona una de las tarjetas y pídale que se paseen por el salón.
4. Explíqueles que cuando usted diga “reunión familiar” todos deben tratar de formar un “grupo familiar” lo más rápido posible.

MÉTODO LÚDICO 6: CIUDAD IMAGINARIA

OBJETIVO:

Graficar el lugar donde vive mediante el empleo de imágenes significativas que representen lugares importantes en su entorno.

MATERIALES:

- Pliego de papel comercio
- Sobres de distintos tamaños
- Lápices de colores, goma

DESTREZA A DESARROLLARSE: Conocer el Entorno Cercano



Figura 6: CIUDAD IMAGINARIA

DESARROLLO:

1. Cuando los niños estén sentados en círculo colocar el pliego de papel en el centro del círculo y explicarles que vas a levantar una ciudad.
2. Elija un sobre entre varios de distintos tamaños.
3. Marcar las calles en el papel para que los niños tengan las líneas sobre las que colocarán los sobres que representan edificios y casas de distintos tamaños (no te olvides de la escuela).
4. Coloque goma sobre los sobres y ubícalos en un lugar específico.
5. Pida que los niños dibujen puertas, ventanas y otros detalles de los edificios y casas con los lápices de colores (recuérdales que la solapa del sobre es el tejado).
6. Haz que levanten los sobres y dibujen los edificios.
7. Dibuje personas, autos, señales y demás detalles que desee incluir.

MÉTODO LÚDICO 7: SOPA DE LETRAS OFICIOS

OBJETIVO:

Encontrar los diferentes oficios mostrados en la imagen

MATERIALES:

- Pliego de cartulina
- Marcadores de colores
- Regla

DESTREZA A DESARROLLARSE: Distinguir oficios y profesiones.



Figura 7: SOPA DE LETRAS OFICIOS

DESARROLLO:

1. El docente formará grupos de alumnos de acuerdo al total de asistentes
2. El juego tendrá una duración de máximo 10 minutos
3. Los grupos deberán encerrar en un círculo los seis oficios listados en la parte superior de la sopa de letras.
4. Los oficios y profesiones estarán mostrados en forma horizontal y vertical.
5. Se designará como grupo ganador a quien finalice en el menor tiempo posible o el que tenga el mayor número de aciertos.

MÉTODO LÚDICO 8: PEPES Y MARÍAS

OBJETIVO:

Incentivar a los niños al uso adecuado de los servicios básicos y complementarios en este caso el agua.

MATERIALES:

- Un recipiente con agua
- Una jeringa de 5 (ml) mililitros

DESTREZA A DESARROLLARSE: Asimilar servicios básicos y complementarios



Figura 8: PEPES Y MARÍAS

DESARROLLO:

1. Este juego es para 20 o 30 participantes.
2. Se reparten en dos grupos iguales y se colocan en dos filas, cara a cara.
3. Uno son los Pepes y el otro las Marías, aunque no se trata de hacer equipos por sexos.
4. Cuando el monitor da la señal, los dos grupos avanzan hacia delante, hasta que llama a uno de los dos equipos, las Marías, por ejemplo, que entonces tienen que atrapar a los Pepes.
5. Cuando una María atrapa a un Pepe, tiene que mojarle con una jeringa de agua, y entonces éste pasa a ser del equipo contrario.
6. Gana el equipo que consigue más miembros.

MÉTODO LÚDICO 9: ADIVINA LO QUE ESTOY HACIENDO

OBJETIVO:

Desarrolla en el niño el sentido del oído tomando en consideración palabras u objetos referentes a transporte, educación y salud.

MATERIALES:

- Gestos corporales

DESTREZA A DESARROLLARSE: Salud, educación y transporte.

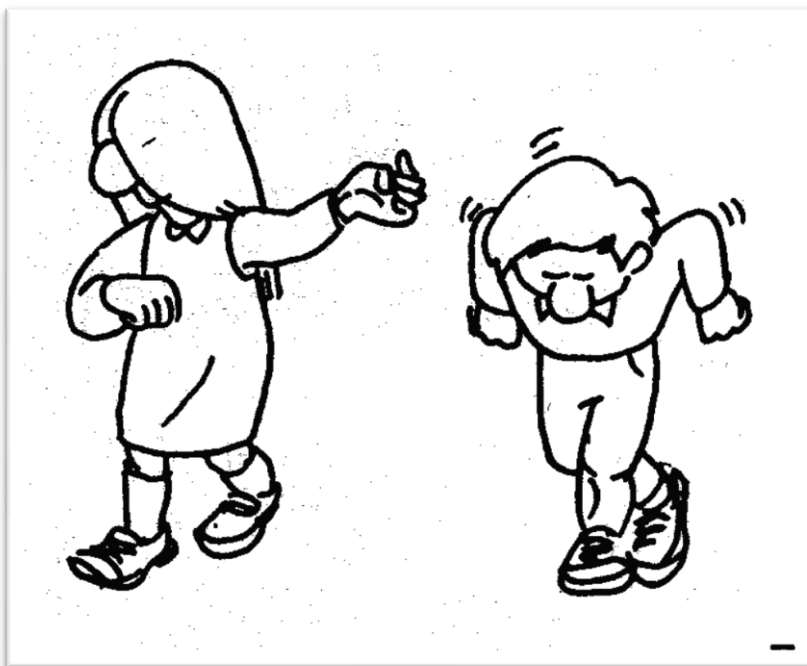


Figura 9: ADIVINA LO QUE ESTOY HACIENDO

DESARROLLO:

