

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS  
HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE**

**ESPECIALIDAD EDUCACIÓN BÁSICA**



**TEMA:**

**DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS  
HABILIDADES Y DESTREZAS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y  
COMUNICACIÓN EN LOS QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE  
EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA NOCTURNA “VICENTE  
ANDA AGUIRRE” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL  
AÑO LECTIVO 2005-2006.**

**Autoras**

Aguirre Quishpe María Isabel  
Murillo Mena Rosa Elena  
Ortiz Baño Carmen Amelia

**Director**

Master Ísaél López  
Latacunga- Ecuador

2006-2007

TESIS  
370  
A 2841d  
Ficha # 1116



ANEXO 24  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE  
Latacunga – Ecuador

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y Del Hombre; por cuanto, los postulantes: *Abguine Maria, Abuello Rosa, Ortiz Carmen...*


con el título de tesis: *Diseño de una guía de juegos para desarrollar las habilidades y destrezas en el área de lenguaje y comunicación en los 5°, 6°, 7° AEB de la Esc. Nocturna "Vicente Abenda Abguine" de la ciudad de Latacunga, año lectivo 2005-2006*

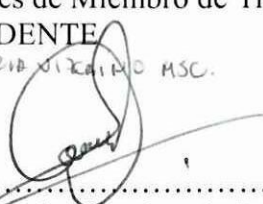
han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.


Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.


Latacunga, junio 13 del 2007

Para constancia firman:

  
.....  
Nombres de Miembro de Tribunal  
PRESIDENTE  
LIC. GLORIA DIKARIO MSC.

  
.....  
Nombres de Miembro de Tribunal  
PROFESIONAL EXTERNO


  
.....  
Nombres Miembro de Tribunal  
MIEMBRO  
Dr. PATRICIA MADROS Y.

  
.....  
Nombres Miembro de Tribunal  
OPOSITOR  
Lic. Lucio A. Baiz S.

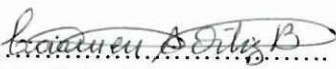
## AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación, así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones, recomendaciones y propuestas son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

LAS AUTORAS.

  
.....  
Aguirre Quishpe María Isabel  
C.I.N° 0501059000

  
.....  
Murillo Mena Rosa Elena  
C.I.N° 050063570-1

  
.....  
Ortiz Baño Carmen Amelia  
C.I.N° 180111428-9


**AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema **“DISEÑO DE UNA GUÍA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN LOS QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA NOCTURNA “VICENTE ANDA AGUIRRE” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2005-2006”**, de los postulantes Aguirre Quishpe María Isabel, Murillo Mena Rosa Elena y Ortiz Baño Carmen Amelia, egresadas de Licenciatura en Educación Básica.

Considero que dicho Informe Investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Académico de la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio, calificación y defensa

Latacunga, 20 de marzo del 2007

El Director



Master Isaél López  
C.I.Nº. 180095813-2

## **DEDICATORIA**

A mis hijos y personas muy especiales que siempre han alimentado mis deseos de superación.

### **ISABEL**

Con el mayor cariño, respeto y profunda gratitud, dedico la presente Tesis a Dios, a mi esposo y a mis queridos hijos, ya que con su apoyo me impulsaron a entregar mi capacidad y cultivaron en mí el anhelo de superación profesional.

### **ELENA**

A mi familia, esposo e hijos ya que si su apoyo no hubiera sido posible este trabajo de investigación.

A mis compañeros, cuyas sugerencias han completado y mejorado dicha labor.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi, que me ha proporcionado la realidad necesaria para el desarrollo de esta Tesis.

### **CARMEN**

## **AGRADECIMIENTO**

Al culminar este trabajo queremos hacer extensiva nuestra expresión de gratitud a las Autoridades, Personal Docente, a la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre, de la Universidad Técnica de Cotopaxi, y de manera especial al Master Ísaél López, Director de Tesis, quien con su abnegación, capacidad e invaluable ayuda hizo posible la conclusión de este trabajo, y a todas las personas que conforman la Escuela Nocturna “Vicente Anda Aguirre” de la ciudad de Latacunga, quienes han contribuido para el desarrollo de la presente Tesis, habiendo convertido así un sueño en realidad.

**MARÍA ISABEL**

**ROSA ELENA**

**CARMEN AMELIA**

## ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁGINA</b>
Portada.....	I
Autoría .....	II
Aval del Director de Tesis .....	III
Dedicatoria .....	IV
Agradecimiento .....	V
Resumen .....	VI
Summary .....	
Introducción .....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. LOS APRENDIZAJES</b>	
El aprendizaje cognoscitivo .....	3
El aprendizaje experiencial .....	4
Características del aprendizaje significativo .....	4
Fases del aprendizaje .....	7
El aprendizaje como proceso de construcción. ....	8
Aprendizaje como proceso de internalización.....	10
<b>2. LOS JUEGOS</b>	
El juego espontáneo, vínculo de aprendizaje y comunicación .....	11
La actividad lúdica y el aprendizaje psicosocial .....	12

## VII

La lúdica creativa .....	15
El juego natural y libertario .....	17
El juego: vehículo para aprender a vivir .....	19
Cada niño un jugador .....	20
Revisión del marco de juego .....	21
Tipos de juegos .....	22
Los libros .....	25
El juego y su práctica adecuada .....	27
Edades y etapas en el desarrollo del juego .....	28

## CAPÍTULO II

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Caracterización del Centro Educativo “Vicente Anda Aguirre” .....	34
Análisis de los resultados de la entrevista realizada a la autoridad de la escuela .....	38
Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes .....	41
Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes .....	51
Verificación de la hipótesis .....	61
Conclusiones .....	63
Recomendaciones.....	64

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Presentación .....	65
Justificación .....	67
Objetivos .....	68
Desarrollo .....	69
Bibliografía .....	102

ANEXOS

A.1 Modelo de la entrevista a la autoridad de la escuela .....	105
A.2. Modelo de la encuesta para los docentes .....	107
A.3. Modelo de la encuesta para los estudiantes .....	109
A.4. Fotografías .....	111

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA	PÁGINA
Encuesta aplicada a los Docentes.	
Tabla N° 1 El Juego en el interaprendizaje .....	41
Tabla N° 2 El juego como elemento influyente en el desarrollo físico del niño	42
Tabla N° 3 El juego influye en el desenvolvimiento psicológico de los estudiantes .....	43
Tabla N° 4 El juego influye en el desarrollo personal y social del niño .....	44
Tabla N° 5 Realización de actividades lúdicas en el aula .....	45
Tabla N° 6 Orientación de las actividades lúdicas para incentivar el aprendizaje activo .....	46
Tabla N° 7 Importancia de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades y destrezas .....	47
Tabla N° 8 beneficio de las dinámicas aplicadas en el aula .....	48
Tabla N° 9 Ayuda de los juegos tradicionales al desarrollo intelectual de los discentes .....	49
Tabla N° 10 Utilización de guías de juegos que feliciten el desarrollo del Lenguaje y la Comunicación .....	50
Encuesta aplicada a los Estudiantes.	
Tabla N° 1 Participación en juegos planificados por los maestros .....	51

Tabla N° 2 Juego que más les gusta .....	52
Tabla N° 3 Respeto de las reglas en los juegos con los compañeros .....	53
Tabla N° 4 Tiempo que dedica en la casa para jugar .....	54
Tabla N° 5 Libros que más les gusta leer .....	55
Tabla N° 6 Cantidad de niños que intervienen en los juegos .....	56
Tabla N° 7 Personajes que les gusta representar en dramatizaciones .....	57
Tabla N° 8 Tipos de rompecabezas que les gusta armar .....	58
Tabla N° 9 Refranes que más entienden .....	59
Tabla N° 10 Cómo se sienten al final del juego .....	60

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO	PÁGINA
Encuesta aplicada a los Docentes.	
Gráfico N° 1 El Juego en el interaprendizaje .....	41
Tabla N° 2 El juego como elemento influyente en el desarrollo físico del niño	42
Gráfico Tabla N° 3 El juego influye en el desenvolvimiento psicológico de los estudiantes .....	43
Gráfico N° 4 El juego influye en el desarrollo personal y social del niño .....	44
Gráfico N° 5 Realización de actividades lúdicas en el aula .....	45
Gráfico N° 6 Orientación de las actividades lúdicas para incentivar el aprendizaje activo .....	46
Gráfico N° 7 Importancia de los juegos recreativos en el desarrollo de las	

habilidades y destrezas .....	47
Gráfico N° 8 beneficio de las dinámicas aplicadas en el aula .....	48
Gráfico N° 9 Ayuda de los juegos tradicionales al desarrollo intelectual de los discentes .....	49
Gráfico N° 10 Utilización de guías de juegos que feliciten el desarrollo del Lenguaje y la Comunicación .....	50
Encuesta aplicada a los Estudiantes.	
Gráfico N° 1 Participación en juegos planificados por los maestros .....	51
Gráfico N° 2 Juego que más les gusta .....	52
Tabl Gráfico N° 3 Respeto de las reglas en los juegos con los compañeros.....	53
Gráfico N° 4 Tiempo que dedica en la casa para jugar .....	54
Gráfico N° 5 Libros que más les gusta leer .....	55
Gráfico N° 6 Cantidad de niños que intervienen en los juegos .....	56
Gráfico N° 7 Personajes que les gusta representar en dramatizaciones .....	57
Gráfico N° 8 Tipos de rompecabezas que les gusta armar .....	58
Gráfico N° 9 Refranes que más entienden .....	59
Gráfico N° 10 Cómo se sienten al final del juego .....	60

## RESUMEN

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo del lenguaje. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos.

En tal virtud creímos conveniente realizar el presente trabajo. El objetivo de esta investigación es el de dotar a los maestros y estudiantes de una herramienta que permita desarrollar las destrezas en el área de Lenguaje y Comunicación, mediante la elaboración de una Guía de Juegos Didácticos para alcanzar conocimientos significativos.

El presente trabajo consta de contenidos científicos relacionados con los aprendizajes, como también con la actividad lúdica que podemos aplicarla con los estudiantes. Además se realiza el análisis de los resultados obtenidos con la aplicación de las encuestas y entrevistas, por medio de cuadros de tabulaciones y representaciones estadísticas para, sobre la base de los mismos establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

Los antecedentes, características y objetivos demuestran la factibilidad de ejecución del proyecto.

El tipo de investigación utilizada en el presente trabajo es de forma bibliográfica y documental, exploratoria, descriptiva para lo cual utilizamos el método deductivo y científico.

Sobre la base de los resultados anteriormente indicados y con el afán de mejorar la calidad de la educación ecuatoriana, el grupo de investigadoras presenta una **GUÍA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.**

### SUMMARY

The game never stops to be an occupation of main importance during the childhood. The nature implants inclinations or propensities to the game in all normal boy, to make sure that certain basic necessities of the development of the language will be satisfied. The culture directs, it restricts and reorient these impulses lúdicos.

In such a virtue we believed convenient to carry out the present work. The objective of this investigation is the one of endowing the teachers and students of a tool that it allows to develop the dexterities in the area of Language and Communication, by means of the elaboration of a Guide of Didactic Games to reach significant knowledge.

The present work consists of scientific contents related with the learnings, as well as with the activity lúdica that we can apply it with the students. He/she is also carried out the analysis of the results obtained with the application of the surveys and interviews, by means of squares of tabulations and statistical representations for, on the base the same ones to establish the respective conclusions and recommendations.

The antecedents, characteristic and objectives demonstrate the feasibility of execution of the project.

The investigation type used work presently is in a bibliographical and documental, exploratory way, descriptive for that which we use the deductive and scientific method.

On the base of the previously suitable results and with the desire of improving the quality of the Ecuadorian education, the group of investigators presents a GUIDE OF GAMES to DEVELOP THE ABILITIES AND DEXTERITIES IN THE AREA OF LANGUAGE AND COMMUNICATION.

## INTRODUCCIÓN

El espacio infantil, es por excelencia un espacio de juego y entretenimiento, en el que el niño se apropia del mundo, lo recrea y lo transforma, se podría decir que es su espacio vital que tiende a desaparecer en la medida de su crecimiento.

Al mundo fantástico del niño le oponemos el mundo de algunos maestros, un mundo instruccional, abstracto y el del discurso formal de la escuela tradicional, el cual queremos que asuma como propio, es decir, juego y escuela son términos contrapuestos. La escuela por su carácter tradicional, rompe con la relación natural: juego, placer y conocimiento e introduce entre ellos una distancia radical, hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y el juego con ocio e improductividad.

En tal virtud hemos creído conveniente realizar este trabajo investigativo y poner en manos de los maestros y maestras un instrumento que les permita utilizar el juego como una ayuda en el desarrollo de las destrezas en el cultivo del lenguaje.

Para resolver el problema motivo de esta investigación nos planteamos la siguiente hipótesis: “La adecuada selección de estrategias metodológicas lúdicas, permitirá la elaboración de un guía didáctica de trabajo para el desarrollo de habilidades y destrezas en los escolares del quinto, sexto y séptimo Años de Educación Básica de la Escuela Nocturna “Vicente Anda Aguirre”. De esta hipótesis se desprende las siguientes variables:

**Independiente:** Selección de estrategias metodológicas lúdicas.

**Dependiente:** Elaboración de una guía de trabajo para el desarrollo de habilidades y destrezas en Lenguaje y Comunicación.

El trabajo está dividido en tres capítulos:

El primer capítulo se encarga de las definiciones relativas al juego y el trabajo de los niños y niñas. Enmarca el juego en dimensiones sociales, tipos, elementos y preparación del mismo.

El segundo capítulo está dedicado al análisis e interpretación de los resultados obtenidos con la aplicación de las encuestas, lo que nos permite elaborar las conclusiones y recomendaciones.

En el tercer capítulo elaboramos una propuesta educativa que consiste en una guía de juegos para el desarrollo de las destrezas en el área de Lenguaje y Comunicación.

Esperamos haber ofrecido importantes pistas para la construcción de otras formas interactivas en el acto educativo. La actividad lúdica hace posible una mayor carga de afectividad, una informalidad en los diálogos, una cercanía que facilita los procesos de asimilación.

## **CAPÍTULO I**

### **1. LOS APRENDIZAJES.**

#### **1.1. EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO**

El aprendizaje cognoscitivo produce una fijación de ciertas asociaciones. Por ejemplo, cuando un niño aprende la tabla del dos, la aprende como parte de una tarea que le han impuesto, pero quizá sin comprensión cabal. Esta forma de aprendizaje, desde la perspectiva rogeriana, resulta a veces dolorosamente difícil, y genera un tipo de conocimiento frágil y fácilmente olvidable.

El cognoscitismo es la influencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia de procesos activos de autoestructuración y reconstrucción de los saberes culturales y científicos, los cuales permiten explicar la génesis del aprendizaje y del comportamiento.

Este enfoque encuentra sus primeros apoyos en líneas de investigación como los de Tolman sobre aprendizaje latente; los de Bandura, aprendizaje observacional; los de Piaget, desarrollo genético; los de Ausubel, aprendizaje significativo; los Bruner con el aprendizaje por descubrimiento, entre otros.

Hablar de aprendizaje cognoscitivo supone como mínimo, pasar de un modelo de Estímulo – Respuesta a un modelo Estímulo – Organismo – Respuesta. En este último, el interés radica en investigar las variables intermedias, lo que ocurre en el interior del organismo (O) que procesa los estímulos (E) procedentes tanto de los

traductores sensoriales como de la propia actividad cognitiva.

Los procesos neurológicos y los cognitivos forman parte de las variables intermedias del organismo. Los mapas cognitivos, las representaciones mentales, los procesos del pensamiento, razonamiento y solución de problemas, los procesos de recuerdo y reconocimiento, además del propio aprendizaje son algunos de los procesos cognitivos mediadores.

## **1.2. EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

El aprendizaje experiencial es un tipo de aprendizaje significativo. El alumno mismo puede experimentar la sensación de estar descubriendo algo que le es externo, pero que lo introyecta y lo hace formar parte de él. El sentimiento que se experimenta es de estar aprendiendo lo que se necesita, lo que se quiere y se desea. Por ejemplo, un niño que se preocupa por encontrar información a cerca de los dinosaurios, o cualquier otro tema que sea de su real interés, pondrá todo su empeño en el logro de esa tarea.

En función de los aprendizajes diferenciados por Rogers, la educación podrá tender hacia dos fines: o bien apelar a la transmisión de los conocimientos, o bien fomentar el proceso del descubrimiento en los alumnos, es decir, enseñar cómo se aprende a aprender.

## **1.3. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

El aprendizaje significativo de Ausubel se produce cuando el contenido nuevo se

relaciona de manera no arbitraria con lo que el alumno, sabe, con sus conocimientos previos. Quien transmite la información puede contribuir al aprendizaje significativo en base a la organización y a su estructura, a través de formas de presentar la información, utilizando procesos psicológicos adecuados y con recursos didácticos

Por otro lado, el alumno puede contribuir de diversas maneras lograr el aprendizaje significativo, mostrando una actitud positiva para captar, retener y codificar la información.

