



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Parvularia.**

TEMA:

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE
LOS NIÑOS/AS DEL INSTITUTO PARTICULAR MIXTO “LEÓN BECERRA”
DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL
QUIMESTRE NOVIEMBRE 2009 – MARZO 2010.**

AUTORA: Verónica de los Ángeles Oñate Andaluz.

TUTOR: Dr. MSc. José Merino.

**AMBATO - ECUADOR
2010**

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

O TITULACIÓN

Yo Dr. MSc. José Merino con C.C 060084055-7 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

LOS JUEGOS DIDACTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL INSTITUTO PARTICULAR MIXTO “LEÓN BECERRA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL QUIMESTRE NOVIEMBRE 2009 – MARZO 2010, desarrollado por la egresada: Verónica de los Ángeles Oñate Andaluz, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, Marzo de 2010

TUTOR

Dr. MSc. José Merino.

C.C 060084055-7

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad legal y académica de su autora.

Verónica de los Ángeles Oñate Andaluz

C.C. 180415158-5

**Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “Los Juegos Didácticos y su incidencia en el Aprendizaje de los Niños/as del Instituto Mixto Particular “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, Durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010” , presentado por la Srta. VERÓNICA DE LOS ÁNGELES OÑATE ANDALUZ egresada de la Carrera, promoción Noviembre 2009 – Febrero 2010, una vez revisada la investigación aprobada con la calificación de 10 / 10, diez sobre diez, en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Dr. MSc. Marcelo Nuñez

Ing. Paúl Acosta

INDICE GENERAL

PRELIMINARES

	Pág.
Portada.....	i
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría de la Investigación.....	iii
Al Consejo Directivo.....	iv
Índice General.....	v
Índice de Cuadros y Gráficos.....	ix
Resumen Ejecutivo.....	xi
INTRODUCCION.....	1

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema.....	3
Contextualización.....	3
Macro.....	3
Meso.....	4
Micro.....	4
Árbol de Problemas.....	5
Análisis Crítico.....	6
Prognosis.....	6
Formulación del problema.....	6
Interrogantes de la Investigación.....	7
Delimitaciones.....	7

Objetivos.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
Justificación.....	8

CAPITULO II
MARCO TEORICO

Antecedentes de la Investigación.....	10
Fundamentaciones.....	10
Red de Inclusiones.....	13
Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	14
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	15
Categorías de la Variable Independiente.....	16
Categorías de la Variable Dependiente.....	26
Hipótesis.....	39
Señalamiento de variables.....	39

CAPITULO III
METODOLOGIA

Enfoque.....	40
Modalidades de la Investigación.....	40
Tipos de Investigación.....	41
Población y muestra.....	41
Operacionalización de la Variable Independiente.....	42
Operacionalización de la Variable Dependiente.....	43

Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	44
Procedimiento de la Investigación.....	45

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Ficha de observación aplicada a los Niños/as.....	46
Verificación de la hipótesis.....	66

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	69
Recomendaciones.....	70

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

Tema.....	71
Datos Informativos.....	71
Antecedentes.....	71
Justificación.....	72
Objetivos.....	72
Análisis de Factibilidad.....	72
Fundamentación.....	74
Modelo Operativo.....	79
Administración.....	80

Previsión de evaluación.....	81
BIBLIOGRAFIA.....	82
ANEXOS.....	85
Anexo N°1.....	85
Anexo N°2.....	86
Anexo N°3.....	87
Anexo N°4.....	88

INDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

1. Población.....	41
2. Operacionalización de la Variable Independiente.....	42
3. Operacionalización de la Variable Dependiente.....	43
4. Cuadro N°3 Plan para la Recolección de Información.....	44
5. Cuadro N°4 Socialización de los niños/as.....	45
6. Cuadro N°5 Asimilación de conocimientos.....	46
7. Cuadro N°6 Utilización de pictogramas.....	47
8. Cuadro N°7 Motivación con canciones.....	48
9. Cuadro N°8 Socialización mediante el baile.....	49
10. Cuadro N°9 Resolución de problemas.....	50
11. Cuadro N°10 Utilización de legos.....	51
12. Cuadro N°11 Juego deportivo.....	52
13. Cuadro N°12 Juego cooperativo.....	53
14. Cuadro N°13 Juego competitivo.....	54
15. Cuadro N°14 Ensarta con facilidad.....	55
16. Cuadro N°15 Diferencia las figuras geométricas.....	56
17. Cuadro N°16 Discrimina sonidos.....	57
18. Cuadro N°17 Imita sonidos.....	58
19. Cuadro N°18 Se comunica con facilidad.....	59
20. Cuadro N°19 Diferencia las partes de su cuerpo.....	60
21. Cuadro N°20 Pinta dibujos.....	61
22. Cuadro N°21 Expresa sus emociones.....	62
23. Cuadro N°22 Diferencia texturas.....	63
24. Cuadro N°23 Sigue instrucciones.....	64

25. Árbol de Problemas.....	5
26. Red de Inclusiones.....	13
27. Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	14
28. Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	15
29. Gráfico N°4 Socialización de los niños/as.....	45
30. Gráfico N°5 Asimilación de conocimientos.....	46
31. Gráfico N°6 Utilización de pictogramas.....	47
32. Gráfico N°7 Motivación con canciones.....	48
33. Gráfico N°8 Socialización mediante el baile.....	49
34. Gráfico N°9 Resolución de problemas.....	50
35. Gráfico N°10 Utilización de legos.....	51
36. Gráfico N°11 Juego deportivo.....	52
37. Gráfico N°12 Juego cooperativo.....	53
38. Gráfico N°13 Juego competitivo.....	54
39. Gráfico N°14 Ensarta con facilidad.....	55
40. Gráfico N°15 Diferencia las figuras geométricas.....	56
41. Gráfico N°16 Discrimina sonidos.....	57
42. Gráfico N°17 Imita sonidos.....	58
43. Gráfico N°18 Se comunica con facilidad.....	59
44. Gráfico N°19 Diferencia las partes de su cuerpo.....	60
45. Gráfico N°20 Pinta dibujos.....	61
46. Gráfico N°21 Expresa sus emociones.....	62
47. Gráfico N°22 Diferencia texturas.....	63
48. Gráfico N°23 Sigue instrucciones.....	64

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

“Los Juegos Didácticos y su incidencia en el Aprendizaje de los niños/as del Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010”

TUTORA: Verónica de los Ángeles Oñate Andaluz

TUTOR: Dr. MSc. José Merino.