1. Haga mímicas o gestos y represente algo que su niño pueda adivinar, tal como cepillarse los dientes, marcar un número en el teléfono, o hacer un emparedado.
2. Haga cosas simples que ya son conocidas por su niño.
3. Tome turnos.
4. Los niños disfrutan actuando y pretendiendo cosas.
5. Ellos disfrutarán viendo a mamá y papá haciendo mímicas y gestos y los padres se divertirán con este juego también.

MÉTODO LÚDICO 10: LA CAJA DE LAS SORPRESAS

OBJETIVO:

Compartir e intercambiar aptitudes.

MATERIALES:

- Caja
- Papel
- Lápiz o estero

DESTREZA A DESARROLLARSE: Trabajo Comunitario.



Figura 10: LA CAJA DE LAS SORPRESAS

DESARROLLO:

1. Se prepara una caja (puede ser también una bolsa).
2. Colocar una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.).
3. Formar un círculo con los participantes.
4. La caja circulará de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).
5. La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.
6. El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas.
7. El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.

MÉTODO LÚDICO 11: LA ESCALERA DE LOS RIESGOS

OBJETIVO:

Promover el respeto y cuidado de la escuela a la que pertenecen.

MATERIALES:

- Dado
- Tablero

DESTREZA A DESARROLLARSE: La escuela, mi segundo hogar

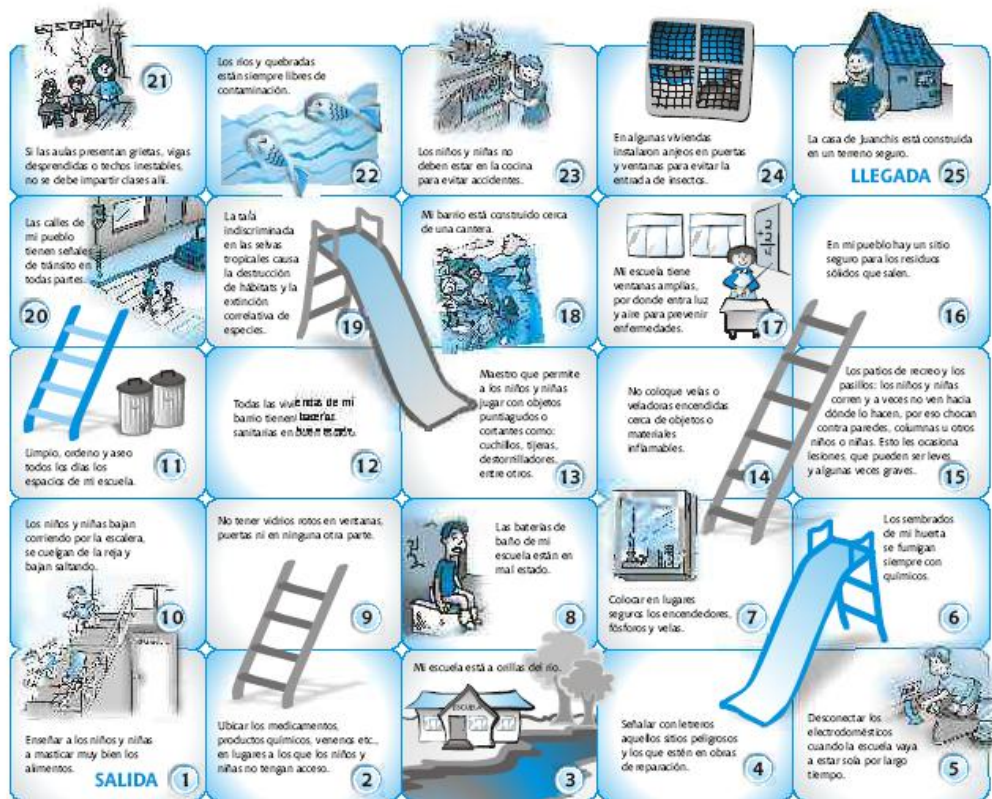


Figura 11: LA ESCALERA DE LOS RIESGOS

DESARROLLO:

1. En la figura 11, las escaleras indican que si el dado cayó en un determinado casillero deberá dirigirse al lugar hasta donde tenga alcance, sucederá lo mismo en el caso de la resbaladera en sentido contrario.
2. El primero en llegar al casillero 25 es el ganador del juego.