El aprendizaje significativo supone una intensa actividad por parte del alumno. Consiste en establecer relaciones ricas entre el nuevo contenido y los esquemas de conocimientos ya existentes; el alumno es quien en último término construye, modifica y coordina sus esquemas y por tanto es el verdadero artífice del propio proceso de aprendizaje.

No obstante, este aprendizaje no estrictamente individual sino que la intervención educativa es un proceso de interactividad entre profesor – alumno y alumno – alumno – naturaleza. Para que esta interacción sea eficaz es indispensable que las intervenciones del profesor estén ajustadas al nivel que muestra el alumno en la tarea de aprendizaje.

Ausubel distingue entre aprendizaje receptivo y aprendizaje por descubrimiento y entre aprendizaje memorístico y aprendizaje significativo de la siguiente manera:

1. Aprendizaje receptivo: El alumno recibe el contenido que ha de interiorizar, sobre todo por la explicación del profesor.

2. Aprendizaje por descubrimiento: El alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutoriado por el profesor.
3. Aprendizaje memorístico: Surge cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.
4. Aprendizaje significativo: Surge cuando el alumno como constructor de su propio conocimiento relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

Para Rogers, el aprendizaje significativo será mayor cuando el alumno elija su propia dirección, descubra sus recursos, formule sus propios problemas, decida su curso de acción y viva, en carne propia la consecuencia de cada una de las elecciones.

Desde la perspectiva rogeriana, este tipo de aprendizaje se caracteriza por lo siguiente:

- Supone un alto grado de implicación personal por parte del sujeto.
- Es autoiniciado por el sujeto.
- Penetra aspectos de la personalidad del sujeto que aprende.
- El foco de evaluación reside en el alumno que aprende.
- El significado queda incorporado en la experiencia total del sujeto.

#### **1.4. FASES DEL APRENDIZAJE**

Gagné divide al aprendizaje en fases o etapas:

- La primera fase es la motivación, que se encuentra estrechamente ligada a los conceptos de experiencia y de refuerzo, es decir que debe existir algún elemento de motivación o expectativa para que el estudiante pueda aprender.
- La segunda fase es de atención y percepción selectiva, mediante la cual se modifica el flujo de información que ha llegado al registro sensorial y que pasa a la memoria..
- La tercera fase es la adquisición que comienza con la codificación de la información que ha entrado en la memoria de corto alcance y que para su ingreso en la memoria de largo alcance se transforma de la información que ha sido recibida en material simplificado, o como material verbal, o como imágenes mentales, etc.
- La cuarta fase es la retención o acumulación en la memoria.

En la fase de transición entre la memoria de corto alcance a la de largo alcance, hay veces que es necesario que la información pase por una suerte de repeticiones o repasos breves, que hacen que pueda hacerse la codificación de la misma. En esta fase, la información puede ya ser almacenada de forma permanente si hubo suficiente motivación, o puede ser retenida solo por un tiempo y luego ser desvanecida por similitudes de informaciones posteriores o anteriores a ella.

- La quinta fase es la de recuperación de la información. En acción a estímulos externos una información que ya ha sido almacenada en la memoria de largo alcance puede ser recuperada.
- La sexta fase es la generalización. La recuperación de una información almacenada puede hacerse en circunstancias diferentes a las que produjeron su almacenamiento, o en situaciones que no están en el mismo contexto del aprendizaje original, por eso es que el individuo debe ser capaz de generalizar lo aprendido en nuevas situaciones.
- La séptima fase es la generalización de respuestas o fase de desempeño. La información ya recuperada y generalizada, pasa al generador de respuestas, donde se organiza una respuesta al aprendizaje exhibiendo un desempeño que refleja lo que la persona ha aprendido.
- La octava fase es la de retroalimentación, la última definida por Gagné. Esto en general es un refuerzo cuando se realiza un desempeño posible gracias a un aprendizaje.

El evento de aprendizaje puede entonces ser concebido como un grupo de eventos que deben pasar por las ocho fases o etapas descritas y que esto puede producirse en segundos o en varios meses.

### **1.5. EL APRENDIZAJE COMO PROCESO DE CONSTRUCCIÓN**

Aún teniendo en cuenta la amplia variedad de versiones que coexisten bajo el

membrete del constructivismo, pueden destacarse unas pocas ideas fundamentales que caracterizan a esta corriente. Entre ellas está la de las "ideas previas", entendidas como construcciones o teorías personales, que, en ocasiones, han sido también calificadas como concepciones alternativas o preconcepciones. Otra idea generalmente adscrita a las concepciones constructivistas es la del "conflicto cognitivo" que se da entre concepciones alternativas y constituirá la base del "cambio conceptual", es decir, el salto desde una concepción previa a otra (la que se construye), para lo que se necesitan ciertos requisitos.

Junto a los anteriores aspectos, el constructivismo se caracteriza por su rechazo a formulaciones inductivistas o empiristas de la enseñanza, es decir, las tendencias más ligadas a lo que se ha denominado enseñanza inductiva por descubrimiento, donde se esperaba que el sujeto, en su proceso de aprendizaje, se comportara como un inventor. Por el contrario, el constructivismo rescata, por lo general, la idea de enseñanza transmisiva o guiada, centrando las diferencias de aprendizaje entre lo significativo y lo memorístico.

Como consecuencia de esa concepción del aprendizaje, el constructivismo ha aportado metodologías didácticas propias como los mapas y esquemas conceptuales, la idea de actividades didácticas como base de la experiencia educativa, ciertos procedimientos de identificación de ideas previas, la integración de la evaluación en el propio proceso de aprendizaje, los programas entendidos como guías de la enseñanza, etc.

## **1.6. EL APRENDIZAJE COMO PROCESO DE INTERNALIZACIÓN**

El aprendizaje es un proceso de internalización de la cultura, y en cada individuo da significado a lo que percibe en función de su propia posibilidad de significación y a la vez, incorpora nuevas significaciones.

La internalización se produce a través de una actividad que implica la reconstrucción y resignificación del universo cultural. Este es un proceso interactivo, en el que la acción parte del sujeto, pero a la vez, está determinada por el mundo exterior.

La Psicología Genético-Didáctica considera que existe una distancia óptima entre lo que se sabe y lo que se puede saber. Recorrer esta distancia necesita de la acción docente y constituye aprendizaje. Esta concepción concede importancia fundamental al lenguaje, puesto que la palabra es el instrumento más rico de transmisión social. La actividad del individuo es el motor fundamental de desarrollo, en su participación en procesos grupales y de intercambios de ideas. Quienes rodean al niño, constituyen agentes de desarrollo, que guían, planifican, encauzan las conductas del niño.

## 2. LOS JUEGOS

### 2.1. EL JUEGO ESPONTÁNEO VÍNCULO DE APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada con ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

El juego debe ser libre, es decir, el jugador no puede ni debe ser obligado a jugar, debe ser incierto, por lo tanto su desarrollo y sus logros no pueden determinarse; no permite generar bienes ni riquezas.

Los juegos y los juguetes pueden en cierta forma producir la libertad anhelada en el hombre; o pueden producir pasividad y alienación producto de la sociedad de consumo de las últimas décadas., bien sea como ritual, como deporte o como proceso legitimador de diferencias sociales.

A medida que la cultura se enriquece, se transforma de una manera general, la práctica de los juegos va generando normas, o se cristaliza en la poesía, en el arte y en las formas de vida institucional quedando así como parte de la cultura.

Desde pequeño el niño manipula y agarra objetos con sus manos. En estos juegos, los juguetes y los objetos se desdoblan, se despojan de sus significados rutinarios, de sus

usos acostumbrados y, gracias a la mano, se transforman en otros sentidos tras de los cuales marcha la experiencia siempre creadora de la cultura.

El juego, en el niño, en el adolescente y en el adulto constituyen un tiempo y un espacio en el cual la realidad exterior es puesta al servicio de una realidad interna y personal, una manera de fantasear y soñar, en la cual se vive con intensidad inusitada todos los fragmentos de la cultura, ya sean estos simbólicos, rituales o instrumentales.

El sentido espontáneo nutre el espacio lúdico, la zona potencial donde la cultura se expresa o se transforma con nuevos significados. La libertad no solo es la posibilidad de acceder a un nuevo saber por la trasgresión de lo posible, sino porque el individuo se ve enfrentado a sus posibilidades, a las sorpresas, al asombro, a las posibilidades que ofrece el juego como experiencia cultural.

## **2.2. LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL APRENDIZAJE PSICOSOCIAL**

La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo sicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida y al mundo que nos rodea.

Con respecto a la pragmática de los juegos y al desarrollo psicosocial de los niños, es necesario precisar que cuando el niño nace puede tragar, succionar, respirar, salivar,

olfatear, etc., pero hay que facilitarle que pueda comer, andar hablar y ejecutar otro tipo de actos, de acuerdo con las normas de cada una de las culturas. El hombre requiere desde su niñez de un proceso de aprendizaje de saberes y comportamientos que lo libran de los límites merced a la transmisión genética. Lo afectivo en los primeros años del niño, se manifiesta a través de los juegos socioafectivos en los que, tanto la imaginación como el desarrollo incipiente del lenguaje cotidiano toman un sentido lúdico; el niño empieza a jugar con las palabras como "ma", "pa", "te" y otras, para poder cautivar y comunicar toda su afectividad que tiene el niño hacia sus padres. Durante las primeras semanas emergen la risa, los balbuceos, los gestos y una serie de movimientos del cuerpo que actúan como instrumentos afectivos, proporcionando un contacto físico y social con los padres y con aquellos que viven en su entorno cotidiano.

Cuando un niño encuentra similitudes y diferencias entre los objetos, comienza a operar en éste, el pensamiento analógico o metafórico, el cual es indispensable para la elaboración de los conceptos científicos.

En lo relacionado con los juegos de imitación y de ficción, los niños adoptan infinidad de papeles con los cuales abordan el mundo y empiezan a construir conceptos y a identificarse con papeles de superhéroes como: Superman, Flash, Batman, La Mujer Maravilla y otros héroes sin poderes especiales como el Zorro, etc.

Las niñas al jugar con las muñecas identifican características del género. La imaginación y la fantasía son elementos que alimentan el juego en toda su magnitud.

La utilización de juegos electrónicos por los niños, tales como: maquinitas de juego, videojuegos, attari, constituyen mundos imaginarios con una alta regulación, complejidad de lenguajes e imágenes. De esta forma, la posmodernidad ha producido un nuevo paisaje mediado por la informática y los nuevos medios.

Algunos juegos y juguetes, como los muñecos y los juegos de tracción electrónica, inciden en la imaginación y la creatividad, pues sus características hacen que el niño ya no tenga posibilidad de imaginar y de fantasear, pues corren, caminan, hablan, se transforman, etc. Muy distinto esto a lo que el niño puede hacer con sus propias manos utilizando elementos y juegos de la cotidianidad como son la arena, la arcilla, las piedras, los palos, las hojas, etc. La mayoría de juguetes son hechos de plástico con motricidad incorporada, convirtiéndose en adornos en los armarios de los niños, siendo en gran medida tristes engaños, pues a lo mejor estos juguetes nos podrán ser desbaratados por los niños y solo quedarán en la mente del niño las palabras utilizadas por los padres “no lo dañe mijo que costó mucho”...” no lo toque” ... “ no lo desbarate porque le castigo”.

Cuando un niño rompe o daña un juguete es por necesidad cognitiva, de esta forma se apropia de los conceptos del discurso de las ciencias.

Lo lúdico en la edad adulta está asociado con el espectáculo como el fútbol, el baile, el amor, el sexo, el humor, actividades de alta formalidad como los juegos de computador. Es decir, una amplia gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

### 2.3 LA LÚDICA CREATIVA

Tanto los juegos como las fantasías que éstos producen, han permitido a niños y adultos poblar de sueños imaginarios para gozar en toda su manifestación simbólica y estética. También han permitido transformar la realidad en aventuras nuevas del conocimiento.

En la magia, como en la fantasía, el hombre ha encontrado profundos conocimientos sobre la naturaleza y con la utilización del lenguaje ha recreado la realidad, construyendo históricamente los mitos, las leyendas, los relatos, las fábulas, los cuentos, la poesía, la literatura, etc.

Al ingresar a la escuela el niño se encuentra en una edad en la que los sentimientos y las fantasías dominan el pensamiento; así, pues, cuando algo adquiere verdadera importancia para él como, “aprender a leer y escribir”, el niño lo invierte o lo transforma en un proceso mágico o fantástico; de ahí que la visión practicista de la lectura y la escritura como desciframiento no tiene sentido; él necesita aprender con fantasía.

Muchos textos se basan en el convencimiento de que al niño hay que deletreárselo todo repetidamente sin permitir que cruce los límites de la imaginación para llegar al mundo de la fantasía. Estos métodos se enseñan privan a nuestros niños de la recompensa más importante de la lectura; el deseo de comprender más allá del simple reconocimiento de lo que ya sabe; para enseñar a leer se debe propiciar más el encuentro con el significado que con el proceso de descifrar o de repetir algorítmicamente

Los relatos de fantasías, fábulas, leyendas cautivan a los niños por toda la magia que poseen, por los mensajes secretos que necesitan develar para poder penetrar en lo que, según ellos, son los secretos importantes de la vida.

Introducir el juego de palabras a la escuela como una actividad cultural que logre un proceso de mediación entre la fantasía y la realidad, entre pensamiento y lenguaje, entre libertad y sueño, entre goce y placer más que necesario, es urgente. El niño comienza jugando con sus fantasías y con su propio cuerpo y el cuerpo de la madre; juega con el espacio, con el tiempo, con los objetos, con su contexto, con su lenguaje y con su identidad sexual.

Para un niño producir un relato mediado por la fantasía es prácticamente un juego espontáneo en el que prima una lógica fantástica. La didáctica de la fantasía consiste en presentarle al niño una situación inusitada enmarcada dentro del contexto de la lúdica y de la fantasía.

Para crear una fantasía, se hace necesario propiciar nuevos espacios significativos para la creatividad y el desarrollo de la autonomía moral e intelectual. El concepto de juego asociado con el de fantasía y arte, permitirán desarrollar una nueva concepción de escuela.

La lúdica creativa a nivel de la construcción de relatos, exige la necesidad de plantear nuevas alternativas didácticas que permitan a los niños espontáneamente construir sus fantasías. La utilización de mapas conceptuales, mapas cognitivos por parte de las nuevas teorías del constructivismo, permiten no solo la discusión de la apropiación de los conceptos en torno al conocimiento, sino la utilización de éstos

como herramientas para producir relatos escritos.

#### **2.4. EL JUEGO NATURAL Y LIBERTARIO**

Los juegos que más atraen a los niños son aquellos en los cuales hay una tarea a realizar y un sinnúmero de reglas que van organizando un orden de dificultad. Los errores cometidos en el cumplimiento de éstas causan zozobra y alegría.

Resulta contradictorio, pues estamos acostumbrados a pensar en la libertad como la inexistencia de la norma o asociada al juego libre. Sin embargo, tanto el juego dirigido como el libre están provistos de reglas. La atracción que produce un juego en el niño está directamente relacionada con la dificultad, con las tareas por cumplir, por las reglas a seguir, las cuales van configurando un espacio que nos pone a prueba.

En situaciones imaginarias que se construyen “con mimos”, “pasar la cebra”, “aprender a cruzar la calle”, se puede utilizar tarjetas o señales que nos indiquen que hemos cumplido, accedido a una nueva etapa, ganando una jugada. En ese espacio lúdico, donde se acepta consensualmente una situación, la norma se interioriza de manera desprevenida.

Los juegos y los juguetes pueden proporcionar a nivel de consumo, el uso de códigos sociolingüísticos que para muchos se pueden convertir en esquemas de acción y de percepción que se interiorizan para denotar clase social, por ejemplo, la utilización de nintendos computarizados utilizando inclusive pequeños robots para controlarlos;

minicomputadores con graficadores de pantalla y muñecos altamente electrónicos y multimedia.

El sentido libertario no reside en la "ausencia", sino en la "presencia", la libertad está relacionada con la posibilidad de hacer, de aprender y transformar lo aprendido. Es decir, la capacidad de compaginar las demandas en el conocimiento lo cual permite acceder del reino de la necesidad al reino del conocimiento. La libertad está incluida en la situación imaginaria, en la regla. Cuando se conoce el procedimiento podemos obtener un resultado, llegar al fin, ganar, perder, sentir placer. El conocer la regla nos permite mantener la situación o modificarla. La regla no es rígida; podemos cambiarla cuando la situación se modifica, podemos construir nuevas situaciones a las cuales corresponderán nuevas regulaciones.

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.

El juego deber ser libre, es decir el jugador no puede ni debe ser obligado a jugar, debe ser incierto, por lo tanto su desarrollo y sus logros no pueden determinarse; no permite generar bienes ni riquezas como actualmente lo hace el juego disfrazado de deporte profesional, el cual es una actividad reconocida como juego y que sin embargo, ha sido llevado a un grado tal alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que en su práctica pública amenaza con perder su auténtico carácter de juego.