RESUMEN EJECUTIVO

El Trabajo de Graduación hace un análisis de los Juegos Didácticos empleada por las Docentes y su efecto en el aprendizaje de los niños/as considerando los Juegos Didácticos que actualmente se utilizan en el Instituto en lo que concierne a su aplicación y eficacia y al nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en Técnicas Activas de aprendizaje que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras pueden emplear con los niños/as para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas basadas en el respeto a las diferencias individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes del Instituto.

DESCRIPTORES DE LA TESIS: Juegos Didácticos, Aprendizaje, Técnicas activas, Integración pedagógica, Diferencias individuales, Desarrollo integral de la personalidad.

INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Graduación está encaminado a evidenciar la relación entre los Juegos Didácticos y el Aprendizaje de los Niños/as del Instituto Particular Mixto "León Becerra" del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

El Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPÍTULO I, EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la Prognosis, se plantea el Problema, los Interrogantes del problema, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGIA; se señala el Enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS, se presentan los resultados del instrumento de investigación, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describen las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO VI, LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la Bibliografía, así como los Anexos correspondientes.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

Contextualización

Macro

En el Ecuador en la mayoría de instituciones educativas se necesita mayor empleo de juegos didácticos en el aula por parte de lo docentes para que los niños puedan socializarse fácilmente y sean creativos, aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

“La buena didáctica es aquella que deja que el pensamiento del otro no se interrumpa y que le permita sin notarla ir tomando buena dirección”.

Enrique Tierno Galbán

Meso

En la provincia de Tungurahua la idea de aplicar el juego didáctico en las instituciones educativas por parte de los docentes no es una idea nueva, la utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales, el juego didáctico como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

“No se pueden condenar los juegos y bailes, mientras sea únicamente por recreo, y no por afición, mientras sean raros y poco duraderos, y con modestia, con decoro y con buena intención”.

San francisco de Sales

Micro

En el Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato una gran parte del personal docente utilizan de manera limitada la variedad de juegos didácticos porque tienen que cumplir con una cierta planificación y requieren tiempo para el empleo de los mismos; lo que conlleva a que el nivel de aprendizaje de un grupo de niños/as sea inferior al de los demás.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

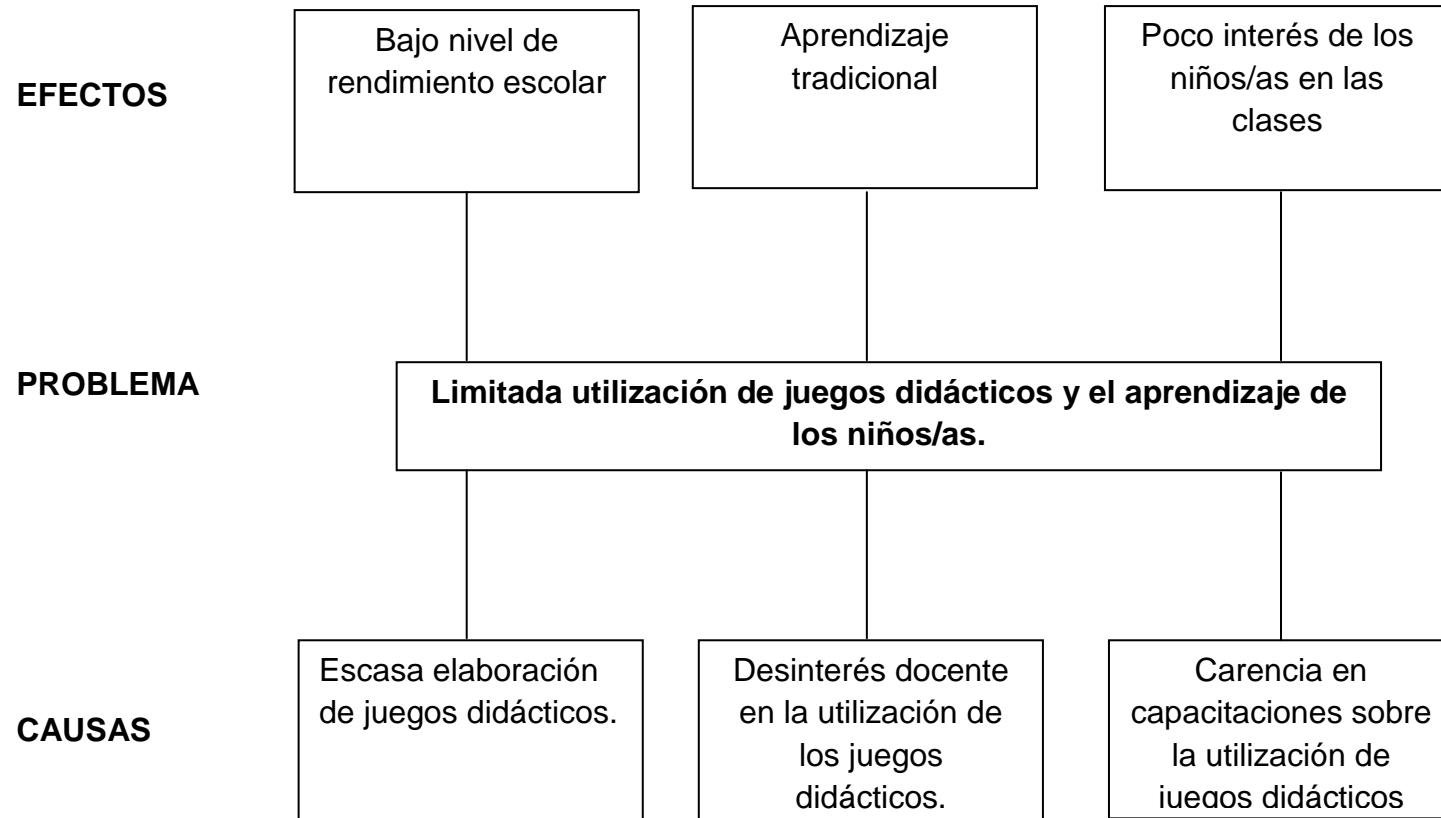


Grafico Nº 1: Árbol de problemas

Elaborado por: Investigadora

Análisis Crítico

- En vista que en la institución educativa hay una escasa elaboración de juegos didácticos por parte de los docentes lo que conlleva a una limitada utilización de los mismos y el aprendizaje de los niños/as, lo que genera un bajo nivel de rendimiento en el aula.