MÉTODO LÚDICO 12: IDENTIFICANDO TRABAJADORES DE MI ESCUELA

OBJETIVO:

Identificar las personas que trabajan en nuestra institución mediante el empleo de gráficos.

MATERIALES:

- Cartulina
- Lápices de colores
- Escarcha

DESTREZA A DESARROLLARSE: Personas que trabajan en la escuela.



Figura 12: IDENTIFICANDO TRABAJADORES DE MI ESCUELA

DESARROLLO:

1. Realizar gráficos animados que sean representativos a las personas que trabajan en la institución.
2. Ubicar los nombres de las personas a quienes graficó.
3. Intercambiar trabajos y graficar a las personas ausentes en esa imagen.

MÉTODO LÚDICO 13: SOY YO, IGUAL Y DIFERENTE

OBJETIVO:

Estimular el conocimiento y la autoestima de los niños y las niñas mediante la identificación y el respeto por las diferencias entre las personas y los grupos.

MATERIALES:

- Lápiz
- Hoja de cuaderno

DESTREZA A DESARROLLARSE: Conocer los derechos individuales y colectivos



Figura 13: SOY YO, IGUAL Y DIFERENTE

DESARROLLO:

1. Jugamos con nuestros nombres. Estarán escondidos en la sala y trataremos de encontrarlos e identificarlos.
2. Inventamos rimas con nuestro nombre.
3. Realizamos una poesía con nuestros nombres.
4. Averiguamos en casa porque tenemos el nombre que tenemos.
5. No discriminación

MÉTODO LÚDICO 14: DESASTRES

OBJETIVO:

Aprender que son los desastres naturales y la forma de protegerse ante estas situaciones.

MATERIALES:

- Sopa de letras
- Lápiz

DESTREZA A DESARROLLARSE: Participar en la comunidad ante situaciones de desastre.

SOPA DE LETRAS

Para aprender más sobre erosión, completa las palabras que faltan. ¿Cómo encontrarías? Cada palabra tiene un color específico, y van de izquierda a derecha, y de arriba hacia abajo.

D	E	N	H	L	R	E	R	E
S	A	F	T	U	O	U	L	R
G	E	M	S	O	R	T	U	A
S	A	A	V	A	S	I	C	L
N	I	I	T	O	E	A	O	A
E	N	S	N	S	S	A	M	I

- 1 El continuo de la tierra por las lluvias fuertes, los vientos, el mal uso de los suelos, puede causar .
- 2 La erosión puede presentarse por causas o .
- 3 Las fuertes arrastran la capa vegetal que protege el suelo y lo convierten en terreno propenso a la erosión.
- 4 La es una actividad importante para conservar los suelos y para evitar la erosión.

Figura 14: DESASTRES

DESARROLLO:

1. Encontrar en la sopa de letras las palabras que faltan.
2. Buscar las palabras diferenciando los colores.
3. Gana el primero que encuentre todas las palabras.

MÉTODO LÚDICO 15: JUEGO DE LAS ADIVINANZAS

OBJETIVO:

Diferenciar seres bióticos y abióticos mediante el empleo de adivinanzas.

MATERIALES:

- Listado de adivinanzas

DESTREZA A DESARROLLARSE: Seres bióticos y abióticos.

Lista de adivinanzas:	
1) Vivo y respiro bajo el agua.	R.- pez - ser vivo
2) Soy pequeño y de mi escuchas música	R.- radio - no vivo
3) Soy grande y luminoso, yo hago el día	R.- el sol - no vivo
4) Soy el mejor amigo del hombre	R.- perro - ser vivo
5) En mi se sirve el café	R.- taza - no vivo
6) Tengo grandes orejas y me gusta comer zanahorias	R.- conejo - ser vivo
7) Las familias viven en mí.	R.- casa - no vivo
8) Yo ayudo a que tus dientes estén limpios vivo	R.- cepillo de dientes - no vivo
9) Soy una ave pero no vuelo y vivo en el hielo	R.- pingüino - ser vivo
10) Soy marino y muy inteligente	R.- delfín - ser vivo
11) Soy grande y con alas pero no soy pájaro	R.- avión - no vivo
12) Soy verde y muy grande, en mi anidan los pajaritos	R.- árbol - ser vivo
13) Quepo en tu mochila y tengo mucha información	R.- libro - no vivo
14) Puedo cantar muy bien y también sé volar	R.- pájaro - ser vivo
15) Con tus dedos me haces cortar	R.- tijeras - no vivo

Figura 15: JUEGO DE LAS ADIVINANZAS

DESARROLLO:

1. El maestro(a) designa un alumno quien llevará el papel de coordinador.
2. El coordinador hará la adivinanza correspondiente al resto de sus compañeros.
3. Los demás niños responderán de acuerdo a su criterio.

MÉTODO LÚDICO 16: ORDENA EL CICLO DE VIDA

OBJETIVO:

Organizar las imágenes de acuerdo a como consideras que es el ciclo de vida.