Los juegos y los juguetes pueden en cierta forma producir la libertad anhelada en el hombre; o pueden producir pasividad y alienación producto de la sociedad de consumo de las últimas décadas.

El sentido libertario nutre el espacio lúdico, esa zona potencial donde la cultura se expresa o se transforma con nuevos significados. La libertad no solo en tanto la posibilidad de acceder a un nuevo saber por la trasgresión de lo posible, sino porque el individuo se ve enfrentado a sus posibilidades, a la sorpresa, al asombro, a las posibilidades que ofrece el juego como experiencia cultural.

Tanto el autoritarismo como la libertad pueden ser formas de manipulación ética en muchos espacios: en el espacio escolar, en los proyectos de recreación y en los proyectos de vida.

## **2.5. EL JUEGO: VEHÍCULO PARA APRENDER A VIVIR**

El niño que juega ocupa el asiento del conductor. Como tal, el niño controla el vehículo mediante sus acciones. Lo maneja mejor cuando las cuatro ruedas funcionan de manera conjunta. Estas cuatro ruedas representan las dimensiones sociales del juego, los tipos de juegos (Cognoscitivo; evolutivo), los elementos del juego que llevan al crecimiento posterior y los materiales para jugar. Estas ruedas mantienen equilibrado el vehículo, de manera que el niño puede torcer en las esquinas y salvar los baches de la vida con suavidad.

La comparación del juego con un vehículo de cuatro ruedas conducido por el niño puede ayudar a cualquier persona que trabaje con pequeños a entender la importancia

y el objetivo del juego. La utilización del conocimiento adquirido sobre los niños pequeños en ambientes naturales es vital para poder orientarlos eficazmente para llevar una vida sana y productiva.

### **2.5.1 Cada niño un jugador**

Todos los niños tienen derecho a que se les cuide como individuos y a que se les estimule para desarrollarse en su propio ritmo, en medio del afecto y seguridad que les brinden sus respectivas familias y la amistosa aceptación de sus vecinos.

Igual que los cachorros, los niños aprenden las reglas básicas de la conducta de su especie, o sea, el estilo de vida específico de los seres humanos, mediante la observación y la imitación de sus padres y personas que los tienen a su cargo. Sin embargo, solo los pequeños humanos reciben de sus mayores una instrucción activa y extensa durante un largo período de tiempo. La integración del niño en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la de aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En esta actividad, el niño realiza muchas cosas.

- Experimenta con personas y cosas;
- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos;
- Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil;
- Aprende a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;

- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes.
- Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto;
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas.

El juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano.

#### **2.5.2. Revisión del marco de juego.**

El juego se inicia en forma espontánea muy poco después del nacimiento. Hay quien afirma que comienza en cuanto el niño se libera de los reflejos primarios del recién nacido. En general, todo el mundo está de acuerdo en que la evolución satisfactoria del juego depende del estímulo y aceptación persistentes del adulto y de la disponibilidad de juguetes adecuados, de otros materiales y de sus consecuencias con respecto al juego.

En 1932, Mildred Parten elaboró unas categorías del juego a partir de la observación de los niños a los que daba clase. Estas categorías se basan en la capacidad del niño para la socialización con sus iguales y han superado la prueba del tiempo. Tales categorías constituyen las dimensiones sociales del juego:

- Desocupado: el niño no participa en el juego.
- Espectador: el niño mira el juego, pero no participa en él de forma activa. Es

posible que el niño esté preparándose mentalmente para tomar parte en el juego o para desarrollar actividades de juego semejantes solo.

- Juego solitario: el niño juega solo.
- Juego paralelo: juega al lado de otro, pero sin que interactúen realmente.
- Juego asociativo: dos o más niños juegan juntos, interactuando, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno.
- Juego cooperativo: los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción auténtica.

Otra categoría que se puede añadir es la del juego socializado. La definición de esta categoría es: El niño juega con otra persona significativa que trata de dejar en sus manos el control del juego. Al haber más padres y madres que interactúan en forma activa con sus hijos y más niños que acuden a centros de diverso tipo, esta dimensión socializada del juego se observa cada vez más. Esta variedad de juego se observa con frecuencia en grupos en los que hay niños con discapacidad evolutivas.

### **2.5.3. Tipos de juegos**

Los distintos tipos de juegos aparecen en sucesión ordenada desde el momento en que el niño aprende a emplear con mayor eficacia sus aptitudes sensitivas y motrices y, más tarde, aprende a utilizar sus capacidades comunicativas. El acceso a cada etapa depende del dominio satisfactorio de la anterior. Se considera que el carácter de los tipos de juego es, sobre todo cognoscitivo.

Según Piaget, habría tres categorías básicas del juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas. Con frecuencia se utilizan estas categorías para referirse a las

etapas del juego a medida que el niño crece. Suele añadirse otra categoría – constructivo- porque una importante proporción del juego del niño supone procesos que conducen a algún tipo de producto final. Los términos más corrientes ayudan a que todas las personas, con independencia de su edad y forma de vida, comprendan el valor del juego y que el niño aprende a vivir mediante el juego.

- **Juego de práctica y ejercicio:** El niño utiliza los sentidos y sus destrezas motrices; en consecuencia, el carácter del juego es activo. Las observaciones nos muestran que es, probablemente, más consciente del cuerpo y de los sentidos de lo que se pensaba. El juego de práctica y ejercicio comienza muy pronto y es el juego que predomina hasta que tiene unos dos años.
- **Juego constructivo:** Es un juego que lleva un producto final. El juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo, constituyen ejemplos de juego constructivo.

Por regla general, el juego constructivo comienza con unas construcciones con bloques muy sencillos, entre los dieciocho y los veinte meses. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices y el aumento de la capacidad de utilizar los procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elementos memorizados con anterioridad. Además, a medida de que el niño madura, exige la capacidad de crear modelos mentales preliminares y de llevarlos a la práctica. El juego constructivo se prolonga durante la infancia y, en algunas personas, en la edad adulta, como en el caso de los trabajos en madera, construcción de muebles, alfarería, etc. Las construcciones van haciéndose cada

vez más complejas.

- **Juegos de transformación:** El niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso, para que hagan las veces de algo que no está presente. La niña lleva los zapatos de papá y se convierte en papá. Agarra un bloque y éste se convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego comienza durante el segundo año del niño, llegando al máximo durante el cuarto año y principio del quinto, para ir reduciéndose después, aunque sigue utilizándose de diversas formas a lo largo de la vida.

Algunas formas complejas de los juegos de transformación son:

- **Juego dramático:** se puede interpretar como juego de ficción.
- **Juego de fantasía:** se trata de un juego de transformación que incluye interacciones con los demás. Es un tipo de juego más complejo porque el niño tiene que conocer mejor el mundo antes de que pueda elaborar y desarrollar ese conocimiento mediante el juego.
- **Juego de superhéroe:** muchos piensan que es una forma del juego de fantasía, pero se observa con mucha frecuencia en los centros, escuelas y hogares. No hay acuerdo en cuanto a la clasificación de este tipo de juego. Muchos creen que se trata de una consecuencia natural de los sentimientos de los niños y de su necesidad de control; otros creen que puede extralimitares y ahogar otras clases de juegos recreativos.

- **Juegos con reglas:** el niño y sus compañeros elaboran sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Más tarde se practican juegos más formales con reglas establecidas de antemano. Se presupone la comprensión, el respeto de los turnos, el desarrollo del juego y el registro preciso de los resultados. Los juegos de equipo como el fútbol y los que pueden jugarse en solitario o en pequeños grupos cobran gran importancia. Este juego comienza durante el tercero y cuarto años y lo practican de manera generalizada los niños de cuatro y cinco años. El paso a juegos con reglas establecidas se produce durante el sexto o séptimo años.

Piaget creía que existía una diferencia entre imitación y juego. Otros consideran que el juego imitativo constituye una categoría de juego diferente.

Resumiendo, los tipos de juego son:

- Práctica y ejercicio.
- Constructivo
- Transformación simple.
- Transformación compleja.
- Juego con reglas.

#### **2.5.4. Los libros**

¿Dónde podemos situar los libros en este marco de juego que enseña a los niños a aprender a vivir? ¡En todas partes!.

Estrictamente hablando, los libros no se ajustan a la definición de juego porque, durante los primeros años, el adulto tiene que encargarse de leer al niño. En consecuencia, el niño no puede controlar la acción. Sin embargo, la lectura de libros lleva a un magnífico juego espontáneo. Así mismo, el adulto avisado puede conseguir que, a menudo, el niño lleve la iniciativa, sobre todo si tenemos en cuenta que la mayoría de ellos quieren que les lean una y otra vez su libro preferido. El adulto puede transmitir un auténtico amor al libro y a la lectura. El padre, madre, maestro o cuidador puede escuchar con atención las preguntas y comentarios del niño y dar la respuesta adecuada, lo que estimula un eficaz desarrollo lingüístico.

Con frecuencia, las preguntas acerca de un libro pueden responderse montando rápidamente una situación de juego. Por ejemplo: un libro sobre dinosaurios. Pueden buscarse materiales que permitan crear una zona de juego de la época de los dinosaurios. Pueden dibujarse dinosaurios, pegando los carteles en mástiles y pasearlos por la zona de juego.

Hay incontables posibilidades. Cuando el niño expresa un interés entusiasta por la historia, uno o dos motivos o una rápida redistribución del ambiente lleva con frecuencia a un juego dramático o de fantasía que es muy creativo. Todo esto contribuye a estructurar importantes destrezas lingüísticas orales, y el dominio del lenguaje oral es uno de los mejores elementos de predicción de éxito en la lectura.

Los libros, tanto cuando el niño ya lee como cuando tienen que leerle, es un aspecto importante del vehículo de aprendizaje a través del juego.

### **2.5.5. El juego y su práctica adecuada**

Con respecto a la apariencia y a la calidad de la ejecución, los logros del niño en el tiempo que tiene para jugar reflejan su progreso evolutivo normal. Cada etapa posterior depende del logro y consolidación de las adquisiciones evolutivas anteriores. Aunque sus inicios pueden distinguirse con facilidad, los principales tipos de juego y trabajo aparecen pronto inseparablemente integrados. Se incluyen de forma natural en dos grupos: los relacionados con las destrezas corporales y los relacionados con la comunicación humana.

#### **Seguridad**

Toda persona que se relaciona con los niños pequeños tiene la responsabilidad de garantizar su seguridad. La seguridad no puede dejarse en manos de otros. A menudo, en los centros se designa a un responsable principal de la seguridad de los lugares de juego. Pero toda persona encargada de los niños tiene que estar al tanto de todos los elementos del medio en que uno o varios de ellos están jugando o trabajando.

Las cosas para jugar destinadas a los niños pequeños deben ser seguras y no encerrar peligros cuando se chupen, se manipulen o se tiren, imposibles de tragar, lavables e irrompibles, en la medida de lo posible. Los espacios para jugar deben carecer de elementos peligrosos y ser lo más cómodo posible.

Los parques exteriores de juego deben mantenerse bajo constante vigilancia para

garantizar que los niños no corran peligro alguno. Después de todo, los niños constituyen el principal recurso de una nación. ¡Todos y cada uno son preciosos!.

## **2.6 . EDADES Y ETAPAS EN EL DESARROLLO DEL JUEGO**

Con el fin de interpretar el juego de los niños pequeños y proveer de manera adecuada a sus necesidades, conviene revisar las edades y las etapas evolutivas en las que suelen aparecer diversas pruebas significativas en su conducta. Es importante tener en cuenta las grandes diferencias individuales que pueden observarse y que hay numerosas fases y transiciones intermedias.

### **EL PERÍODO SENSORIOMOTOR**

#### **Desde el nacimiento hasta los dos años.**

Pueden distinguirse en este período tres fases:

EL RECIÉN NACIDO.- Durante el primer estadio, desde el nacimiento hasta el primer mes, se aprecia la práctica y la repetición de reflejos. El bebé recién nacido no necesita aprender a mover la extremidades, a chupar ni a llorar y aprende con rapidez a llamar la atención y responder a los cuidados que le brindan los adultos. Los bebés recién nacidos en su momento dirigen pronto la mirada a sus madres o cuidadores, pueden hacer muchas cosas de lo que se creía. Aunque solo están despiertos durante períodos relativamente cortos, poco después de nacer ya inician las interacciones con sus primeros compañeros de juego: la madre, por regla general, y cada vez más, el padre.

DE UNO A CUATRO MESES.- El juego, que se inicia, habitualmente, en forma de búsqueda activa de juguetes, solo es posible cuando desaparecen determinados reflejos primitivos. A partir de entonces el juego no es una mera evidencia de estímulos y respuestas previsibles, sino que se convierte cada vez más en un proceso de entrada sensorial selectiva (recepción) que se procesa en el cerebro (interpretación) y se traduce en alguna respuesta motriz adecuada (expresión).

Cuando se le da algún juguete que pueda sostener (sonajero, cuchara de madera), lo agarra con firmeza y se lo acerca a la cara, golpeándose a veces la barbilla, aunque sus miradas hacia el objeto suelen ser fugaces. Le resulta muy difícil controlar los músculos de la cabeza, el cuello y los ojos, manteniendo al mismo tiempo su aprehensión estática con la manos. Sin embargo, hacia las catorce semanas, sostiene el juguete y lo mira con atención.

DE LOS CUATRO A LOS OCHO MESES.- Entre las dieciocho y las veinte semanas, el bebé es capaz de alcanzar y agarrar el sonajero que se le acerca, sostener la mirada hacia él y sacudirlo. Así mismo, puede llevárselo a la boca y abandonarlo a continuación. Es capaz de sostenerlo con las dos manos, apretándolo y soltándolo alternativamente. También puede tirarlo, abriendo las manos, pero todavía no es capaz de colocarlo de forma deliberada en algún sitio.

Hacia los seis meses, se lleva a la boca todos los objetos que coge. Todavía no es capaz de relajar las manos a voluntad. Cuando se repiten en circunstancias conocidas, reconoce los objetos que tienen algún significado para él.

Entre los seis y siete meses demuestra su capacidad para distinguir entre personas

conocidas y desconocidas. Una de las cosas que merece la pena observar es el juego socializado entre la madre o el padre y su bebé. La alegría que demuestra el bebé cuando juega con la persona que lo cuida es, a menudo, imitativa, y va acompañada por carcajadas y sonrisas.

Hacia los siete meses, puede sostener los objetos simultáneamente, uno en cada mano, aferrándolos con las palmas de las manos y unir sus manos hasta que se ajusten por completo..

DE LOS OCHO A LOS DOCE MESES.- El niño se sienta en el suelo y se mantiene en equilibrio, se mueve en todas las direcciones buscando los juguetes que estén al alcance de sus brazos, sin caerse. Comienza a arrastrarse hacia los objetos que le resultan llamativos. Empieza a lanzar juguetes no solo por la satisfacción que le proporciona sus logros motores, sino por la derivada de su interés por ver y oír la sucesión de hechos que se producen cuando caen, ruedan y se paran los objetos. Disfruta con los ruidos y las sensaciones táctiles que produce simultáneamente al golpear o hacer resbalar objetos sólidos, como bloques, campanas o pequeños objetos caseros, sobre superficies duras.

DE LOS DOCE A LOS DIECIOCHO MESES.- A partir de esta etapa, elabora de modo más evidente y dilatado definiciones según el uso en relación con los objetos corrientes. Por ejemplo: bebiendo de una taza vacía, llevándose un cepillo a la cabeza para utilizarlo a continuación con el cabello de la persona que lo cuida.

Al niño en esta edad le domina la urgencia por explorar y explotar su medio. Descubre rápidamente la implicación de continente y contenido, es decir, le gusta

cargar, descargar, cargar de nuevo. Mira dentro de cajas y armarios para manipular, oler y gustar los objetos que se encuentran en su interior.

DE LOS DIECIOCHO A LOS VEINTICUATRO MESES.- El niño es capaz de:

- Aprovechar el mejor control que tiene sobre su cuerpo y miembros.
- Llevar a cabo muchas actividades motrices de potencia, como empujar, arrastrar y transportar objetos grandes, trepar hacia el interior y hacia el exterior de los cajones, trepar por muretes y subir y bajar escaleras.
- Mostrar un interés creciente por la naturaleza y el empleo minucioso de pequeños objetos, como los que se encuentran en bolsos de mano, cajas y otros espacios de casa o de la escuela
- Se sienta en un pequeño trineo y tiene independencia suficiente para que lo empujen por una pendiente nevada suave, yendo solo.

LOS DOS AÑOS El niño empieza a mostrarse cada vez más diestro en todas las formas de actividad motriz. Levanta y transporta cosas, trepa, salta y corre. Puede montar en su triciclo hacia delante, utilizando los pedales, gira en las esquinas y marcha atrás. Chuta, lanza, coge la pelota, a veces de forma algo desmañada, aunque cada vez de modo más eficiente. Puede bajar escaleras, aunque necesita concentrarse mucho.

Sus manipulaciones y destrezas constructivas mejoran rápidamente. Construye una

torre con diez bloques. Sostiene el lápiz, el crayón, suele apreciar mucho los juegos educativos, como los rompecabezas, los bloques, los juegos de tornillos.