- Considerando que existe el desinterés por parte de los docentes en la utilización de juegos didácticos esto conlleva a una limitada utilización de juegos didácticos lo que ocasiona que el aprendizaje de los niños/as sea el tradicional.

- Teniendo en cuenta la carencia en la utilización de juegos didácticos en la institución educativa esto conlleva a una limitada utilización de juegos didácticos lo que ocasiona que el aprendizaje no sea el suficiente y que exista poco interés por parte de los niños/as en las clases.

Prognosis

De no solucionarse el problema investigado actualmente las consecuencias a futuro serán niños/as con aprendizajes limitados, no podrán desarrollar su creatividad, con dificultad para la socialización, retraso en su desarrollo educativo, poca expresión en la representación de objetos, falta de habilidad en la realización de tareas, bajo nivel intelectual en la selección y preferencia de juegos, mal comportamiento, poca afectividad.

Formulación del Problema

¿Como inciden los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje en los niños/as de Pre-Básica y Primer Año de Educación Básica del Instituto

Mixto Particular "León Becerra" del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010?

Interrogantes de la Investigación

¿Cuáles son los juegos didácticos empleados por las docentes?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje en los niños/as?

¿Existe una alternativa de solución al problema de la limitada utilización de juegos didácticos y el aprendizaje de los niños/as?

Delimitaciones de la Investigación

Delimitación Espacial

La investigación tuvo lugar en el Instituto Particular Mixto "León Becerra" del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

Delimitación Temporal

La investigación se realizó en el quimestre Noviembre 2009 - Marzo 2010

Unidades de Observación

- Docentes
- Niños/as

Objetivos

Objetivo General

Investigar la relación entre juegos didácticos y aprendizaje en los niños/as de Pre-Básica y primer año de Educación Básica del Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010.

Objetivos Específicos

- Identificar los juegos didácticos empleados por los docentes.
- Diagnosticar el nivel de aprendizaje en los niños/as.
- Proponer una alternativa de solución a la problemática de la limitada utilización de juegos didácticos y el aprendizaje en los niños/as.

Justificación

- La investigación es **importante** porque busca establecer la relación de la utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes y como este repercute en el aprendizaje de los niños/as.
- La investigación es **factible** porque se cuenta con suficiente información bibliográfica, por cuanto hay la disposición por parte de la Institución Educativa porque se dispone del tiempo necesario y los recursos indispensables para la investigación y con la debida dedicación.
- Los **beneficiarios** de la presente investigación son los niños/as de Pre-Básica y primer año de Educación Básica del Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua,

porque las enseñanzas que imparten los docentes ya no serán las tradicionales.

- La **utilidad teórica** de la investigación consiste en la explicación de lo que son los juegos didácticos con sus diferentes técnicas y en las temáticas del aprendizaje con sus tipos que se han desarrollado en el presente trabajo investigativo.

- La investigación tiene una **utilidad práctica** por cuanto se formula una alternativa de solución al problema investigado.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes Investigativos

Revisados los trabajos de investigación de la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica De Ambato se ha encontrado la tesis de investigación cuyo tema “Técnicas Activas de Aprendizaje y Desarrollo Psicomotriz, en niños con necesidades educativas especiales del Primer año de básica de los Institutos de la ciudad de Esmeraldas” de los autores Lic.Fernando Guachamín Córdova, Lic.Carmen Tambaco Plaza para el título de Doctorado de Ciencias de la Educación en el año 2001.

En el Marco Teórico en un párrafo dice que según Vigotsky y sus seguidores el aprendizaje, no solo es un proceso de realización individual, sino una actividad de naturaleza social, una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el niño primero asimila los modos sociales de actividad y de interacción, y luego, en la escuela los conocimientos científicos.

FUNDAMENTACIONES

Fundamentación Filosófica

La investigación se enmarca en el paradigma Crítico – Propositivo, critico porque analiza una realidad socio – educativa, y propositivo ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado.

Fundamentación Ontológica

La realidad no es estática sino dinámica por ello la investigación busca que dicha realidad pueda ser transformada en función del desarrollo óptimo del aprendizaje de los niños a través de los juegos didácticos.

Fundamentación Epistemológica

La investigación tiene la perspectiva desde el enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema analizado presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias buscando su transformación.

Fundamentación Psicopedagógica

La investigación acoge a los postulados de la Teoría Socio – Cultural de Lev Vigotsky porque el aprendizaje se fortalece cuando se realiza de forma socializada en la intervención de los pares más capaces intercambiando experiencias mutuas y fortaleciendo el aprendizaje comunitario.

Fundamentación Sociológica

La investigación bajo la premisa de la Teoría del Conflicto asume el hecho de que el problema de la limitada utilización de juegos didácticos tiene como una de las causas fundamentales la injusticia, la desigualdad, la inequidad social, en vista de que unos tienen muchas oportunidades para acceder a mejores condiciones educativas, de desarrollo, materiales y otros en cambio sufren diferentes grados de marginación educativa, económica, cultural, etc.

Fundamentación Axiológica

La investigación busca resaltar los valores de solidaridad, paciencia, respeto, integración, condiciones particulares de cada niño/a, porque deben ser tratados de acuerdo a sus características individuales.

Fundamentación Legal

Según la Constitución del Ecuador en la Sección Octava de la Educación en el Art. 66 segundo párrafo dice la educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollara un pensamiento crítico, fomentar el civismo, proporcionara destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción, estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la creatividad y las especiales habilidades de cada persona, impulsara la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

Según la Constitución del Ecuador en el Capítulo IV de la Calidad de la Educación en el Art. 14 literal a dice la coherencia entre conocimientos, aprendizajes, necesidades y demandas de los estudiantes, las familias, las comunidades y la sociedad.