MATERIALES:

- Imágenes
- Tijera
- Lápiz

DESTREZA A DESARROLLARSE: Analizar el Ciclo de Vida.

PÁJARO (A= Alimentación, B= Reproducción, C=Nacer, D= Respiración, E= Morir, F= Excreción)

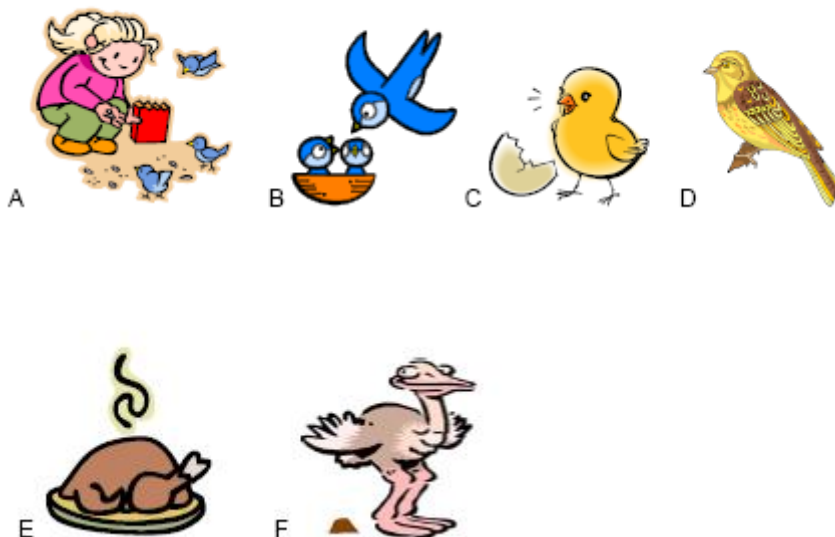


Figura 16: ORDENA EL CICLO DE VIDA

DESARROLLO:

1. Imprimir las tarjetas con las imágenes.
2. Recortar las imágenes.
3. Colocar al reverso el nombre del animal y la letra que corresponda A, B, C, D, E ó F.
4. Se recomienda hacer varios grupos con diferentes imágenes.

MÉTODO LÚDICO 17: IMITANDO TU ANIMAL FAVORITO

OBJETIVO:

Representar la mayor parte de animales que conocen los niños mediante la imitación de sus sonidos.

MATERIALES:

- Sonidos

DESTREZA A DESARROLLARSE: Diferenciar el sonido de los Animales



Figura 17: IMITANDO TU ANIMAL FAVORITO

DESARROLLO:

1. El conductor del juego dice al oído de cada jugador el nombre de un animal y el sonido que emite, por ejemplo, “gato, miao”. Cada animal es asignado a dos jugadores.
2. Todos los participantes se vendan los ojos y, a una señal del conductor, empiezan a gritar el sonido de su animal lo más alto posible.
3. En medio del alboroto, cada jugador deberá reconocer a su pareja por el grito que comparten. Cuando una pareja se encuentra, se retira del grupo.
4. Finaliza el juego cuando todos los participantes se han emparejado. Este juego también se puede hacer utilizando señales táctiles (dar la mano, una palmada en la cabeza...) en vez de sonidos

MÉTODO LÚDICO 18: SOPA DE LETRAS

OBJETIVO:

Buscar las siguientes palabras que están relacionadas con las plantas en la sopa de letras.

MATERIALES:

- Sopa de letras
- Lápices de colores

DESTREZA A DESARROLLARSE: Investigar el nombre de las plantas

PLANTA, AGUA, TRONCO, HOJAS, FLOR, TALLO, SOL, RAIZ, FRUTO, HOJAS

P	F	H	T	E	F	R	Y	E	V	B	H
L	L	I	E	D	A	U	E	G	A	U	S
F	A	A	S	U	S	H	T	S	S	D	E
T	A	G	N	A	E	O	S	R	A	I	Z
H	U	U	U	T	I	J	A	A	O	E	A
A	R	A	E	S	A	A	C	Y	I	T	U
E	I	F	F	A	R	S	Y	S	S	U	G
R	T	R	O	N	C	O	T	F	E	S	C
T	R	U	L	U	Y	S	A	Y	Y	O	X
U	F	T	D	S	G	E	L	J	I	L	A
G	E	O	C	D	O	D	L	M	K	I	S
K	S	U	A	I	F	L	O	R	J	S	D

Figura 18: SOPA DE LETRAS

DESARROLLO:

1. Buscar las palabras que se indica en la parte superior de forma horizontal, vertical, diagonalmente.
2. Encerrar en una circunferencia las palabras encontradas.

MÉTODO LÚDICO 19: LA ESTATUA

OBJETIVO:

Desarrollar el equilibrio corporal y la imitación.