LOS TRES Y CUATRO AÑOS.- La mayoría de los niños participa en algún tipo de agrupación infantil. Estas agrupaciones van desde las guarderías o escuelas infantiles hasta puros grupos de juego.

A los tres años, los niños todavía necesitan jugar y, por tanto, aprender en grupos pequeños, íntimamente relacionados con uno o dos adultos conocidos. Durante el año siguiente, hacen rápidos progresos en cuanto a su socialización.

Hacia los cuatro años, es normal que participen en todo tipo de actividades de juego dirigidas por ellos mismos en grupos de entre tres y seis participantes.

En esta etapa, los juegos más populares son las construcciones improvisadas en el exterior, los juegos de interior de mesa y en el suelo, los disfraces y los de simulación. Estas actividades de juego suelen elaborarse y desarrollarse día a día, poniendo de manifiesto el reconocimiento cada vez mayor de la necesidad de discutir, planificar, poner en común, respetar el turno y respetar las reglas acordadas.

LOS CINCO AÑOS.- En esta etapa continúan desarrollando con rapidez su competencia cotidiana y sus capacidades de comunicación. Los tipos de juego que utilizan los niños de cinco años muestran mucha más complejidad. Todavía les gustan los materiales no muy definidos, como objetos de plástico de formas distintas, bloques, diversos tipos de juguetes que existen en el mercado o piezas de madera de distintos tamaños. Les gusta trabajar en el banco de carpintería y pueden ser muy

diestros en el manejo de materiales reales, aunque siempre deben contar con una supervisión suficiente. Prefieren hacer construcciones sencillas empleando pocos materiales, pero muy a menudo dan muestras de creatividad.

LOS SEIS AÑOS.- Los niños de esta edad tienen su imaginación tan viva que destaca su mayor habilidad cognoscitiva. Si se les facilita los medios adecuados para jugar, se ponen de manifiesto su curiosidad y exuberancia. Tienen aptitudes para las manualidades y las artes creativas; es posible apreciar cómo evolucionan sus destrezas constructivas. Hace muebles y accesorios para su casa de muñecas.

LOS SIETE AÑOS.- Utilizan formas de juego de actividad y ejercicio más complejas; a menudo, emplean la función de investigación a medida que descubren formas nuevas de utilizar su cuerpo. Es muy corriente que desarrollen destrezas como las de trepar por estructuras nuevas y más complejas. También practican de forma sistemática juegos con reglas por equipos.

## **CAPÍTULO II**

### **2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **2.1. CARACTERIZACIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO**

##### **“VICENTE ANDA AGUIRRE”**

##### **RESEÑA HISTÓRICA**

La Escuela Vicente Anda Aguirre fue fundada el 2 de septiembre de 1968, siendo la primera escuela nocturna en la provincia de Cotopaxi que atiende al nivel primario, con niños, niñas, adolescentes y personas adultas quienes forman la población estudiantil, provenientes de diferentes lugares de la provincia, debido a la migración del campo a la ciudad.

Esta institución en el año de 1968 comienza a laborar en un local arrendado, con un solo maestro, el Sr. Profesor Renato Díaz, quien trabajó durante 9 años sin nombramiento alguno; luego pasa a funcionar en las aulas de la Escuela Fiscal de Niñas Elvira Ortega.

En el año de 1977 toma el nombre de “Vicente Anda Aguirre”, en homenaje a un militar honorable que brindó su apoyo al desarrollo de la educación, mediante Acuerdo N° 037.

El 24 de enero del 2003 la Lcda. Judith Sánchez campaña, Directora del establecimiento solicita a la Dirección Provincial de Educación y Cultura de

Cotopaxi, la autorización para la actualización y legalización de la creación y funcionamiento del indicado plantel educativo.

En relación al pedido antes formulado, en informe de fecha 28 de junio del 2003, la Supervisión de Nivel Primario verifica que no existen documentos legales; pero, según los datos tomados del archivo de la Escuela Nocturna de Educación Básica “Vicente Anda Aguirre” entregados por la señora Directora se deduce que viene funcionando desde el 2 de septiembre de 1968.

El Acuerdo respectivo dice:

En el ejercicio de las atribuciones que le confiere el Art. 59, literales d), m), y n) del Reglamento General de la Ley de Educación.

#### ACUERDA:

Autorizar y legalizar la creación y funcionamiento de la Escuela Nocturna de Educación Básica “Vicente Anda Aguirre” de la ciudad de Latacunga, plantel educativo que con sostenimiento fiscal viene funcionando con fecha 2 de septiembre de 1968, como así da testimonio su vida e historia, de régimen sierra, sujetándose a las disposiciones legales vigentes consignadas en el Reglamento General de la Ley de Educación.

La Escuela Fiscal Mixta Nocturna “Vicente Anda Aguirre” está ubicada en la parroquia Matriz de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Esta institución es completa, graduada cuenta con los seis años de educación básica (del 2º al 7º año). Los 6 que existen están capacitados para trabajar didáctica y pedagógicamente con los niños y niñas, para lo cual utilizan métodos y técnicas activas en los conocimientos científicos y prácticos acorde a los avances educativos y a las necesidades y cambios que requiere la sociedad en su educación.

La Sra. Lcda. Judith Ángela Sánchez Campaña Directora del plantel está al frente de 6 maestros y 205 estudiantes, distribuidos de la siguiente forma:

GRADOS	MATRICULADOS		
	H	M	T
2º	18	24	42
3º	20	15	35
4º	15	13	28
5º	22	17	37
6º	17	15	32
7º	16	15	31
<b>TOTAL</b>	<b>108</b>	<b>95</b>	<b>203</b>

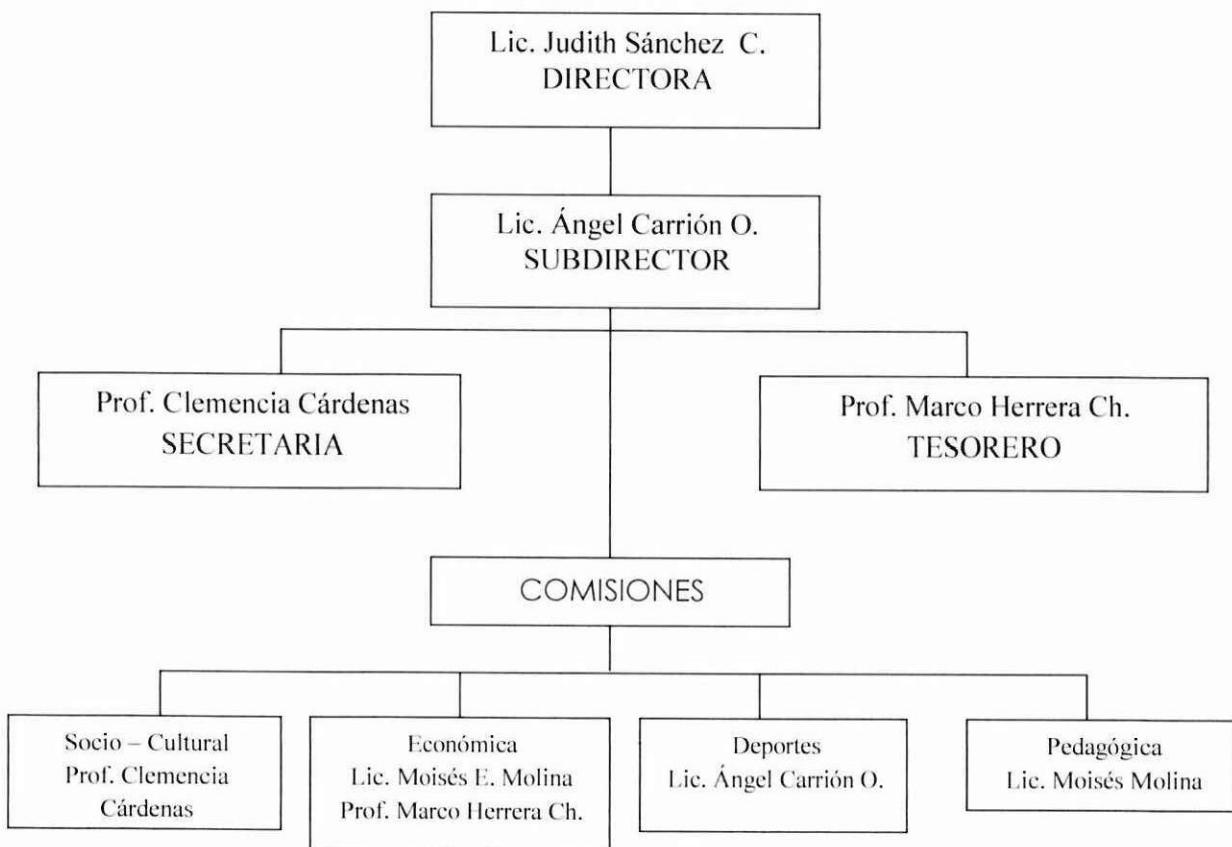
5º año de educación básica: Lcdo. Marco Enrique Egas Calvachi.

6º año de educación básica: Lcdo. Ángel Efraín Carrión Ortega.

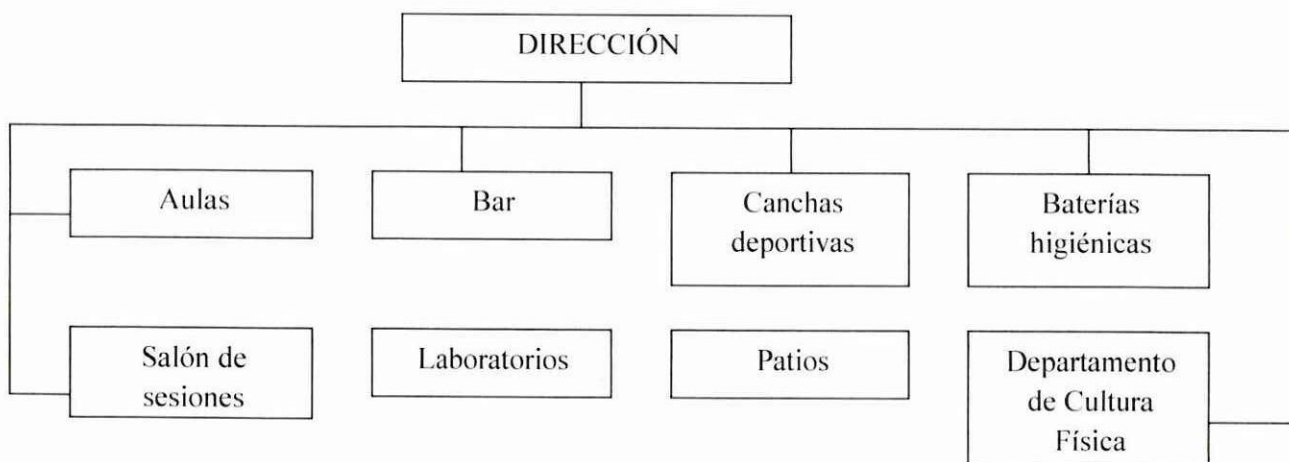
7º año de educación básica: Lcdo. Eladio Moisés Molina.

## ORGANIGRAMA POSICIONAL DE LA ESCUELA NOCTURNA

### “VICENTE ANDA AGUIRRE”



La infraestructura de esta escuela está constituida por:



## **2.2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LA AUTORIDAD DE LA ESCUELA “VICENTE ANDA AGUIRRE”**

**Lic. Judith Sánchez, Directora de la Escuela Fiscal Mixta Nocturna “Vicente  
Anda Aguirre”**

### **1. ¿Qué es para Ud. el juego?**

El juego es una manifestación libre y espontánea para optimizar el aprendizaje.

### **2. ¿Cómo cree Ud. que influye el juego en la educación?**

Por medio del juego el educando desarrolla sus destrezas llegando al aprendizaje significativo.

### **3. ¿Qué juegos se aplican en su institución para el desarrollo del lenguaje?**

- Adivinanzas
- Dramatizaciones
- Cuentos
- Fábulas
- Trabalenguas

### **4. ¿Aplican el juego en el área de Lenguaje y Comunicación?**

A veces, cuando el contenido lo requiere.

**5. ¿La escuela dispone de materiales educativos que se relacionen con el área de Lenguaje y Comunicación?**

Se dispone de poco material elaborado por los maestros, debido a la situación económica de los padres de familia, lo que no permite la colaboración necesaria para este aspecto.

**6.- Según su criterio ¿a qué ayuda la enseñanza mediante el juego?**

Se alcanza mayor beneficio y mejores resultados con el menor esfuerzo posible.

**7. ¿En qué se basa la escuela nueva?**

Dando libertad a los educandos en su expresión oral, que actúen espontáneamente, que expongan sus experiencias; orienta al un desarrollo integral y brinda seguridad en sí mismos.

**8. ¿Cómo ayuda usted a los niños y niñas para que tengan éxito en el aprendizaje y desarrollo de la personalidad?**

Depende en buena medida del afecto y confianza que el maestro sepa ganarse en sus alumnos y no crear traumas psicológicas que afectan su desarrollo.

**9.- ¿Cree usted que es muy importante tener el aula con un ambiente adecuado?.**

Si, para que los niños y niñas sientan un ambiente agradable y puedan desenvolverse en las actividades de orden normal, estético, intelectual, social y otros.

**10.- ¿Qué valores inculca en los educandos de su institución?**

En la institución inculcamos la formación en valores éticos, morales y cívicos.

### **CRITERIO**

El juego es una actividad educativa ya que permite la socialización, influye en el desarrollo físico, psicológico y espiritual del niño y la niña.

La aplicación del juego en el aula desarrolla las habilidades y destrezas, la capacidad intelectual y reflexiva de los estudiantes.

Mediante la aplicación del juego en la educación se puede llegar al aprendizaje significativo, el mismo que pretende alcanzar la excelencia educativa.

## 2.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “VICENTE ANDA AGUIRRE”

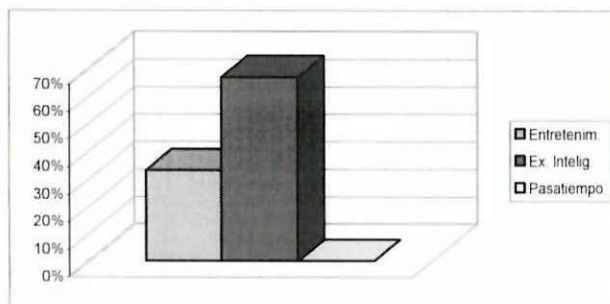
2.3.1. ¿Cómo docente, qué es para Ud. el juego en el proceso de interaprendizaje?

CUADRO N° 1

VARIABLE	F	%
Entretenimiento	1	33
Expresión de la inteligencia	2	67
Pasatiempo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta “Vicente Anda Aguirre”

GRÁFICO N° 1



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta “Vicente Anda Aguirre”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados los maestros de Lenguaje y Comunicación de la escuela “Vicente Anda Aguirre” sobre lo que es el juego, el 33% dice que es un entretenimiento, el 67% una expresión de la inteligencia, que permite desarrollar los sentidos y la capacidad de razonamiento en el proceso de interaprendizaje.

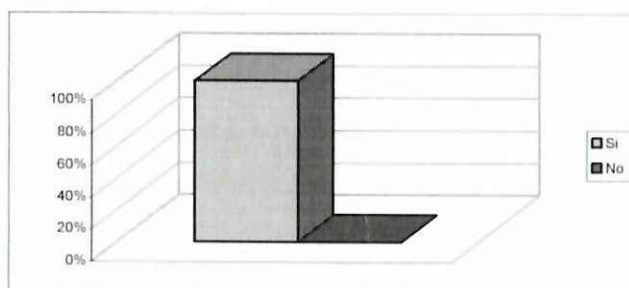
### 2.3.2. ¿El juego como elemento educativo influye en el desarrollo físico del niño?

**CUADRO N° 2**

VARIABLE	F	%
Si	3	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 2**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo referente a que si el juego influye en el desarrollo físico del niño, el 100% de los maestros encuestados manifiestan que si influye.

Este resultado nos permite deducir que para que el niño desarrolle perfectamente su cuerpo, se hace necesaria la práctica del juego. Esto nos permite comprobar la hipótesis de nuestro trabajo. "La elaboración de una guía de trabajo lúdico permitirá el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes".

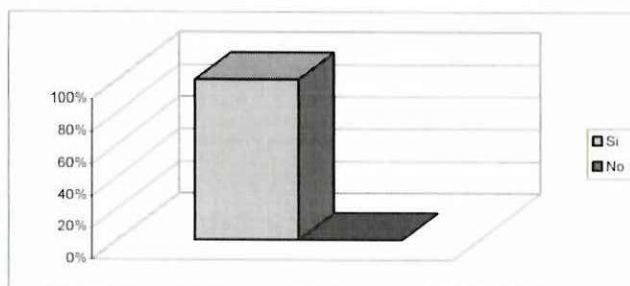
### 2.3.3. ¿El juego influye en el desenvolvimiento psicológico y la socialización de los estudiantes?