RED DE INCLUSIONES

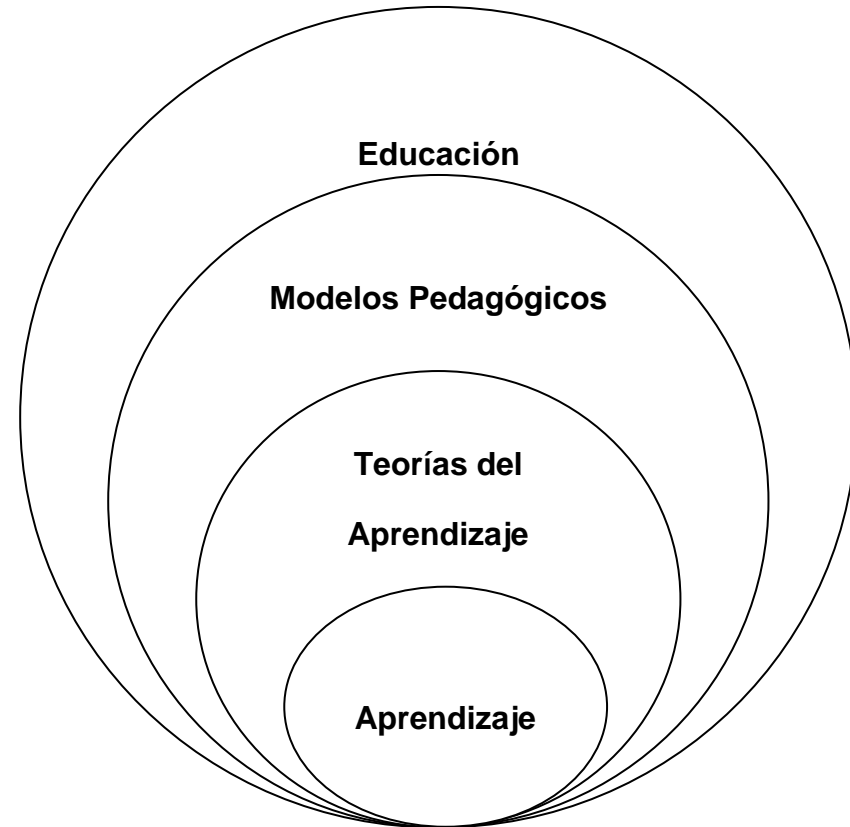
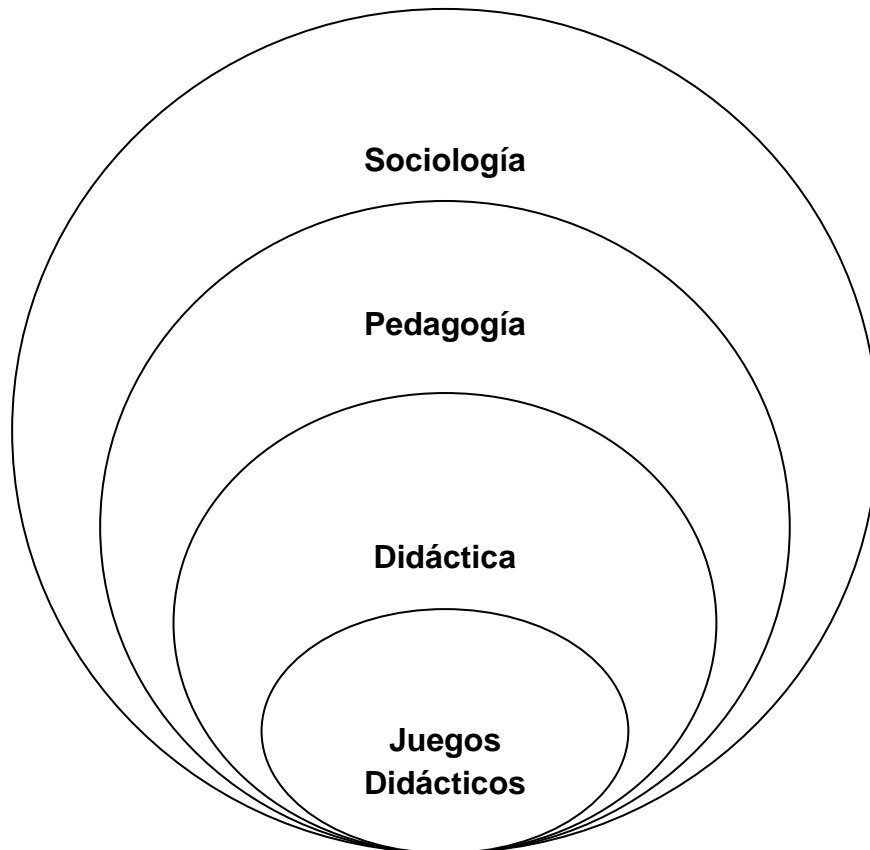