MATERIALES:

- Ninguno

DESTREZA A DESARROLLARSE: Conocer el Cuerpo Humano



Figura 19: LA ESTATUA

DESARROLLO:

1. Los jugadores adoptaran diferentes posturas de acuerdo a su imaginación, ya sea, acostados, sentados o de pie, que den la sensación de estar frente a una verdadera estatua, el profesor, según el grado, puede explicar en cuestión, y evaluar las diferentes imitaciones realizadas por los jugadores, y también da la señal de mando: (Estatua).

MÉTODO LÚDICO 20: EL AUTOBÚS

OBJETIVO:

Desarrollar una actividad grupal al aire libre para enseñar la importancia del aire en nuestras vidas

MATERIALES:

- Tiza, Sillas

DESTREZA A DESARROLLARSE: El aire puro es saludable

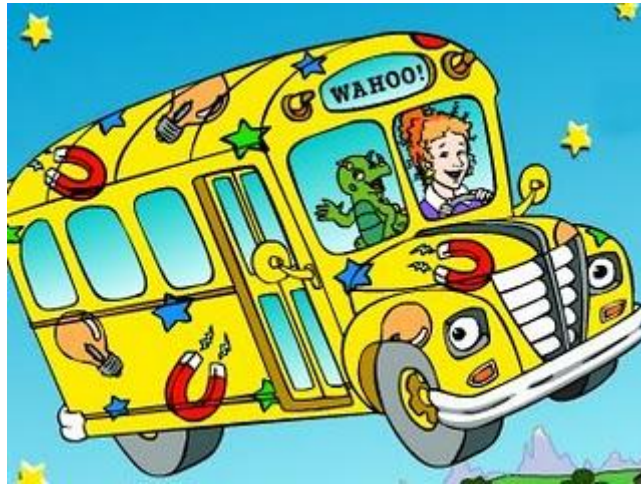


Figura 20: EL AUTOBÚS

DESARROLLO:

1. Se colocan dos bancos paralelos separados en 1,20m
2. Los jugadores toman asiento en los dos bancos frente a frente lo más juntos posible.
3. Un jugador de pie en el centro, es el revisor y avisa las paradas (elegir nombre de las paradas del metro, autobús o tranvía de la propia localidad).
4. Cada vez que el revisor nombra una parada se cambian entre sí de sitio.
5. Si el conductor anuncia cambio de dirección, todos los jugadores tienen que abandonar los bancos, salir del autobús, dar corriendo una vuelta alrededor del mismo, y entrar de nuevo obligatoriamente por el mismo lado.
6. El revisor debe dar el ejemplo. Se aprovecha del desplazamiento de los jugadores para encontrar un sitio.
7. El jugador que se queda de pie se convierte a su vez en revisor y el juego continúa.

MÉTODO LÚDICO 21: RELEVO CON AGUA

OBJETIVO:

Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas.

MATERIALES:

- Recipiente con agua y vacíos

DESTREZA A DESARROLLARSE: El agua da vida y refresca



Figura 21: RELEVO CON AGUA

DESARROLLO:

1. Se hace como una carrera de relevos en la que los participantes tienen que ir de un punto de salida a otro de llegada, en este punto se encontrará con un recipiente lleno de agua y en el otro extremo un recipiente vacío.
2. El juego consiste en transportar el agua de un lado a otro con la boca.
3. Gana el equipo que más agua consiga transportar.

MÉTODO LÚDICO 22: EL SOL BRILLA EN...

OBJETIVO:

Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas.

MATERIALES:

- Recipiente con agua y vacíos

DESTREZA A DESARROLLARSE: El sol nos da luz y calor



Figura 22: EL SOL BRILLA EN...

DESARROLLO:

1. De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro.
2. La persona en el centro grita “el sol brilla en...”y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, “el sol brilla en todos los que llevan algo azul” o “el sol brilla en todos los que llevan calcetines” o “el sol brilla en todos los que tienen ojos cafés”.
3. Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí.
4. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar.
5. La nueva la mitad grita “el son brilla en...” y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

MÉTODO LÚDICO 23: BOLITAS DE PAPEL

OBJETIVO:

Elaborar unas bonitas bolillas de papel reciclado. Es una sencilla manualidad para hacer en clase de artes plásticas y lo pueden hacer incluso los niños más pequeños.

MATERIALES:

- Hojas de colores.
- Tijera
- Adhesivo (goma)
- Cartulina (para las tapas)
- Lápices de colores, pintura de dedos u otros materiales para decorar las tapas del taco de papel.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Reducir, reutilizar y reciclar



Figura 23: BOLITAS DE PAPEL

DESARROLLO:

1. Recorta varias hojitas de diferentes colores con la forma de una silueta elegida por los niños.
2. Recorta también dos tapas en cartulina, con la misma silueta y del mismo tamaño.
3. Deja que los niños decoren las tapas con fibras, salpicado, pintura de dedos u otros materiales.
4. Luego une todas las hojitas en un extremo, junto con las 2 tapas. Con un pincel, pinta el extremo con un poco de adhesivo (goma) y deja secar debajo de un libro o algún objeto pesado.
5. De esta forma obtendrás unos anotadores sencillos, económicos y muy presentables que podrás regalar a tus familiares y amigos.