**CUADRO N° 3**

VARIABLE	F	%
Si	3	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 3**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En cuanto a la influencia del juego en el desenvolvimiento psicológico y la socialización de los conocimientos y destrezas, el 100% de los maestros encuestados indican que sí influye en aspectos indicados, por lo que podemos determinar la gran importancia del juego en la formación de la personalidad de los educandos; de la misma forma este resultado nos ayudará a comprobar la hipótesis. "La elaboración de una guía de trabajo lúdico permitirá el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes".

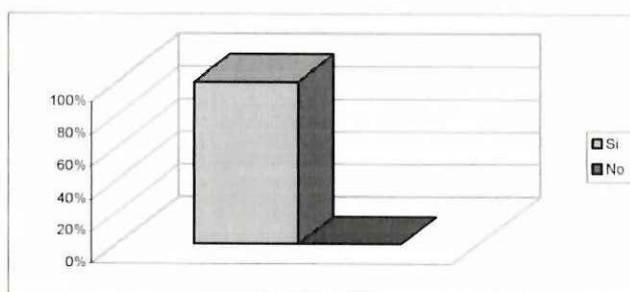
### 2.3.4. ¿El juego influye en el desarrollo personal y social del niño?.

**CUADRO N° 4**

VARIABLE	F	%
Si	3	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 4**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Cuando preguntamos a los maestros si la influencia del juego alcanza al aspecto espiritual, la totalidad de maestros (100%) manifiestan que si influye, por tanto el juego es una actividad que está íntimamente ligado con el desarrollo integral del individuo.

Este resultado también nos permite comprobar la hipótesis. "La elaboración de una guía de trabajo lúdico permitirá el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes".

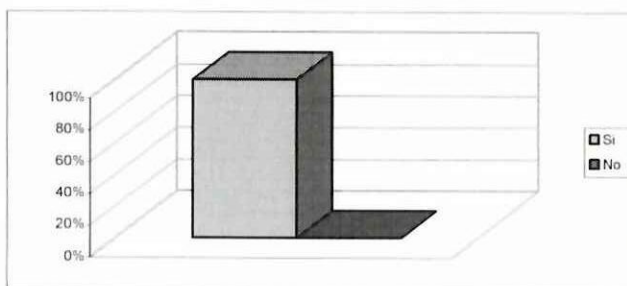
### 2.3.5. ¿Realiza actividades lúdicas en el aula?

CUADRO N° 5

VARIABLE	F	%
Pocas	3	100
Muchas	0	0
Ninguna	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

GRÁFICO N° 5



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al consultar a los docentes si realiza actividades lúdicas en el aula, también la totalidad (100%) dice que si las realiza, por cuanto ellas ayudan a motivar y despertar en interés en los educandos, lo que permite alcanzar un aprendizaje significativo, que es el objetivo de la pedagogía actual.

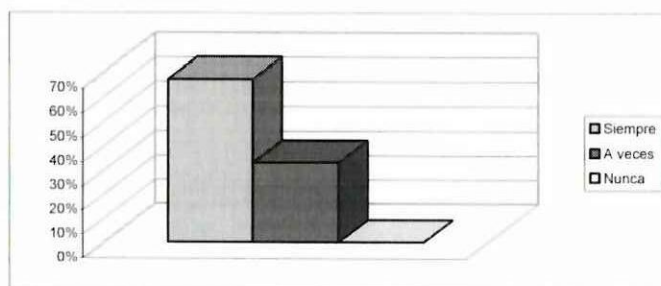
**2.3.6. ¿Orienta las actividades lúdicas a los niños y niñas para incentivar el aprendizaje activo y participativo?**

**CUADRO N° 6**

<b>VARIABLE</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Siempre	2	67
A veces	1	33
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 6**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Sobre la participación de los maestros como orientador en las actividades lúdicas de los niños y niñas, el 67% de encuestado indica que siempre participa, en tanto que el 33% dice que participa a veces.

Esto demuestra que existe interés en los maestros por interrelacionarse con sus alumnos y de esta manera convertir al juego en la principal actividad que ayuda al procesos enseñanza – aprendizaje.

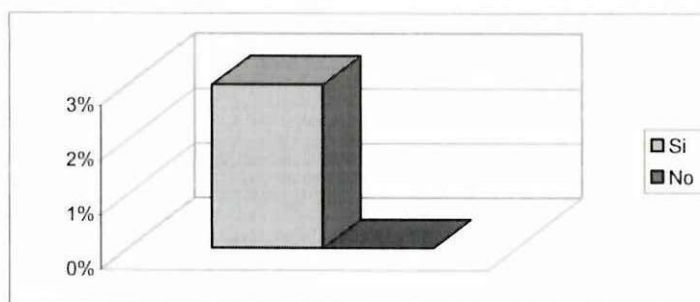
**2.3.7. En el desarrollo de las habilidades y destrezas, cree que son importantes los juegos recreativos?.**

**CUADRO N° 7**

VARIABLE	F	%
Si	3	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 7**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En lo que se refiere al desarrollo de habilidades y destrezas mediante el juego, el 100% de los maestros manifiestan que los juegos recreativos juegan un papel importante en esa actividad, y que la pedagogía actual toma como lema la frase "Aprender jugando" para despertar el interés en los estudiantes.

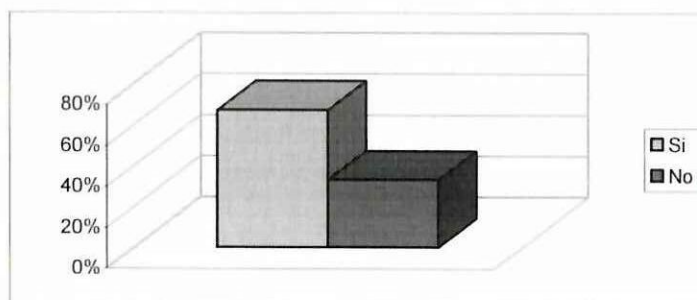
**2.3.8. ¿Las dinámicas que usted aplica en el aula como medio educativo son beneficiosas para sus alumnos?.**

**CUADRO N° 8**

VARIABLE	F	%
Si	2	67
No	1	33
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 8**



Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Sobre si las dinámicas que se aplican en el aula son beneficiosas para los niños y niñas, el 67% de encuestados indican que si lo son, mientras el 33% responden que no. Esto nos da la pauta de que en la actualidad poco a poco se va introduciendo el proceso de interaprendizaje las dinámicas que mucho bien hacen a los actores de la educación, ya que producen tranquilidad y satisfacción en el trabajo realizado.

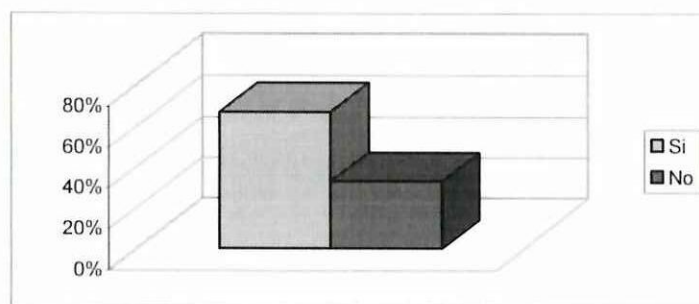
### 2.3.9. ¿Los juegos tradicionales ayudan al desarrollo intelectual de los discentes?.

**CUADRO N° 9**

VARIABLE	F	%
Si	2	67
No	1	33
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 9**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El cuadro anterior nos demuestra que en la actualidad en la escuela en donde se realizó la investigación, todavía se practican los juegos tradicionales puesto que el 67% de maestros dicen que los mismos ayudan al desarrollo intelectual de los discentes, pero sin embargo existe un 33% que creen lo contrario.

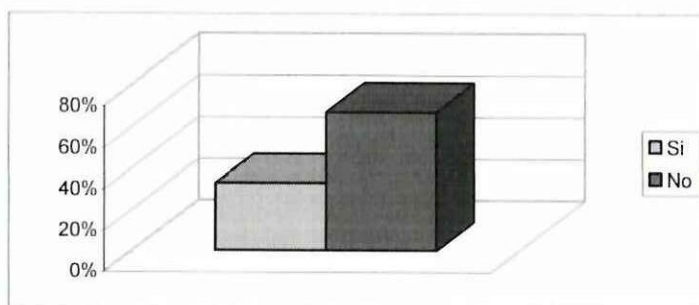
### 2.3.10. Utiliza usted guías de juegos que faciliten el desarrollo del Lenguaje y la Comunicación?

CUADRO N° 10

VARIABLE	F	%
Si	1	33
No	2	67
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

GRÁFICO N° 10



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Maestros de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Tratándose de la utilización de guías de juegos que faciliten el desarrollo del lenguaje y la comunicación, el 33% de docentes si lo hacen, en tanto que el 67% no; esto puede deberse a que no cuentan con este material, por lo que nuestra propuesta en este trabajo investigativo es la de elaborar dichas guías para ponerlas al alcance maestros y estudiantes.

## 2.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE 5º, 6º Y 7º AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “VICENTE ANDA AGUIRRE”

### 2.4.1. ¿Participas en juegos planificados por tu maestro?

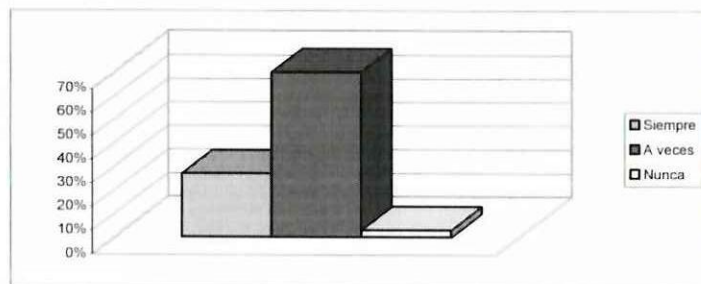
CUADRO N° 1

VARIABLE	F	%
Siempre	27	27
A veces	70	70
Nunca	3	3
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Vicente Anda Aguirre”

GRÁFICO N° 1



Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Vicente Anda Aguirre”

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Cuando preguntamos a los alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la escuela “Vicente Anda Aguirre” sobre si participa con los maestros en las actividades lúdicas que se desarrollan, el 27% manifiesta que siempre participa, el 70% dice que lo hace a veces y un 3% que nunca participa. De esto se deduce que no siempre las actividades lúdicas tienen mucha importancia para los alumnos, más bien están consideradas como actividades secundarias.

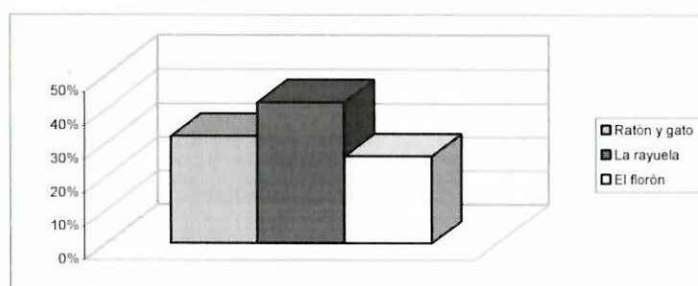
### 2.4.2. ¿Cuál es el juego que más te gusta?

CUADRO N° 2

VARIABLE	F	%
Ratón y el gato	29	29
La rayuela	40	40
El florón	26	26
La Pájara Pinta	5	5
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

GRÁFICO N° 2



Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere a los juegos que más gusta a los estudiantes, el 29% indica que es el ratón y el gato, mientras que al 40% de gusta la rayuela al 26% le gusta el florón y al 5% la Pájara Pinta, por lo que nos damos cuenta que todavía tienen vigencia los juegos tradicionales, esto puede deberse a la falta de una guía de aplicación de otro tipo de juegos que se complementen con los de antaño.

Estos resultados nos permitirán comprobar la hipótesis planteada en el proyecto.

### 2.4.3. ¿Respetas las reglas en los juegos con tus compañeros?

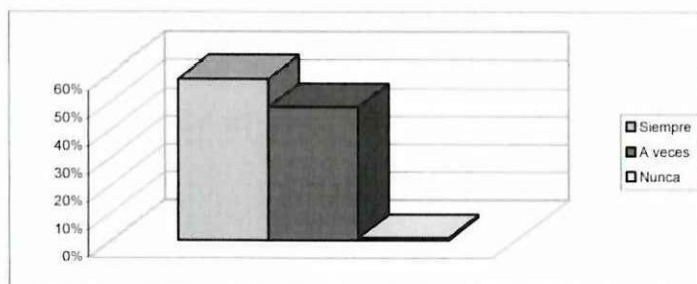
**CUADRO N° 3**

VARIABLE	F	%
Siempre	58	58
A veces	41	41
Nunca	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5°, 6° y 7° años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 3**



Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5°, 6° y 7° años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Consultados los estudiantes sobre si al jugar respetan las reglas de cada uno de los juegos, el 58% contestan que siempre respetan, el 41% dice que respetan a veces y el 1% nunca respetan; de lo que falta un poco de concientización para que los niños y las niñas respeten siempre las reglas del juego, lo que evitará ciertos accidentes y contratiempos.

#### 2.4.4. ¿Qué tiempo dedicas en tu casa para jugar?

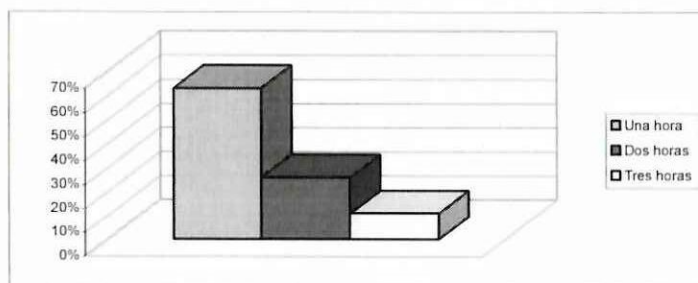
CUADRO N° 4

VARIABLE	F	%
Una hora	63	63
Dos horas	26	26
Tres horas	11	11
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

GRÁFICO N° 4



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Sobre el tiempo que dedican a jugar en la casa, el 63% de alumnos encuestados dicen que una hora, un 26% dedica dos horas, y el 11% tres horas. Esto se debe a que en la casa los niños y las niñas realizan otras actividades, como hacer la tareas, ayudar a en los trabajos a sus padres, etc.

### 2.4.5. ¿Cuáles son los libros de lectura que más te agrada leer?

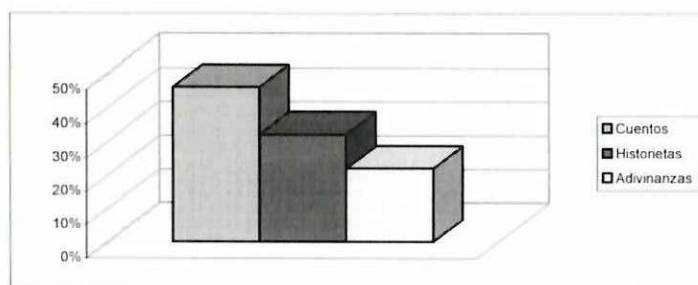
**CUADRO N° 5**

VARIABLE	F	%
Cuentos	46	46
Historietas	32	32
Adivinanzas	22	22
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 5**



Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En cuanto a los libros de lectura que más les gusta leer, el 46% de los alumnos encuestados indican que los cuentos, el 32% historietas y el 22% dice que les gusta los libros de adivinanzas.

Los cuentos a través de los tiempos han sido los que más han llamado la atención no solo a los niños sino a las personas de todas las edades, por sus contenidos fantásticos, que permiten desarrollar la imaginación y creatividad.

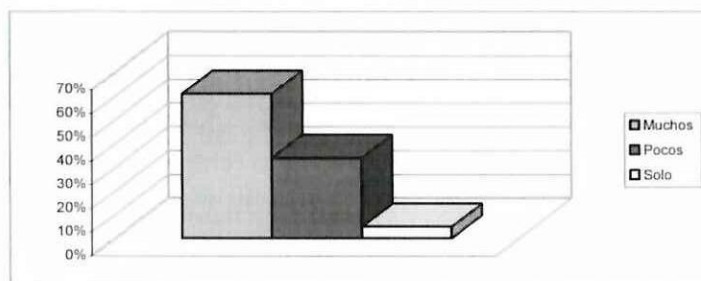
### 2.4.6. ¿Cuántos niños participan en tu juego preferido?

CUADRO N° 6

VARIABLE	F	%
Muchos	61	61
Pocos	34	34
Juega solo	5	5
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Alumnos de 5°, 6° y 7° años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

GRÁFICO N° 6



Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Alumnos de 5°, 6° y 7° años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En lo que se refiere al número de niños y niñas que participan en el desarrollo de los juegos favoritos, el 61% manifiesta que participan muchos, el 34% dice que pocos y el 5% juegan solos, esto demuestra que a la mayoría de estudiantes les gusta jugar en grupos y mientras más participen mejor ya que de esta manera se alcanza la socialización. Este resultado también nos permite comprobar la hipótesis.