Grafico Nº2: Red de Inclusiones

Elaborado por: Investigadora

CONSTELACION DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

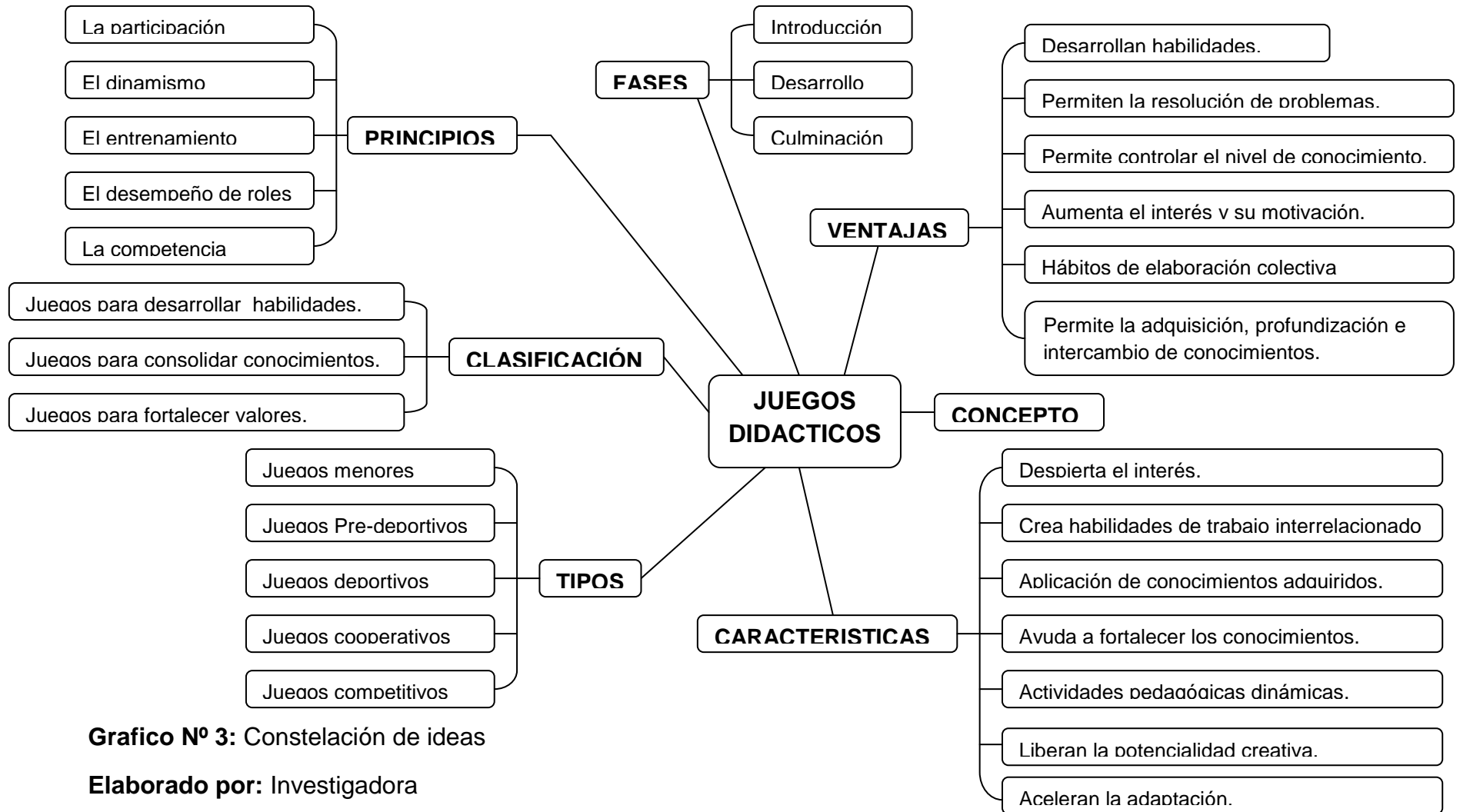


Grafico N° 3: Constelación de ideas

Elaborado por: Investigadora

CONSTELACION DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

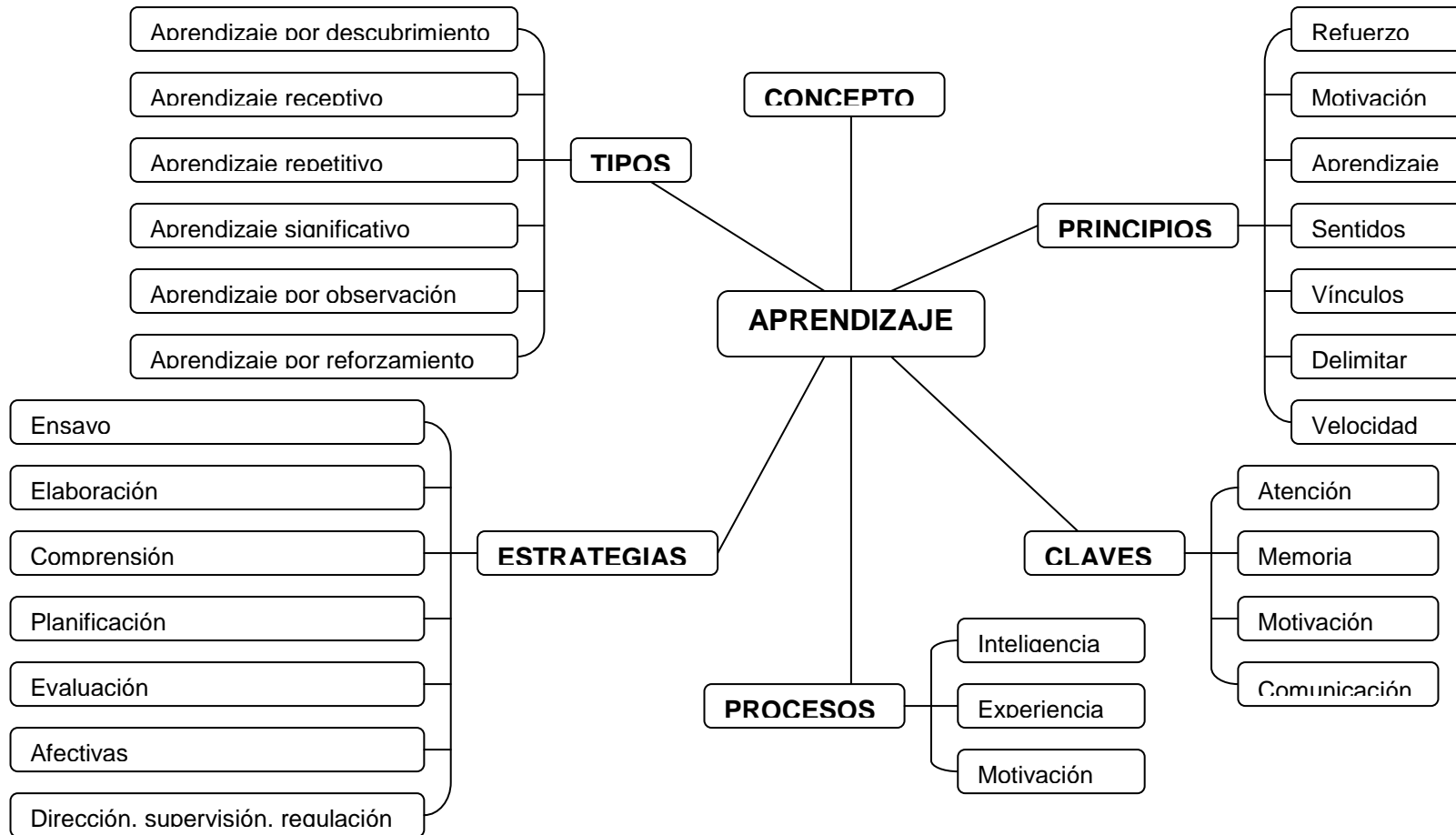


Gráfico N°4: Constelación de ideas

Elaborado por: Investigadora

CATEGORIAS FUNDAMENTALES

CATEGORIAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

SOCIOLOGIA

“En la página de Internet <http://www.lamolina.edu.pe/facultad/economia/Sociologia/concepto.htm> dice que la sociología es una ciencia social que estudia, describe y analiza los procesos de la vida en la sociedad; busca comprender las relaciones de los hechos sociales por medio de la historia; mediante el empleo de métodos de investigación, quiere saber donde están los problemas en la sociedad y sus relaciones con los individuos. Compara a la sociedad con la cultura y la política. Es una ciencia nueva que se creó a la mitad del siglo XIX.

La sociología aplica métodos de investigación empíricos (es decir, de la experiencia que ya obtuviste en tu vida) y así crea teorías. Es la rama del conocimiento que estudia las relaciones humanas, aplicando métodos empíricos.

El terreno de investigación de la sociología es bastante amplio. Puede investigar desde los motivos por los cuales las personas seleccionan sus parejas hasta las razones de la desigualdad social en una sociedad”.

PEDAGOGIA

“En la página de Internet <http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa> dice que la pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Es importante tomar en cuenta que a pesar de que la conceptualización de la pedagogía como ciencia es un debate que actualmente tiene aún vigencia y que se centra en los criterios de cientificidad que se aplican a las demás ciencias y que no aplican directamente a la pedagogía, es por ello que referirse a la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto, o por lo menos debatible (depende del punto de vista con el que se defina ciencia).

Existen autores, pues, que definen a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia o disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio”.

DIDACTICA

“En la página de Internet <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica> dice que la didáctica deriva del griego *didaktikè* ("enseñar") y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas

Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

JUEGOS DIDACTICOS

Conceptos

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> dice que los juegos didácticos es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> dice que las características de los juegos didácticos son:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes”.

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> dice que los juegos didácticos tienen las siguientes fases:

1.-Introducción:

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

2.-Desarrollo:

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

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

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

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

PRINCIPIOS BÁSICOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> dice que los principios básicos son:

➤ La participación

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa

dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

➤ **El dinamismo**

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

➤ **El entretenimiento**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

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

➤ **El desempeño de roles**

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

➤ **La competencia**

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

VENTAJAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> dice que las ventajas de los juegos didácticos son:

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

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

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

“En la pagina de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> dice que los juegos didácticos se clasifican en :

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

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

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

TIPOS DE JUEGOS DIDACTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> dice que los tipos de juegos didácticos son:

➤ **Juegos menores**

Son acciones motrices que se realizan sobre la base de una idea de educación física definida y que persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación. No tienen una reglamentación oficial que determine el tiempo de juego, el número de jugadores, la medida del área, ni el volumen y peso del instrumento de juego. Por el contrario, las reglas y el curso del juego responden a los intereses pedagógicos y/o a la motivación del grupo.

➤ **Juegos pre-deportivos**

Son una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Algunas de las reglas de estos juegos son semejantes a las del juego deportivo y la idea parcial o total de un juego, brinda la imagen concordante con un determinado deporte: voleibol, básquetbol y fútbol.

➤ **Juegos deportivos**

Son el grado superior de los juegos y se caracterizan por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está subordinado a reglas oficiales. Por su carácter de juego y de deporte constituyen un medio importante en la educación física, fundamentalmente en el nivel escolar secundario.

➤ **Juegos cooperativos**

Son aquellos donde un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo.

➤ **Juegos competitivos**

Son aquellos en los cuales hay dos o más jugadores compitiendo por un trofeo o por algún bien que se da a quien sea el ganador de dicho juego”.

CATEGORIAS FUNDAMENTALES

CATEGORIAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

EDUCACIÓN

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos14/sistemaseducativos/sistemaseducativos.shtml> dice que la educación es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. la educación es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales. Debe ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar nuestros valores, fortaleciendo la identidad nacional.

Se refiere a la influencia ordenada y voluntaria ejercida sobre una persona para formarle o desarrollarle; de ahí que la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del hombre y la sociedad y apareció en la faz de la tierra desde que apareció la vida humana. Es la que da vida a la cultura, la que permite que el espíritu del hombre la asimile y la haga florecer, abriéndole múltiples caminos para su perfeccionamiento”.

MODELOS PEDAGÓGICOS

“En la pagina de Internet <http://www.monografias.com/trabajos26/modelos-pedagogicos/modelos-pedagogicos.shtml#modelo> dice que un Modelo Pedagógico es la construcción teórico formal que fundamentada científica e ideológicamente interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica que responde a una necesidad histórico concreta.

Interpretar significa explicar, representar los aspectos más significativos del objeto de forma simplificada. Aquí se aprecia la función ilustrativa, traslativa y sustitutiva - heurística.

Diseñar significa proyectar, delinear los rasgos más importantes. Se evidencian la función aproximativa y extrapolativa - pronosticadora.

Ajustar significa adaptar, acomodar, conformar para optimizar en la actividad práctica. Revela la función transformadora y constructiva en caso necesario esta última.

Apoyados en los presupuestos teóricos anteriores un modelo didáctico, un modelo de instrucción, un modelo educativo no son más que modelos pedagógicos en los que predomina uno de estos procesos sobre otro”.