MÉTODO LÚDICO 22: CESTA DE FRUTAS

OBJETIVO:

Promover el consumo de alimentos nutritivos en los niños para mejorar su desarrollo físico e intelectual.

MATERIALES:

- Sillas

DESTREZA A DESARROLLARSE: Alimentos nutritivos



Figura 22: CESTA DE FRUTAS

DESARROLLO:

1. El animador invita a los presentes a sentarse formando un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta.
2. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.
3. Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de una fruta, las personas que han recibido ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento.
4. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta.
5. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.

MÉTODO LÚDICO 23: REGATAS

OBJETIVO:

Tomar conciencia de una correcta postura y fortalecer la columna vertebral.

MATERIALES:

- Pelota

DESTREZA A DESARROLLARSE: Saber cuáles son los Hábitos saludables



Figura 23: REGATAS

DESARROLLO:

1. Divida en 4 equipos de 6 y cada equipo con una pelota, y colocados en fila sentados en el suelo con las piernas estiradas.
2. El 1º de la fila tiene la pelota, a la señal éste la pasa al siguiente realizando una torsión del tronco una vez a la derecha y la siguiente a la izquierda.
3. Cuando llegue la pelota al final de la fila, el último se levanta a ocupar la 1º posición y así sucesivamente haber qué equipo llega antes a la línea de meta.

MÉTODO LÚDICO 24: EL PITADOR

OBJETIVO:

Agilizar los sentidos.

MATERIALES:

- Silbato

DESTREZA A DESARROLLARSE: Aprendo a ubicarme

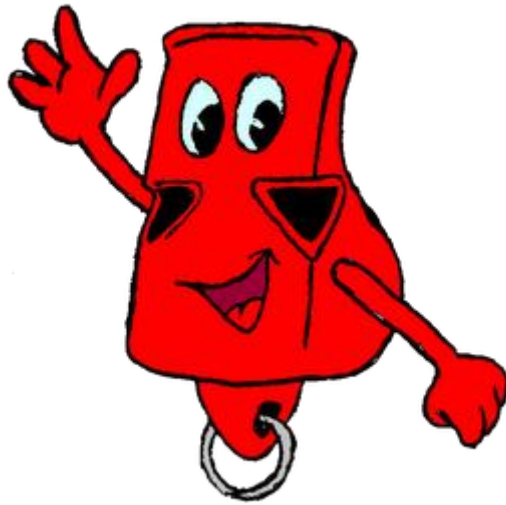


Figura 24: EL PITADOR

DESARROLLO:

1. Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura.
2. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.
3. Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado.
4. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

MÉTODO LÚDICO 26: EL SEMAFORO

OBJETIVO:

Enseñar a los niños a convertirse en buenos peatones respetando las señales de tránsito.

MATERIALES:

- Cartón, pinturas roja, verde, amarilla

DESTREZA A DESARROLLARSE: Soy un buen peatón



Figura 26: EL SEMAFORO

DESARROLLO:

1. Hacer semáforos, y cartelones con verde rojo y amarillo, de manera que asocien los colores con cada situación.
rojo.... alto; verde.... siga; amarillo..... Precaución.
2. Si puedes pide que unos 3 o 4 niños lleven sus triciclos, o patín del diablo, para que en el patio de la escuela algunos niños por turnos hagan el papel de los oficiales de tránsito, y eleven el cartón rojo y los triciclos paren, y otros niños puedan cruzar, y luego poner el verde, los peatones esperan y los triciclos avancen.
3. Puedes trazar con gis las calles, incluso el área amarilla que es para cruzar, y se enseñen a cruzar por esa zona y no por en medio de las calles.
4. Pero con una buena dinámica en el patio escolar, donde los niños se diviertan y aprendan el significado de los colores en un semáforo y como deben de actuar si van caminando o van el auto con sus padres, creo que será divertido.

MÉTODO LÚDICO 27: COMUNICACIÓN

OBJETIVO:

Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver son menores que las del escuchar, en la transmisión de un mensaje.

MATERIALES:

- Fotografías, recortes, pizarra, marcadores.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Las personas de mi ciudad o pueblo.



Figura 27: COMUNICACIÓN

DESARROLLO:

1. Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen afuera del salón.
2. Al grupo que permanece en el salón se les pide que tenga una actitud lo mas imparcial posible. Guarde silencio y también sus emociones.
3. Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el salón) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa.
4. Después se le dice que él debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le trasmitió lo que vio al segundo, este debe trasmitir lo que escuchó del primero al tercer voluntario.
5. El último escribe en el tablero lo que captó de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos, la foto, imagen.
6. El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el escuchó de esa figura.