### 2.4.7. ¿En los juegos de dramatización, que personaje te gusta representar?

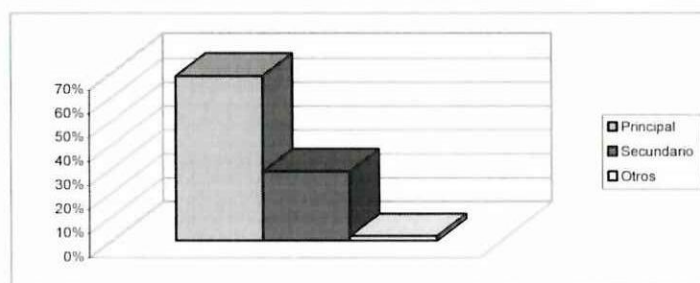
CUADRO N° 7

VARIABLE	F	%
Principal	69	69
Secundario	29	29
Otros	2	2
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

GRÁFICO N° 7



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Sobre el personaje que les gusta representar en las dramatizaciones, el 69% de alumnos encuestados dicen que el personaje principal, el 29% le gusta ser el personaje secundario y al 2% otros personajes. Esto nos demuestra que a los niños y niñas en su mayoría les gusta ser protagonistas en los juegos y dramatizaciones.

#### 2.4.8. ¿En cuanto al juego de rompecabezas, cuál te gusta armar?.

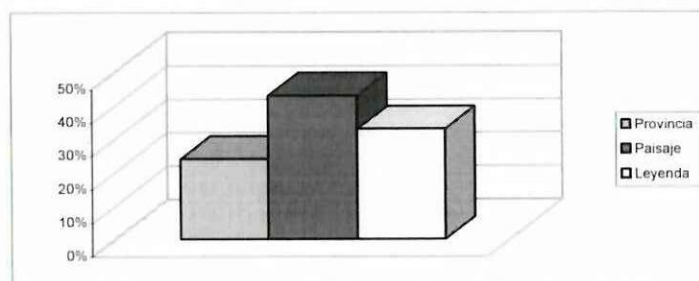
**CUADRO N° 8**

VARIABLE	F	%
De la provincia	24	24
De un paisaje	43	43
De una leyenda	33	33
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 8**



Realizado por: Aguirre María, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Otro de los juegos que se utiliza en las escuelas son los rompecabezas, por lo que consultamos a los niños y niñas de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la escuela "Vicente Anda Aguirre", sobre el tipo de rompecabezas que les gustaría armar, a lo que el 24% responde que de la provincia, el 43% dice que de un paisaje y al 33% le gusta armar de una leyenda.

### 2.4.9. ¿De los siguientes refranes, cuál es el que más entiendes?

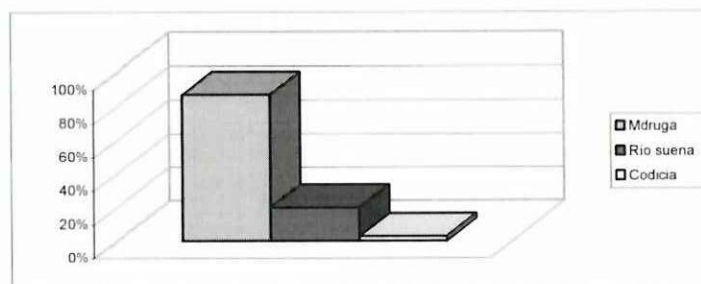
**CUADRO N° 9**

VARIABLE	F	%
Al que madruga Dios le ayuda	87	87
Cuando el río suena piedras trae	10	10
La codicia rompe el saco	3	3
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 9**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen

Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

También los refranes forman parte de la gran variedad de juegos conocidos y practicados en los planteles educativos de los cuales hemos seleccionado los tres más conocidos para auscultar criterios de los alumnos, a lo que el 87% respondieron que mejor entiende el refrán que dice "Al que madruga Dios le ayuda"; el 10% entiende "Cuando el río suena, piedras trae", y el 3% mejor entiende el refrán que dice "La codicia rompe el saco".

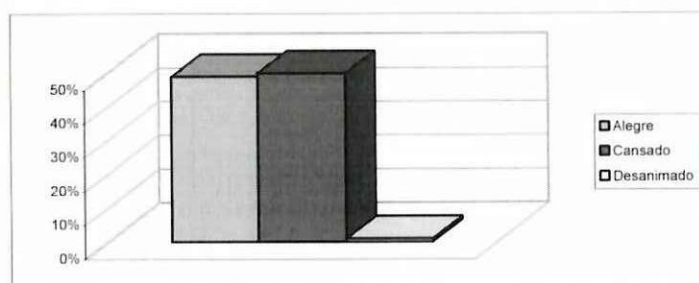
### 2.4.10.¿Cómo te sientes al final de un juego?

**CUADRO N° 10**

VARIABLE	F	%
Alegre	49	49
Cansado	50	50
Desanimado	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

**GRÁFICO N° 10**



Realizado por: Aguirre Maria, Murillo Rosa y Ortiz Carmen  
Fuente: Alumnos de 5º, 6º y 7º años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Vicente Anda Aguirre"

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Sobre el estado de ánimo de los niños y niñas después de la realización de un juego respondieron de la siguiente forma: el 49% dicen que se sienten alegres; el 50% cansados y el 1% desanimados. Esto nos permite comprobar la hipótesis. "La elaboración de una guía de trabajo lúdico permitirá el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes".

## **2.5. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

### **ENUNCIADO:**

La adecuada selección de estrategias metodológicas lúdicas permitirá la elaboración de una guía de trabajo para el desarrollo de habilidades y destrezas en los escolares de 5º, 6º y 7º Años de Educación Básica de la Escuela Nocturna “Vicente Anda Aguirre.

### **COMPROBACIÓN**

Como se demuestra en los cuadros 2, 3 y 4 de la encuesta aplicada a los docentes de la Escuela Fiscal Nocturna “Vicente Anda Aguirre”, el 100% considera que el juego influye en el desarrollo físico, psicológico y espiritual de los educandos, según los ítems arriba mencionados ( 2, 3, 4).

El cuadro N° 2 de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 5º, 6º y 7º Años de Educación Básica demuestra que los juegos preferidos son los tradicionales dejando a parte a los actuales.

En el cuadro N° 6 de los alumnos se determina que en los juegos preferidos por los niños y niñas participan muchos de ellos, esto lo manifiestan el 61% de encuestados.

Los resultados del cuadro N° 10 de los estudiantes indica que luego de jugar, los niños y niñas se sienten cansados, en un 50%.

De lo anotado se desprende que la hipótesis planteada es verdadera ya que la elaboración de un Guía Didáctica para el juego permitirá realizar otros tipos de juegos y se alcanzará que los estudiantes no se sientan cansados, sino más bien con ánimos de practicarlos.

Se acepta la hipótesis planteada.

## CONCLUSIONES

Realizado el trabajo de investigación hemos podido determinar las siguientes conclusiones

- El juego es una expresión de la inteligencia que influye directamente en el desarrollo físico, psicológico y espiritual del educando, según lo demuestran los ítems N° 1 y 2 de las encuestas aplicadas a los docentes con un 67% y 100% respectivamente.
- La mayoría de estudiantes no participa activamente en las actividades lúdicas planificadas, lo que no permite una interrelación entre estos componentes educativos, como consta en el ítem N° 1 de la encuesta aplicada a los alumnos, con 27% a su favor.
- Los juegos que más se practican en el plantel educativo son los tradicionales, en cuyo desarrollo si se aplican las reglas de juego, lo que se manifiesta en el ítem N° 2 de los alumnos, el mismo que alcanza a un 40% de las respuestas.
- Las actividades que realizan los niños y las niñas en el hogar no les permite disponer de mucho tiempo para el desarrollo de las actividades lúdicas como lo demuestra el ítem N° 4 de la encuesta aplicada a los alumnos, con un 63%.

## RECOMENDACIONES

- Que el juego no sea considerado solo como una expresión de inteligencia, sino que también se vea en él un interaprendizaje para los niños, que es lo que más les llama la atención.
- Debe tomarse al juego como una actividad en la que participen activamente los docentes y estudiantes para de esta manera cumplir con el objetivo de interrelación y socialización.
- Se recomienda que se practiquen tanto los juegos tradicionales como los modernos, para lo que se elaborará la guía correspondiente.
- Los niños y niñas deben disponer de más tiempo en el hogar para la práctica de los juegos ya que esto les permitirá el desarrollo de sus habilidades y destrezas.
- Los maestros deben cultivar en sus estudiantes el interés por los personajes secundarios de los cuentos, por cuanto ellos también representan un papel importante en los juegos dramatizados, de lo contrario no podría desarrollarse dicha dramatización.

**CAPÍTULO III**  
**PROPUESTA FACTIBLE**  
**GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES**  
**Y DESTREZAS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.**

**3.1. PRESENTACIÓN**

El ser humano, en todas las fases de su vida, está continuamente descubriendo y aprendiendo nuevas cosas, a través de contacto con sus semejantes y del dominio del medio en que vive.

El hombre nació para aprender, para descubrir y apropiarse de todos los conocimientos, desde los más simples hasta los más complejos, y allí reside justamente la garantía de su supervivencia e integración en la sociedad, como ser participativa, crítico y creativo.

Basta tener una mente interesada para quedarse maravillado ante el fascinante mundo del juego de los niños y niñas. La fuerza motivadora que imprimen a sus actividades lúdicas está íntimamente relacionada con la curiosidad epistemológica natural del ser humano; por eso, el juego y el aprendizaje están necesariamente relacionados.

La experiencia estudiantil, la teoría y práctica educativa docente han despertado en nosotros el interés por enseñar jugando. Tal interés, al verse reforzado y esclarecido con las vivencias de nuestros alumnos e hijos nos ha permitido tomar la decisión de elaborar esta guía, para profundizar la visión de nuestra educación infantil.

Desde antaño, ciertos profesores y centros educativos han visto como superfluos, triviales e innecesarios los juegos infantiles. Sumidos en el tradicionalismo de la escuela, en el memorismo reinante y la rigidez de la escolarización, nunca dieron la importancia debida a las actividades lúdicas. Duele mucho la incompreensión de los padres y/o docentes. Incomoda ver a tantos niños que parecen robots, sin manifestaciones de alegría ni vitalidad, cohibidos y privados de su derecho a vivir como niños. Al contrario, qué maravilloso es contemplar la espontaneidad de la recreación infantil, el matiz de sus fantasías, la gracia de sus palabras, gestos y acciones. Qué grato es auscultar a través de sus travesuras su adaptabilidad al mundo circundante y a la manifestación de su madurez biológica, psicológica, social y espiritual. Se evidencia su educabilidad, su potencial de desarrollo personal.

El enfoque que hace esta guía corresponde al área de Lenguaje y Comunicación, en el nivel primario. Consta de diferentes juegos que permiten el desarrollo del lenguaje, clasificados de acuerdo a la necesidad.

Esta guía pretende aportar ideas para que, teniendo en cuenta la naturaleza del juego como forma de conceptualizar y comunicar conocimientos, el profesorado lo utilice como herramienta educativa.

Nuestra propuesta didáctica de utilización del juego infantil como escenario pedagógico no podrá realizarse si no se adopta una perspectiva de indagación y descubrimiento del comportamiento de los alumnos y alumnas y si no se aplican y se ponen en prueba los conocimientos teóricos que sobre el tema tiene el profesor/a. Éste debe basar su práctica en la información que descubre sobre las formas en que sus alumnos/as progresan espontáneamente en sus juegos, elaborando a partir de

ellos los nuevos proyectos de intervención.

### **3.2. JUSTIFICACIÓN**

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular a gatear, ponerse de pie, andar; prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

El sistema educativo, canal del sistema político vigente se muestra utilitario, significativo para una capa de la población, pero conspira contra los niños y niñas de bajos ingresos, que son los frecuentan las escuelas públicas, empleando para ello el desorden absoluto, el que se manifiesta en la burocracia, en la inadecuación curricular, en la indefinición de objetivos, en la precariedad de los recursos que se le destinan.

A nosotros los educadores, nos compete el compromiso de garantizar la educación del alumno, para bien o para mal, hacemos parte de cada uno. Sabemos que hay muchas formas de transformación y liberación y una de ellas es ésta, nuestra pequeña colaboración, la Guía de Juegos Didácticos para desarrollar habilidades y destrezas en el área de Lenguaje y Comunicación.

La educación lúdica está muy lejos de aquella concepción ingenua de pasatiempo, chiste vulgar, diversión superficial. Constituye una acción inherente al niño y la niña, adolescente, joven y adulto y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en el continuo intercambio con el pensamiento colectivo.

Esta propuesta tiene su justificación porque es una contribución a la educación. Estamos seguros de que, bien aplicada y comprendida significará un aporte concreto y positivo para el mejoramiento de las habilidades y destrezas del lenguaje y la comunicación, sea en la cualificación y formación crítica del educando, sea como una herramienta que garantice más satisfactoriamente la permanencia del alumno en la escuela, sea para definir valores y para mejorar la relación y el acoplamiento de la personas en la sociedad.

### **3.3. OBJETIVOS**

- Contribuir al desarrollo de las destrezas en el área de Lenguaje y Comunicación, mediante una Guía de Juegos Didácticos que permitan generar aprendizajes significativos en los estudiantes..
- Proponer algunos juegos didácticos que cultiven el folclor, las tradiciones y costumbres de los pueblos para mantener nuestra identidad.
- Orientar el aprendizaje de Lenguaje y Comunicación mediante la organización y desarrollo del juego como herramienta de comunicación.

### **3.4. DESARROLLO DE LA GUÍA**

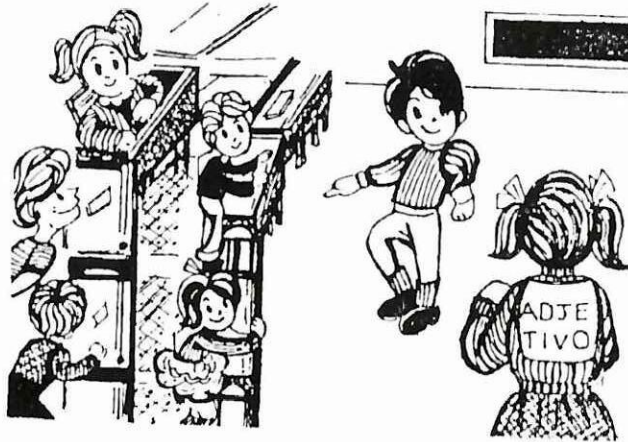
Presentamos a continuación una serie de técnicas de juegos pedagógicos para el enriquecimiento del quehacer pedagógico del profesor. No son de ninguna manera recetas, sino propuestas, sugerencias, que si se aplican adecuada y correctamente, contribuirán positivamente al desarrollo de las funciones psicomotoras, cognoscitivas, lingüísticas y afectivas y significarán un eficaz aporte al desarrollo de las habilidades y destrezas del lenguaje y comunicación.

Es importante poner de presente que estos juegos no constituyen fines, sino medios que complementan y deben sumarse al trabajo del educador.

Los juegos de lenguaje, expresión oral y escrita e interpretación enriquecen y estimulan el lenguaje de los alumnos, liberándolos de la prevención y el miedo de expresarse, llevándolos a participar activamente en el proceso de interacción y comunicación social.

## JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL, ESCRITA E INTERPRETACIÓN.

### ¿QUIÉN SOY YO?



**Objetivo General:** Desarrollar la atención, la memoria, el lenguaje oral y la socialización.

**Objetivo Específico:** Memorizar los nombres de los compañeros y repetirlos, insertándolos en frases.

**Organización de los alumnos:** En círculo o en filas comunes.

### DESARROLLO

- El profesor dice: “He venido a participar en la clase .... (añade algún detalle) y complementa: mi nombre es fulano”.
- El segundo participante prosigue: “Yo vine a participar en la clase x (añade algo), me encontré aquí a fulano y mi nombre es .....

- El tercer participante continúa: “Yo vine a participar en la clase x (añade algo), me encontré con fulano, ..... y yo soy .....
- En esa forma cada participante va repitiendo la frase, añadiendo algún detalle y recitando de memoria el nombre de los que ya se presentaron.
- Cada participante debe rehacer la frase a su gusto y encontrar una nueva forma de decir los nombres.

### **Reglas**

Interesa que los participantes no escriban los nombres sino que los aprendan de memoria. Cada uno podrá rehacer la frase a su gusto.

### **Advertencia**

Este juego es interesante con grupos pequeños, máximo 35 personas y los mejores resultados se lograrán al usarlo con grupos donde las personas no se conocen.

### **Evaluación**

El profesor observa y analiza el desempeño y las reacciones de los alumnos.

### **Discusión**

- Conversar con los participantes sobre el por qué y los efectos del juego y discutir las reacciones que cada uno tuvo durante el mismo.
- Conversar sobre temas distintos relacionados con el ejercicio: el nombre de cada persona, el por qué del nombre que lleva, su importancia en la vida, su identidad, su valor en la sociedad, etc.

## Observación

Este juego puede emplearse para fijar otro tipo de nombres relacionados con las diversas disciplinas.