TEORIAS DEL APRENDIZAJE

“En la pagina de Internet <http://www.monografias.com/trabajos5/teap/teap.shtml> dice que las Teorías del Aprendizaje son diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar como los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Por ejemplo, la teoría del condicionamiento clásico de Pávlov: explica como los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, aunque tal respuesta fuera evocada en principio sólo por uno de ellos. La teoría del condicionamiento instrumental u operante de Skinner describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado. Albert Bandura describe las condiciones en que se aprende a imitar modelos. La teoría Psicogenética de Piaget aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo. La teoría del

procesamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas”.

APRENDIZAJE

Conceptos

“En la página de Internet <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje> dice que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental han sido objeto de diversos estudio empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados”.

TIPOS DE APRENDIZAJE

“En la página de Internet http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos_de_aprendizaje dice que los tipos de aprendizaje son:

- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- **Aprendizaje por reforzamiento:** es la manera de comportarse de un agente a un tiempo dado en un tiempo exacto. Puede verse como un mapeo entre los estados del ambiente que el agente percibe y las acciones que toma, cuando se encuentra en esos estados.
- **Aprendizaje por observación:** Albert Bandura consideraba que podemos aprender por observación o imitación. Si todo el aprendizaje fuera resultado de recompensas y castigos nuestra capacidad sería muy limitada. El aprendizaje observacional sucede cuando el sujeto contempla la conducta de un modelo, aunque se puede aprender una conducta sin llevarla a cabo”.

PROCESOS DE APRENDIZAJE

“En la página de Internet http://es.wikipedia.org/wiki/Procesos_de_aprendizaje dice que el proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

- Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia; con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender.

- Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales: los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.
- La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.
- Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.
- La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen”.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://www.monografias.com/trabajos19/estrategias-aprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml> dice que las estrategias de aprendizaje son:

Estrategias de Ensayo

Son aquellas que implica la repetición de los contenidos (diciendo, escribiendo) o centrarse en partes claves de él.

- Repetir términos en alta voz, reglas mnemotécnicas, copiar el material objeto de aprendizaje, tomar notas literales, el subrayado.

Estrategias de Elaboración

Implica hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar.

- Parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas, responder preguntas (las incluidas en el texto o las que pueda formularse el alumno), descubrir como se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.

Estrategias de Organización

Agrupan la información para que sea más fácil recordarla. Implica imponer estructura a los contenidos de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificándolo relaciones y jerarquías, incluyen ejemplos como:

- Resumir un texto, esquema, subrayado, cuadro sinóptico, red semántica, mapa conceptual, árbol ordenado.

Estrategias de control de la comprensión

Estas son las estrategias ligadas a la Metacognición. Implica permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia.

Entre las estrategias metacognitivas están: la planificación, la regulación y la evaluación.

Estrategias de planificación

Son aquellas mediante las cuales los alumnos dirigen y controlan su conducta. Son, por lo tanto, anteriores a que los alumnos realicen ninguna acción. Se llevan a cabo actividades como:

- Establecer el objeto y la meta de aprendizaje.
- Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios para llevar a cabo.
- Descomponer la tarea en pasos sucesivos.
- Programar un calendario de ejecución.
- Prever el tiempo que se necesita para realizar esa tarea, recursos que se necesitan.
- Seleccionar la estrategia a seguir.

Estrategias de regulación, dirección y supervisión

Se utilizan durante la ejecución de la tarea indican la capacidad que el alumno tiene para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia. Se realizan actividades como:

Formularles preguntas

- Seguir el plan trazado.

- Ajustar el tiempo y el esfuerzo requerido para la tarea.
- Modificar y buscar estrategias alternativas en el caso de que las seleccionadas anteriormente no sean eficaces.

Estrategias de evaluación

Son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje. Se llevan a cabo durante y al final del proceso. Se realizan actividades como:

- Revisar los pasos dados.
- Valorar si se han conseguido o no los objetivos propuestos.
- Evaluar la calidad de los resultados finales.
- Decidir cuando concluir el proceso emprendido.

Estrategias de apoyo o afectivas

Estas estrategias no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos la misión fundamental es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se producen.

- Establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva.

Por ultimo señalar que algunos autores relacionan la estrategia del aprendizaje con un tipo determinado de aprendizaje.

- El aprendizaje asociativo: ESTRATEGIAS DE ENSAYO.
- El aprendizaje por reestructuración: ESTRATEGIAS DE ELABORACION O DE ORGANIZACIÓN”.

PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://html.rincon delvago.com/aprendizaje-13.html> dice que los principios del aprendizaje son:

Rubén Ardilla resume los fundamentos de los principios del aprendizaje como sigue:

Primer principio:

El esfuerzo mas efectivo en le proceso de aprendizaje es aquel que se sigue a la acción con una mínima demora la afectividad del esfuerzo disminuye con el paso del tiempo y muy pronto no tiene casi ninguna.

Segundo principio:

La máxima motivación para el aprendizaje se logra cuando la tarea no es demasiado fácil ni demasiado difícil para el individuo, pues así se logra la satisfacción.

Tercer principio:

El aprendizaje no es proceso simplemente intelectual sino que también emocional, el individuo tiene metas en el proceso de aprender que deben ser claras y precisas para que sean motivantes.

Cuarto principio:

Aprendemos a través de los sentidos especialmente del sentido de la vista y del oído, por lo que se deben considerar como recursos para el desarrollo de este proceso.

Quinto principio:

Generalmente lo que aprendemos lo vinculamos con lo que sabemos, es decir partimos de encuadres particulares para darle valor a la enseñanza.

Sexto principio:

Regularmente aprendemos una cosa a la vez, por ella se trata de delimitar lo más claramente posible las distintas unidades de aprendizaje.

Séptimo principio:

Cada persona aprende en grados diferentes o a velocidades distintas dependiendo de sus conocimientos, habilidades y desde luego del nivel de inteligencia que posea”.