MÉTODO LÚDICO 28: PERSONALIDADES

OBJETIVO:

Representar personajes importantes de la provincia mediante la asignación de personajes representativos.

MATERIALES:

- Carteles previamente escritos uno por participante.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Organización administrativa de mi país.



Figura 28: PERSONALIDADES

DESARROLLO:

1. Al comienzo, cada participante tiene pegado en su espalda, un cartel, con el nombre de alguna personalidad conocida, de cine, TV, política, historia, caricaturas, etc.
2. Luego a cada participante se le entrega hoja y lápiz y anotará en una hoja la mayor cantidad de personalidades que hay, evitando cada uno ser visto.
3. Se estipulan 3 minutos de juego, gana aquel que registra más personalidades

MÉTODO LÚDICO 29: LAS CUATRO ESQUINAS

OBJETIVO:

Favorecer la comunicación del grupo y el desarrollo de la carrera y velocidad de reacción.

MATERIALES:

- Cuatros esquinas o marcas que las simulen como arboles, rayas.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Reconocer Mi localidad.

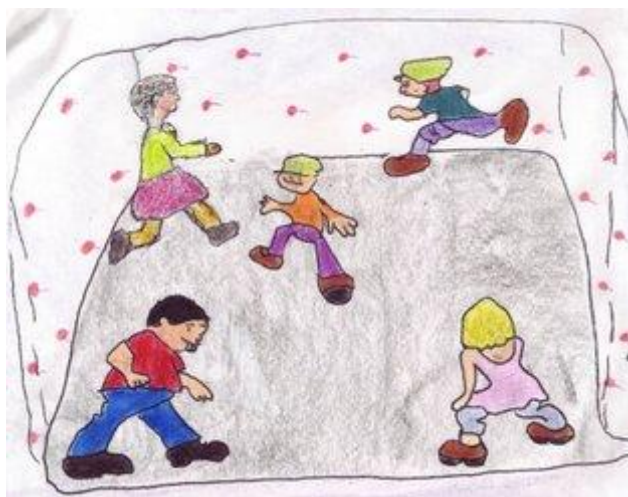


Figura 29: LAS CUATRO ESQUINAS

DESARROLLO:

1. Cada participante en una esquina y uno en el centro. Cuando cambien de esquinas el que está en el centro intenta llegar a una de las esquinas antes que los demás.
2. Comienza con uno en el centro. Durante el juego el que se queda sin esquina pasa al centro.
3. Se trata el grado de comunicación gestual como la mirada o la voz entre los que están en las esquinas indicando la complicidad en los cambios.
4. El número de esquinas puede cambiarse según los jugadores existentes.
5. El que está en el centro da una palmada y todos deben cambiar de esquina.

MÉTODO LÚDICO 30: CIUDAD PUEBLO O PAÍS

OBJETIVO:

Conocer un poco más las ciudades, provincias de nuestro país.

MATERIALES:

- Ninguno

DESTREZA A DESARROLLARSE: Ecuador es nuestro país.



Figura 30: CIUDAD PUEBLO O PAÍS

DESARROLLO:

1. Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1.
2. El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país.
3. Supongamos que dice "Ecuador". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "ecuador".
4. Supongamos que dice "Riobamba".
5. El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A.
6. Esto continúa por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo.
7. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

MÉTODO LÚDICO 31: PALABRAS DE ÁNIMO

OBJETIVO:

Valorar las tradiciones y costumbres de nuestro país, exponiendo las cosas positivas.

MATERIALES:

- Hojas, lápiz.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Somos ecuatorianos y ecuatorianas.



Figura 31: PALABRAS DE ÁNIMO

DESARROLLO:

1. Da a cada persona una hoja blanca y un lápiz y pídeles que escriban su nombre hasta arriba. Recoge las hojas, mézclalas y repártelas, estando seguro que nadie tenga su propia hoja.
2. El objetivo de esta actividad es que cada estudiante termine con una hoja en que cada compañero haya escrito cumplidos o características positivas de él o ella, o si tienes muchos jóvenes y poco tiempo, que cada papel tenga 10 cumplidos o características.
3. Di a los jóvenes que escriban un cumplido o algo positivo acerca de la persona cuyo nombre se encuentra arriba de la hoja.
4. Cuando hayan terminado haz que pasen la hoja a la persona de la izquierda y escriban un cumplido en la hoja que acaban de recibir, hasta que hayan tenido la oportunidad de escribir algo positivo de todas las personas del grupo.
5. Luego recógelas y dale a cada persona la hoja con su nombre.

MÉTODO LÚDICO 32: LAS FIESTAS DE MI PAÍS

OBJETIVO:

Animar y energética a un grupo.