### LES PRESENTO A MIS COMPAÑEROS



**Objetivo General:** Desarrollar la memoria, el lenguaje oral y la socialización.

**Objetivo Específico:** Elaborar y hacer preguntas al compañero y presentarlo al grupo – clase.

**Ordenamiento de los alumnos:** Por duplas.

## DESARROLLO

- Pedir a los participantes que se elijan y se organicen de a dos.

- Pedir a cada miembro de la dupla que haga a su compañero algunas preguntas: nombre, edad, lugar en donde vive, lo que más le gusta, lo que menos le agrada, por qué está allí, etc.
- Luego del intercambio de informaciones personales, pedir a cada participante que haga la presentación del compañero.

### **Regla**

Deben participar todos los alumnos.

### **Precauciones**

Este juego resulta interesante para un grupo no muy grande. Se aplica por lo general cuando los participantes todavía no se conocen, por ejemplo en el primer día de clases.

### **Evaluación**

Observación, analizar y registrar las actitudes de los alumnos.

### **Discusión**

Conversar con los participantes sobre el objetivo y los efectos del juego. La importancia de la presentación.

### **Observación**

Esta técnica puede emplearse y adecuarse no solo para presentar datos referentes a los compañeros, sino también para exponer diferentes asuntos relacionados con lo que cada uno piensa.

## TELÉFONO SIN HILOS



**Objetivo General:** Desplegar la memorización y el lenguaje oral.

**Objetivo Específico:** Comunicar los mensajes sin desfigurarlos ni alterarlos.

**Ordenamiento de los alumnos:** En filas.

### DESARROLLO

- El maestro escogerá, dentro de un tema determinado, una pequeña frase. Se la mostrará al primer alumno de cada fila, pidiéndola que la retenga en la memoria.
- Al dar una señal, cada uno debe decir a su compañero de atrás la frase y éste al que sigue.
- El mensaje ha de pasar de oído a oído hasta el último de la fila.
- Cuando la última persona oiga el mensaje, se levanta y lo dice en voz alta.

- El participante que diga primero el mensaje correcto ganará un punto para su fila.
- Luego de la primera ronda, el primer alumno pasa a ocupar el último lugar en su fila. El maestro elige otro mensaje y repite el juego. Y así sucesivamente.

### **Reglas**

- El mensaje tiene que pasar de persona en persona hasta que llegue a la última.
- Si la última persona no capta el mensaje, la primera podrá enunciarlo de nuevo.
- No se permite saltos (por ejemplo, que el primer alumno comunique el mensaje al tercero, saltándose al segundo).
- El profesor puede ser el árbitro del juego.

### **Evaluación**

El profesor observa y registra el desempeño de cada uno de los participantes.

### **FICHA DE CONTROL**

Filas	Mensaje incorrecto	Mensaje Correcto	Desempeño

## PERIÓDICO HABLADO



**Objetivo General:** Desarrollar la expresión oral, el raciocinio, el espíritu de colaboración y de socialización.

**Objetivo Específico:** Sintetizar ideas y acontecimientos, transmitiéndolos con una correcta y adecuada pronunciación.

**Ordenamiento de los alumnos:** Por grupos.

### DESARROLLO

- Los alumnos hacen alguna investigación sobre asuntos especiales propuestos por el profesor.

- Por grupos sintetizan los temas principales y por medio del “periódico hablado” comunican a todo el salón dichas noticias. Han de hacerlo en forma clara, correcta, adecuada y crítica.

### **Reglas**

- Dispondrán de un determinado tiempo para elaborar las noticias y un tiempo limitado para presentarlas.
- La forma de presentación de las noticias queda a la imaginación e inventiva de los alumnos.

### **Evaluación**

El profesor podrá observar el desempeño y actuación de las personas en la presentación.

### **Precauciones**

- Determinar el asunto con anticipación.
- Controlar el tiempo de presentación de cada grupo.

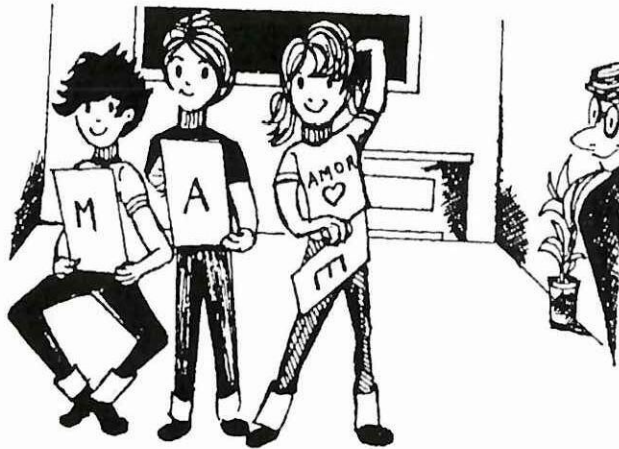
### **Discusión**

Comentar y analizar con mayor profanidad los mensajes transmitidos.

### **FICHA DE ANOTACIONES**

Equipos	Organización	Creatividad	Presentación	Observación
A				
B				
C				
D				
E				

## LA PAYASADA ANIMADA



**Objetivo General:** Desarrollar la comunicación oral, el espíritu de colaboración y socialización; eliminar las inhibiciones.

**Objetivo Específico:** Leer correctamente y expresar con claridad la idea central de un tema propuesto.

**Ordenamiento de los alumnos:** Pequeños grupos o filas normales.

### DESARROLLO

- Los alumnos preparan un asunto concreto y lo presentan en forma de un coro hablado y con expresión corporal.
- El asunto puede ser tomado de un libro o preparado por ellos mismos, de acuerdo con lo determinado por el profesor.

- Cada participante en la payasada debe estudiar su papel y acomodar su expresión corporal al tema. Por ejemplo: payasada: "Los soldados". Personas que recitan el tema e imitan al soldado, la máquina o el robot, etc.

### **Reglas**

- Los participantes tienen que hablar en voz alta, clara y acompasada.
- Hay que ensayar y preparar la payasada antes de la presentación.
- Estudiar el papel.

### **Evaluación**

El profesor observa la actuación de los alumnos y registra su desempeño. Puede incluso pedir a los alumnos que ellos mismos analicen el desempeño de sus compañeros y promuevan la auto-evaluación.

### **Precauciones.**

- Orientar a los alumnos en la elección del tema.
- Darles las correspondientes indicaciones en lo relativo al tono de voz y a sus movimientos en el escenario.
- Discutir antes de la presentación las reglas.

### **Discusión**

- Comentar y analizar los efectos del juego y las actitudes de los participantes.

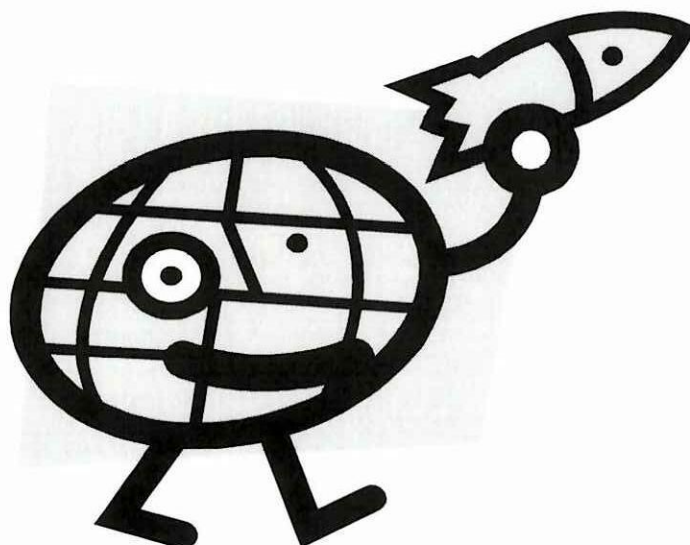
- Charlar sobre los temas presentados y sobre la capacidad de expresión de los participantes.

**Nota:** Es indispensable que el profesor planee la técnica con anticipación al día de la presentación, para que los alumnos puedan prepararla.

### FICHA DE REGISTRO

Equipos	Organización	Creatividad	Presentación	Criterios
A				
B				
C				
D				
E				
F				

### EL JUEGO DE LA NASA



**Objetivo General:** Promover el raciocinio, la interpretación de un texto, el lenguaje oral y la socialización.

**Objetivo Específico:** Comprender un texto y saber argumentar con lógica las ideas.

**Organización de los alumnos:** en la primera fase = individualmente; en la segunda fase = en grupo.

## DESARROLLO

- El profesor podrá mimeografiar el siguiente formulario para entregarlo a los participantes.
- Pedirles que respondan individualmente solo en la columna Yo.
- Después de responderlo individualmente, les pide que se reúnan en grupo y discutan en conjunto las preguntas poniendo las respuestas del grupo en la columna NOSOTROS.
- Después de la discusión grupal y su correspondiente respuesta, pedirles que pongan la respuesta según la "NASA": 1 (oxígeno); 2 (agua); 3 (comida); 4 (mapa); 5 (radio); 6 (botiquín); 7 (seda); 8 ( 20 metros); 9 (estufa); 10 (barco); 11 (tarro de leche); 12 (señales); 13 (pistolas); 14 (brújula); 15 (fósforos).
- Luego les pide que registren las diferencias de los elementos (columna D) y al final sumen todas las diferencias:

YO	D	NASA	D	GRUPO	
10	5	15	2	13	caja
4	2	2	0	2	comida
Suma	7		2		

**Formulario de decisión: lea atentamente:**

**Instrucciones**

Usted forma parte de la tripulación de una nave espacial que debería encontrarse con la nave madre en la superficie iluminada de la luna. Pero debido a un percance mecánico, su nave se vio obligada a alunizar en un punto distante cerca de 200 millas del sitio previsto de encuentro. En el curso del alunizaje, la mayoría de los elementos del equipo de a bordo sufrió daños. Dado que la supervivencia de la tripulación depende del acceso a la nave madre, deben escogerse los elementos más importantes e indispensables para el viaje de 200 millas.

Enseguida se da cuenta de los 25 utensilios que quedaron intactos y que no se echaron a perder en la caída. Su tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para que su tripulación pueda llegar al punto de encuentro. Ponga el número 1 en el elemento más importante, el número 2 en el segundo en importancia y así sucesivamente hasta señalar con el número 15 el menos importante (TIEMPO 10 minutos)

YO	D	NASA	D	GRUPO	
					Caja de fósforos
					Comida concentrada
					20 metros de cuerda de nylon
					Seda para paracaídas
					Estufa portátil
					Dos pistolas calibre 45
					Un tarro de leche deshidratada
					Dos tanques con 50 kilos de oxígeno
					Mapa de estrellas (constelación lunar)
					Barco salvavidas
					Brújula
					5 galones de agua
					Señales luminosas (de llamas)
					Botiquín de primeros auxilios (con agua de inyección)
					Radio de frecuencia modulada – transmisor-receptor de energía solar

### **Reglas**

- Leer y responder el texto sin hacer preguntas.
- Preguntar únicamente en caso de duda sobre el modo de llenar el formulario.
- En el momento de grupo, debe prevalecer la opinión de la mayoría.
- Intentar hacerlo en el tiempo fijado.

### **Precauciones**

- Orientar a los participantes durante el desarrollo del formulario.
- Procurar que en las respuestas en la discusión de grupo prevalezca la opinión de la mayoría, aunque todos deben insistir en su argumentación.

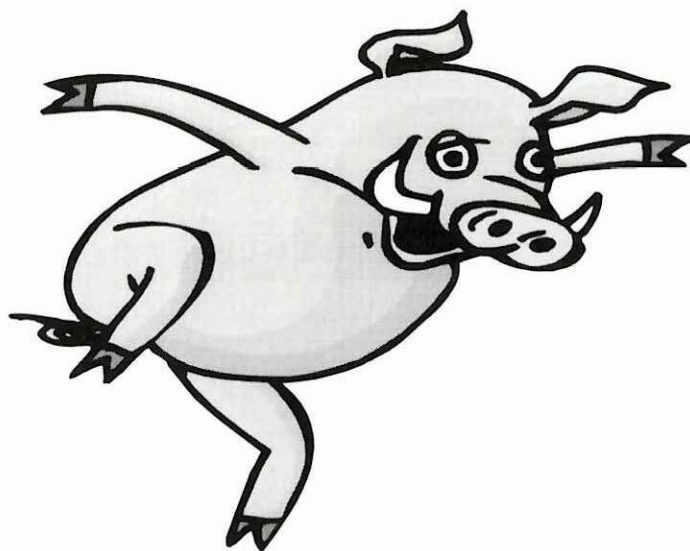
### **Evaluación**

Observar y analizar el desempeño y las actitudes de los alumnos.

### **Discusión**

- Conversar sobre el por qué de la técnica y los efectos que produce.
- Los participantes pueden llegar a algunas discusiones, tales como: el grupo piensa mejor y llega a resultados más satisfactorios (la diferencia individual, por lo general, es menor que la de grupo); cuanta mayor interacción haya entre las personas, son mejores los resultados mientras haya un mayor conocimiento de un determinado asunto, los resultados serán también mejores.
- Pueden también establecerse algunas relaciones y comparaciones con diversas realidades y con la vida de la gente: la fuerza misma de la argumentación.

## EL JABALÍ



**Objetivo General:** Desarrollar la lectura interpretativa, el pensamiento lógico, el lenguaje oral y la sociabilidad.

**Objetivo Específico:** Leer el texto y reproducir la idea valiéndose de un dibujo.

### Organización de los alumnos

Primera fase: individualmente.

Segunda fase: en pequeños grupos.

### DESARROLLO

#### Primera fase:

- Pedir al alumno que lea individualmente el texto siguiente y haga el dibujo que se le pide.
- Una vez realizados los dibujos, recogerlos y exponerlos en el mural.

## **El Jabalí**

El Jabalí ( *Phacochoerus aethiopicus*) goza de triste privilegio de ser considerado como el más feo de todos los suidos. Su enorme cabeza achatada, sembrada de grandes verrugas, se caracteriza por la posición de los ojos, muy apartados y situados bien atrás. El cuerpo macizo, sostenido por unos miembros delgados, está cubierto en el cuello y en el lomo por cerdas rígidas esparcidas que forman una especie de crin y dejan las anclas prácticamente desnudas. El cuerpo y las cerdas son café-oscuras o negruzcas. En los machos, se presenta un gran arrugamiento del cuero en los cachetes, con unos cuantos pelos blancos.

Los cachorros tienen 34 dientes, pero los jabalíes adultos conservan únicamente los 4 últimos molares y los caninos,, los que alcanzan proporciones monstruosas en ambos miembros. Los caninos superiores especialmente pueden llegar a tener 50 centímetros de longitud, desbordando los labios y encorvándose primero hacia fuera y luego hacia arriba. Únicamente su extremo está cubierto de esmalte.

El jabalí puede medir hasta 1.80 m. de largo, con una cola de unos 40 cm., muy fina y terminada en un mechón de pelos. La altura promedio es de 70 cm., y el peso de un macho adulto puede ser 100 kilos.

### **Segunda fase**

- Pedirles a los alumnos que se reúnen en grupo, lean la descripción y hagan un solo dibujo de grupo.
- Enseguida se debe exponer los dibujos de todos los grupos.

- Después el profesor analiza con los alumnos los dibujos presentados, pudiendo incluso mostrar la figura de un jabalí.

### **Reglas**

- En la primera fase, es fundamental que el alumno haga solito su dibujo. No interesa que le quede bonito o feo. Lo importante es que todos participen.
- En la segunda fase, el dibujo será de grupo. Todos deberán dar su opinión.

### **Precauciones**

Preparar con anticipación el texto. Llevar la figura de un jabalí.

### **Evaluación**

Observar y analizar el desempeño de los participantes.

### **Discusión**

Comentar y analizar los objetivos y efectos del juego, los niveles del lenguaje y los problemas de la comunicación.

## **PUNTUACIÓN INTERESANTE**

**Objetivo General:** Desarrollar el pensamiento lógico, el lenguaje oral y escrito.

**Objetivo Específico:** Poner la puntuación correcta en las frases.

**Organización de los alumnos:** En filas corrientes.

## **DESARROLLO**

### **Juego 1**

- Grabar en un casete un diálogo cualquiera y mientras la cinta gira, los alumnos van señalando, en una hoja que se ha entregado previamente, los signos de puntuación de las diferentes cláusulas del texto.

### **Juego 2**

- Pasar por escrito las frases y pedir a los alumnos que pongan la puntuación.
- Yo la quiero nunca la odiaré.
- Yo sé por qué me encuentro solo aquí hay problemas hasta cuando venga alguien que responda.
- Un hacendado tenía un ternero y la mamá del hacendado también era el papá era el papá del ternero.
- Ven acá Brito.
- Dejo mis bienes a mi hermana no a mi sobrino nunca se pagará la cuenta del sastre nada para los pobres.

### **Reglas**

- Procurar resolver los problemas individualmente, sin consultar con los compañeros.

### **Precauciones**

- Tener preparado el material.
- Estimular la participación de los alumnos.

### **Evaluación**

Observar y registrar el desempeño de los alumnos.