MATERIALES:

- Una cuerda de aproximadamente 30 cm. por cada participante.
- Un pañuelo por cada participante.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Recordar Las fiestas de mi país



Figura 32: LAS FIESTAS DE MI PAÍS

DESARROLLO:

1. Todos los participantes deberán colocarse un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo. Luego deberán amarran una punta de la cuerda en la muñeca del brazo izquierdo, y después pasar este brazo por detrás de la cintura y amarrar la otra punta de la cuerda en el codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimiento del brazo derecho).
2. Una vez que todos los participantes están listos, el instructor da la señal de inicio del ejercicio y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes.
3. Aquél que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo será el ganador.
4. El instructor dirige una discusión sobre las conductas y actitudes mostradas en el ejercicio.

MÉTODO LÚDICO 33: LAS BANDERAS

OBJETIVO:

Fomentar el juego en equipos

MATERIALES:

- Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

DESTREZA A DESARROLLARSE: La bandera nacional



Figura 33: LAS BANDERAS

DESARROLLO:

1. Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos.
2. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo.
3. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera.
4. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

CONCLUSIONES

- Con la realización de este proyecto, hemos llegado a conocer un campo muy poco aplicado, especialmente en la escuela Isidro Ayora, comprendiendo al final, la verdadera importancia que tiene su correcta aplicación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- Para los niños de segundo y tercer año de educación básica, el juego es una actividad que muy poco o nada se la pone en práctica, ya sea por falta de espacio, materiales didácticos o por el poco interés que tienen los docentes al aplicarlos. No se entiende que esta actividad envuelve un gran valor educativo, por cuanto se dice, desde el punto de vista pedagógico, que el juego es una actividad de fortaleza, es algo espontaneo y que está siempre presente en los niños.
- Con el juego, los niños alimentan normas de socialización; pierden el miedo a cometer errores, se crea un clima más distendido donde los estudiantes van perdiendo poco a poco sus temores, para luego dejarse llevar por esta actividad.
- Los contenidos de la actividad deben estar relacionados con los contenidos que se trabajan en clase. Por ejemplo no se puede jugar con la silla cuando hablamos de seres vivos. La actividad lúdica no solo debe perseguir el fin de divertir sino también el de practicar y reforzar los conocimientos que se asimilarán en las horas clase.
- Mediante el empleo de métodos y técnicas se pudo recolectar la información necesaria para el desarrollo del material de apoyo para los docentes de la Escuela Isidro Ayora quienes dictan clase en segundo y tercer año de Educación Básica en el Área de Entorno Natural y Social.

RECOMENDACIONES

- Utilizar actividades lúdicas ya que contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.
- Quebrar la rutina y hacer ver a los niños que los conocimientos están en todo y no sólo en los libros es la meta de un profesor entretenido: llevar la didáctica a la práctica en cada enseñanza.
- Los docentes, padres de familia y directivos de la institución deben hacer los esfuerzos necesarios para implementar en corto tiempo métodos lúdicos que incentiven a los niños y la asimilación de conocimientos sea motivadora.
- Tampoco se debería dar una utilización exagerada del juego, ya que de esta forma, perdería interés y se volvería una más de las actividades repetitivas.
- Las reglas de juego deben ser claras, evitando de esta forma crear confusión en los niños, lo cual de hecho hará que pierdan el interés por esa actividad.

BIBLIOGRAFÍA

1.1. Bibliografía Consultada

BARONE, Roberto en el libro Escuela para Maestros edición 2004 – 2005 (pág. 525).

MESSNER, en el libro Nuevo Orden de la Enseñanza año 1978, (pág. 146 y ss).

SCHAFER, Myrray, Libro Métodos de Aprendizaje (pág. 144)

BRUNER, en el libro Implicaciones didácticas pág. 660

Harris Yudith Rich

Jordi Díaz Lucea, la evaluación formativa como instrumento de aprendizaje en educación física.

LOOS, SIGRID, libro Jugando se aprende mucho

FERREROS, M^a Luisa, Enséñale a aprender

1.2. Bibliografía Virtual

http://www.abcdelbebe.com/etapas/el_nino/36_a_48_meses/metodo_ludico_y_efectivo_para_que_los_ninos_se_familiaricen_con_el_alfabeto

http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_L%C3%A9xico

<http://www.encuentroeducativo.com/revista/?p=75>

<http://www.recrea-ed.cl/juegos/didacticos.htm>

<http://www.mitecnologico.com/Main/ElaboracionManualTecnico>

http://www.sre.gob.mx/normateca/historico/dgpop/guia_elab_manu_org.pdf

http://www.eird.org/cd/toolkit08/material/proteccion-infraestructura/albergues_temp/sirve_para.pdf

<http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>

<http://www.mitecnologico.com/Main/ElaboracionManualTecnico>

<http://www.educacion.es/cide/espanol/investigacion/rieme/documentos/files/colombia/colombia.pdf>

<http://www.educarecuador.ec/interna.php?txtCodiInfo=58>

1.3. Bibliografía Citada

<http://www.recrea-ed.cl/juegos/didacticos.htm>

<http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>

<http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>

<http://www.mitecnologico.com/Main/ElaboracionManualTecnico>

ANEXOS

Y

GRÁFICOS