### **Discusión**

- Comentar y analizar con los alumnos el objetivo y los efectos del juego.
- Explorar los bloqueos que se dan en la comunicación escrita.

### **Discutir**

a) Yo amo, o yo nunca amo.

¡Yo no sé por qué! Me encuentro solo. Aquí hay problemas. ¿Hasta cuándo? ¡Venga alguien que responda!.

Un hacendado tenía un ternero y la madre; del hacendado también era el padre del ternero.

Dejo mis bienes a mi hermana. No a mi sobrino. Nunca se pagará la cuenta del sastre, nada para los pobres.

¿Dejo mis bienes a mi hermana? No. A mi sobrino...

¿Dejo mis bienes a mi hermana? No. ¿A mi sobrino?. Nunca. Se pagará la cuenta del sastre...

¿Dejo mis bienes a mi hermana? No. ¿A mi sobrino? Nunca. ¿Se pagará la cuenta del sastre? Nada. A los pobres.

## TARJETA DE INTEGRACIÓN



**Objetivo General:** Cultivar la atención, la expresión escrita y la memorización.

**Objetivo Específico:** Identificar y relacionar nombres, hechos, etc.

**Organización de los alumnos:** Filas comunes.

### DESARROLLO

- Cada alumno prepara o recibe la siguiente tarjeta.

Letra	1. Suintant. propio	2. Suintant. abstracto	3. Suintant. colectivo	4. Suintant. derivado	5. Suintant. compuesto
A					
B					
R					
S					
P					

- Luego cada uno llena la tarjeta de acuerdo a lo que se le pida.

### **Regla.**

- Es conveniente que los alumnos no se comuniquen entre sí mientras llenan la tarjeta.

### **Evaluación**

- Los mismos alumnos pueden hacerla reuniéndose de a dos y cotejando sus tarjetas.
- Las palabras no repetidas valen 10 puntos; las palabras repetidas, 5; palabras equivocadas (-5).
- Al fin del juego, el maestro hace la corrección y registra el desempeño de cada uno.

### **Precauciones**

- Preparar con tiempo la tarjeta.
- Advertir las reglas del juego a los alumnos.

### **Discusión**

Comentar y analizar con los alumnos los efectos del juego y la reacción de los participantes.

**Nota:** Adaptar esta técnica a otras situaciones de aprendizaje.

## HISTORIETA ANIMADA



**Objetivo General:** Desarrollar la agilidad motora, la atención, la percepción auditiva, la memorización y el lenguaje verbal.

**Objetivo Específico:** Escribir o repetir oralmente la historieta que se ha contado.

**Organización de los alumnos:** En semicírculo o en filas.

### DESARROLLO

- El profesor cuenta a los alumnos una historia.
- Cada uno de los integrantes del salón hace parte de la misma y como tal, recibe un nombre.
- Cuando en el curso de la historia se menciones alguno de dichos nombres, quien lo representa, se levanta, da una vuelta al círculo y vuelve a sentarse.

Por ejemplo:

Les voy a contar una historia del descubrimiento de América: en el curso de la historia, Juan y Pedro serán “las carabelas”, Enrique y Teresita serán “la tierra”, etc.... Al decir yo, de América, todos deben levantarse, dar una vuelta al círculo y sentarse.

### **Reglas**

- Mientras el profesor narra la historia deben estar en silencio.
- Ninguno puede ayudar al compañero.

### **Evaluación**

Al final, el profesor pide a cada alumno que escriba o repita toda la historia y registra el desempeño de cada uno en la ficha de observación.

### **Precauciones**

- Preparar con anticipación la historia.
- Dar a todos los integrantes del grupo nombres, aunque sean repetidos.

### **Discusión**

Comentar y analizar los efectos del juego y las actitudes de los participantes.

## BATALLA DE LA LECTURA



**Objetivo General:** Cultivar la comunicación oral.

**Objetivo Específico:** Leer correctamente pequeños textos.

**Organización de los alumnos:** En filas o en círculos.

### DESARROLLO

- El maestro programa un texto del libro y hace con los alumnos un ejercicio de lectura oral.
- Ya estudiados la puntuación, el tono, puede iniciar el juego de la “Batalla de lectura”.
- Se pone todos de pie.

- Un participante empieza la lectura del texto escogido. Si comete un error, por insignificante que sea, debe parar.
- Otro alumno comienza a leer. El menor error descalifica al participante.
- Quien no cometa ninguna equivocación puede sentarse.
- El juego sigue hasta cuando todos puedan sentarse, por haber leído correctamente todo el texto.

### **Regla**

Cada alumno tiene que comenzar la lectura siempre desde el principio, no seguir donde dejó el compañero.

### **Evaluación**

Observación del desempeño de los participantes.

### **Precauciones**

- Al principio, deben prepararse textos más cortos y sencillos.
- Ensayar con ellos las normas de lectura antes de iniciar el juego.

### **Discusión**

Analizar y comentar los efectos del juego y las actitudes de los participantes.

## **EL OBSERVADOR**

**Objetivo General:** Cultivar la memorización y la expresión escrita.

**Objetivo Específico:** Establecer la relación de los nombres con determinados hechos.

**Organización de los alumnos:** En filas comunes.

## **DESARROLLO**

- El profesor sugiere que cada alumno escoja un nombre que tenga relación con un asunto determinado.
- Después pide que uno por uno vaya estableciendo en el tablero su nombre y el hecho con el que lo ha relacionado.
- Cuando todos hayan escrito ya, el maestro, por sorteo pide a un alumno que se retire del salón.
- Enseguida va al tablero y traza un círculo en un determinado nombre.
- Luego, se le vuelve a llamar y se le dice que trate de identificar al alumno que escribió el nombre que está en el círculo.
- Si acierta, vuelve a salir del salón, para tratar de adivinar otro nombre. Si falla, cede su lugar a otro alumno.

## **Reglas**

- Los nombres han de estar relacionados con los hechos correspondientes.
- Los nombres se deben escribir claramente, uno por uno, para que todos puedan observarlos.
- El alumno descubridor se escoge a la suerte.

## **Evaluación**

El maestro observa y registra el desempeño de cada participante

### FICHA DE CONTROL

Descubridores	Desempeño	Aciertos

#### Precauciones

- Programar con anticipación el juego.
- Hacer conocer a los alumnos el funcionamiento del juego y no permitir que más de un alumno al tiempo escriba en el tablero.

#### Discusión

Analizar y comentar los efectos del juego, las actitudes de los participantes y los contenidos de los nombres escritos.

### AJEDREZ DE PALABRAS



**Objetivo General:** Desarrollar la percepción visual y la capacidad de observación y expresión oral.

**Objetivo Específico:** Localizar las palabras que tengan relación con un tema determinado en la tarjeta que se entrega.

**Organización de los alumnos:** En filas comunes.

## DESARROLLO

- En una cartulina o en el tablero, el profesor monta una gráfica, poniendo en ella varias palabras. Por ejemplo:

	relieve		
bahía			Altiplanicie
	Planicie		

- Enseguida, muestra la gráfica a los alumnos y les pide que hagan en sus cuadernos la misma gráfica, situando las palabras en sus lugares exactos.
- Hecho esto, los alumnos entregan su hoja al maestro, quien procede a hacer la verificación y corrección correspondiente.

## Reglas

- No se puede mirar la hoja antes que el profesor lo autorice.
- Deben poner atención en la tarjeta para poder localizar las palabras.

## Evaluación

El maestro observa y registra el desempeño de cada uno.

### FICHA DE CONTROL

Jugadores	Desempeño	Tiempo	Criterios

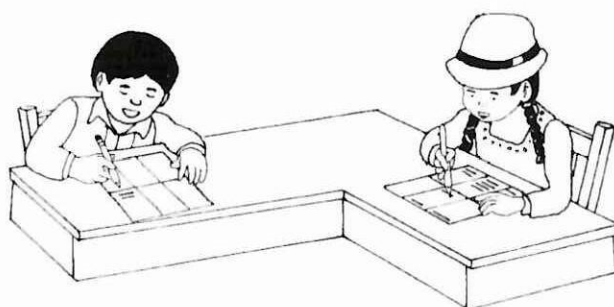
#### Precauciones

- Preparar con anticipación la gráfica y dar un corto tiempo para que los alumnos puedan detallar un poco el cuadro.

#### Discusión

Comentar y analizar lo efectos del juego y las actitudes de los participantes, lo mismo que el significado de las palabras escritas.

### ESCRITURA SILENCIOSA



**Objetivo General:** Desarrollar la percepción auditiva, la memorización y la expresión escrita.

**Objetivo Específico:** Escribir en el tablero frases relacionadas con un asunto determinado.

**Organización de los alumnos:** En círculo, semicírculo o en las filas comunes.

## **DESARROLLO**

- Un alumno sale al frente y el profesor le venda los ojos.
- Luego el profesor señala a otro integrante del grupo. Este, lo más silenciosamente posible, va al tablero y escribe allí una frase de un tema ya estudiando.
- Si el receptor (alumno que está adelante) siente algún ruido, debe extender el brazo en la dirección de donde proviene en ruido. Si acierta, gana un punto y sigue jugando. Si se equivoca en la dirección o no siente que un compañero escribió algo en el tablero, deja su puesto de investigador.

### **Reglas**

- El alumno debe salir haciendo el menor ruido posible.
- Si el receptor señala en dirección equivocada pierde su sitio.
- El receptor su puede escoger por sorteo.

### **Evaluación**

El profesor observa y registra el desempeño de cada uno.

### **Precauciones**

- Controlar el tono de voz de los participantes.
- Situar al receptor bien enfrente del tablero para que los participantes tengan acceso por todos los lados.
- Preparar con anticipación las cuestiones.
- No olvidar el pañuelo para vendar al receptor.

## Discusión

Comentar los efectos del juego y las actitudes de los participantes.

### DICTADO INTELIGENTE



**Objetivo General:** Desarrollar el raciocinio, la memorización y la capacidad de observación.

**Objetivo Específico:** El alumno debe ser capaz de escribir correctamente palabras y frases, aplicando las reglas de ortografía.

**Organización de los alumnos:** En filas comunes.

## DESARROLLO

- Los participantes trazan en una hoja de papel veinticinco rectángulos.
- Cada jugador escribe en cada cuadrado una de las palabras preparadas por el profesor.
- Después de que cada participante haya llenado su tarjeta, el profesor inicia el juego.

- Cada participante, de a uno, dice una de las palabras que tenga en su tarjeta.
- Quienes tengan la misma palabra en su ficha deben marcarla con una cruz.
- El primero que complete cinco palabras con X, en línea horizontal, vertical o diagonal levanta la mano y proclama su triunfo.
- Entrega su hoja al maestro quien procede a hacer las correcciones del caso.
- El error más insignificante en la copia de las palabras, descalifica al alumno.
- Si todo está correcto, será aclamado como primer vencedor.

Observe la tarjeta.

	afortunado	Vez	fez
		Exterior	
		Paz	nobleza
Nobleza			pureza
Represa	mes		ala

## BIBLIOGRAFÍA

- **CALERO**, Movillo, “Educar jugando “ Editorial Alfaomega, San Marcos, Perú.
- **CÉSPEDES**, Edgar, “Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño”. UNED, San José de Costa Rica, 1987.
- **DE BORJA**, María, “El juego infantil. Organización de ludotecas”, Oikos, S.A. ediciones, Barcelona-España.
- **DINELLO**, Raimundo, “Expresión lúdico – creativa”. Temas de educación infantil, Noedan – Montevideo, 1989.
- **JIMÉNEZ**, Carlos Alberto, “La lúdica como experiencia cultural”, Colección Mesa Redonda N° 34, Santa Fe de Bogotá.
- **NUNES**, Paulo, “Educación lúdica”. Técnicas y juegos pedagógicos, Ediciones Loyola – Ipiranga – Sao Paulo – Brasil, 1998.
- **M.C.**, Pugmire – Stoy, “El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje”, S.A., de Ediciones Madrid.

- **PACHECO, Oswaldo,** “Fundamentos de investigación educativa”, Nueva Luz, Guayaquil, 1998.
- **POZO, J.J.,** “Teorías cognitivas del aprendizaje”, Editorial Morata, Madrid, 1993.
- **RADMANDY,** “Reflexiones pedagógicas”
- **TOURTET, Lise,** “Jugar, soñar y crear”, Editorial Atenas- Madrid, 1995.

**ANEXOS**

**ANEXO N° 1**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE

ENTREVISTA A LA AUTORIDAD DE LA ESCUELA

“VICENTE ANDA AGUIRRE” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

TEMA.

Diseño de una guía de juegos para desarrollar las habilidades y destrezas en el área  
de Lenguaje y Comunicación.

**OBJETIVO:**

Recabar información para la elaboración de la guía

**INSTRUCCIONES:**

Sírvase contestar las preguntas se formulan a continuación

1. ¿Qué es para Ud. el juego?
2. ¿Cómo cree Ud. que influye el juego en la educación?
3. ¿Qué juegos se aplican en su institución para el desarrollo del lenguaje?
4. ¿Aplican el juego en el área de Lenguaje y Comunicación?
5. ¿La escuela dispone de materiales educativos que se relacionen con el área de Lenguaje y Comunicación?.
6. Según su criterio ¿a qué ayuda la enseñanza mediante el juego?
7. ¿En qué se basa la escuela nueva?
8. ¿Cómo ayuda usted a los niños y niñas para que tengan éxito en el aprendizaje y desarrollo de la personalidad?.

9. ¿Cree usted que es muy importante tener el aula con un ambiente adecuado?.

10. ¿Qué valores inculca en los educandos de su institución?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**ANEXO N° 2**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA  
“VICENTE ANDA AGUIRRE” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

TEMA.

Diseño de una guía de juegos para desarrollar las habilidades y destrezas en el área  
de Lenguaje y Comunicación.

OBJETIVO:

Recabar información para la elaboración de la guía

INSTRUCCIONES:

Sírvase marcar con una X la alternativa que estime conveniente

1. ¿Cómo docente, qué es para Ud. el juego en el proceso de interaprendizaje?

Entretenimiento	
Expresión de la inteligencia	
Pasatiempo	

2. ¿El juego como elemento educativo influye en el desarrollo físico del niño?

Si	
No	

3. ¿El juego influye en el desenvolvimiento psicológico y la socialización de los  
estudiantes?

Si	
No	

4. ¿El juego influye en el desarrollo personal y social del niño?.

Si	
No	

5. ¿Realiza actividades lúdicas en el aula?

Pocas	
-------	--

Muchas	
Ninguna	

6. ¿Orienta las actividades lúdicas a los niños y niñas para incentivar el aprendizaje activo y participativo?

Siempre	
A veces	
Nunca	

7. En el desarrollo de las habilidades y destrezas, cree que son importantes los juegos recreativos?

Si	
No	

8. ¿Las dinámicas que usted aplica en el aula como medio educativo son beneficiosas para sus alumnos?

Si	
No	

9. ¿Los juegos tradicionales ayudan al desarrollo intelectual de los discentes?

Si	
No	

10. Utiliza usted guías de juegos que faciliten el desarrollo del Lenguaje y la Comunicación?

Si	
No	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

### ANEXO N° 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.  
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE  
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 5º, 6º Y 7º AÑOS DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA  
“VICENTE ANDA AGUIRRE” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

#### TEMA.

Diseño de una guía de juegos para desarrollar las habilidades y destrezas en el área de Lenguaje y Comunicación.

#### OBJETIVO:

Recabar información para la elaboración de la guía

#### INSTRUCCIONES:

Sírvase marcar con una X la alternativa que estime conveniente

1. ¿Participas en juegos planificados por tu maestro?

Siempre	
A veces	
Nunca	

2. ¿Cuál es el juego que más te gusta?

Ratón y el gato	
La rayuela	
El florón	
La Pájara Pinta	

3. ¿Respetas las reglas en los juegos con tus compañeros?

Siempre	
A veces	
Nunca	

4. ¿Qué tiempo dedicas en tu casa para jugar?

Una hora	
Dos horas	
Tres horas	

5. ¿Cuáles son los libros de lectura que más te agrada leer?

Cuentos	
Historietas	
Adivinanzas	

6. ¿Cuántos niños participan en tu juego preferido?

Muchos	
Pocos	
Juega solo	

7. ¿En los juegos de dramatización, que personaje te gusta representar?

Principal	
Secundario	
Otros	

8. ¿En cuanto al juego de rompecabezas, cuál te gusta armar?.

De la provincia	
De un paisaje	
De una leyenda	

9. ¿De los siguientes refranes, cuál es el que más entiendes?

Al que madruga Dios le ayuda	
Cuando el río suena piedras trae	
La codicia rompe el saco	

10. ¿Cómo te sientes al final de un juego?

Alegre	
Cansado	
Desanimado	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**ANEXO 4**



Estudiantes de la Escuela Nocturna "Vicente Anda Aguirre"



Estudiantes Quinto, Sexto y Séptimo Años de Educación Básica de la Escuela Nocturna "Vicente Anda Aguirre"



Personal Docente de la Escuela Nocturna "Vicente Anda Aguirre"  
junto con el grupo de investigadoras