CLAVES DEL APRENDIZAJE

“Las Claves del aprendizaje son 4 las cuales mencionamos a continuación:

Atención

En la pagina de Internet http://www.down21.org/salud/neurobiologia/aprend_sd_2.htm dice que Mediante los sistemas que nuestro cerebro posee para regular la atención, los objetos y acontecimientos externos (visuales, auditivos, etc.) primero evocan o llaman nuestra atención, haciendo que nos orientamos hacia algo concreto y nos desentendamos (nos desenganchemos) de los demás estímulos; así estamos preparados para captar el mensaje que nos llega. En una segunda fase, si ese acontecimiento o mensaje continúan y consideramos que vale la pena seguir recibéndolos, ponemos de nuestra parte y mantenemos la atención, la prestamos (incluso, a veces, decimos que "ponemos los cinco sentidos"). Y si nos interesa en grado superlativo, nuestra atención se enfrasca

en el objeto. Ya podemos adelantar que nuestros intereses (motivación, afecto) van a influir decisivamente en la operatividad de nuestra atención.

Pues bien, en la atención intervienen varias áreas y núcleos del cerebro. Unos están relacionados con las áreas responsables de recibir y, sobre todo, de integrar la información que nos llega por los sentidos. Otros están relacionados con la retención inmediata de la información para saber de qué va, y para contrastar su importancia ("¿es nueva o ya conocida?, ¿vale la pena retenerla? ¿Vale la pena seguir recibéndola? ¿Me interesa?"). Otros están encargados de rechazar y filtrar todo aquello que nos pueda distraer y cambiar el objeto de nuestra actual atención. Puedes ampliar estos conceptos en:

Memoria

En la página de Internet http://www.down21.org/salud/neurobiologia/motivacion_1.htm dice que La memoria es un proceso que nos permite registrar, codificar, consolidar y almacenar la información de modo que, cuando la necesitemos, podamos acceder a ella y evocarla. Es, pues, esencial para el aprendizaje. Y ya veremos en qué grado depende de la atención que prestemos. La memoria no es única sino que adopta distintas formas que dependen de estructuras cerebrales muy distintas. Distinguimos dos grandes tipos

- La que llamamos a corto plazo o de corta duración, inmediata, operacional.
- La que llamamos a largo plazo o de larga duración que, a su vez, dividimos en otras dos:
 - La declarativa o explícita, que puede ser episódica o semántica
 - La no declarativa, implícita, instrumental o procedimental.

Motivación

En la página de Internet http://www.down21.org/salud/neurobiologia/motivacion_2.htm dice que la motivación es la propiedad que nos impulsa y capacita para ejecutar una actividad. Por eso se encuentra tanto en la base de atención (porque si no estamos motivados no mantendremos la atención y menos aún llegaremos a enfrascarnos), como en la base de la memoria (como elemento de reforzamiento importantísimo: cómo recordamos lo que más nos afecta), y en la base de la realización de cualquier actividad: nos impulsa a la acción.

La motivación tiene que ver mucho con la afectividad que, en su aspecto positivo, nos inclina, nos atrae o nos une hacia un objetivo determinado; y en su aspecto negativo nos repele, nos disgusta, nos amenaza.

La motivación nos hace superar cansancios y dificultades. La falta de motivación nos frena en la realización de tareas. En su ejecución intervienen importantes núcleos cerebrales (muy especialmente la amígdala, pero también diversas áreas cerebrales). Verás una amplia explicación de las características, propiedades de la motivación y de los mecanismos cerebrales que intervienen.

Comunicación

En la página de Internet http://www.down21.org/educ_psc/educacion/menu.html# dice que la comunicación es fundamental para captar cualquier tipo de información verbal, sea visual o auditiva, y por consiguiente, para aprenderla. Pero en la especie humana, la comunicación en cualquiera de sus formas ha adquirido tal grado de protagonismo que se ha convertido en elemento que influye de modo decisivo sobre los otros tres grandes procesos del aprendizaje. Por eso, la comunicación necesita de amplias zonas del cerebro y de complicados

mecanismos de funcionamiento que aseguren la comprensión y la expresión de lo comunicado, sea a través de la expresión corporal y gestual, o del lenguaje en sus variadas formas, de las que el oral es muy importante pero no el único.

Comunicación es intercambio que exige atención, recuerdo y motivación. Pero, a su vez, si la comunicación se establece sobre bases firmes, favorece la atención, el recuerdo y la motivación. Es el elemento lubricante y facilitador de los otros tres”.

Hipótesis

La limitada utilización de juegos didácticos incide negativamente en el aprendizaje en los niños/as de Pre-Básica y Primer Año de Educación Básica del Instituto Mixto Particular “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010.

Variable Independiente: Juegos Didácticos

Variable Dependiente: Aprendizaje

CAPITULO III

METODOLOGIA

Enfoque

La investigación tiene un enfoque cuali – cuantitativo, cualitativo porque analiza una realidad socio – educativa con la ayuda del Marco Teórico, y cuantitativo porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente.

Modalidades de la investigación

Bibliografía – Documental

Por cuanto se acudieron a fuentes escritas de investigación tales como: libros, textos, revistas, periódicos e internet.

De Campo

Porque la investigación se realizó en el lugar de los hechos en el Instituto Mixto Particular “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

De Intervención Social

Por cuanto la investigación plantea una alternativa de solución al problema investigado.

Niveles o Tipos

Exploratorio

Porque se indagaron las características del problema investigado, para poder contextualizarlo adecuadamente.

Descriptivo

Porque la investigación detalla el problema en sus causas y consecuencias.

Asociación de variables

Por cuanto en la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

Población y Muestra

Docentes	03
Niños/as	70
TOTAL	73

Por confiabilidad de la investigación se trabajó con el total de la población.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Cuadro N°1.- Juegos Didácticos

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños/as una conducta correcta estimulando así la disciplina, la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades, contribuye a la motivación, constituye una forma de trabajo docente mediante el empleo de juegos didácticos tales como: juegos deportivos, cooperativos, competitivos lo cual ayuda a la solución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica participativa - Adquisición de conocimientos - Desarrollo de habilidades - Motivación - Solución de problemas - Juegos deportivos - Juegos Cooperativos - Juegos Competitivos 	<ul style="list-style-type: none"> - Dramatizaciones - Cuentos, pictogramas - Dibujos - Canciones, bailes - Rompecabezas, legos ensartar. - Cogidas - El rey manda - Perros y venados 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza dramatizaciones para la socialización de los niños/as. Siem () Ocas () Nun () - Utiliza cuentos para que los niños/as asimilen de mejor manera los conocimientos. Siem () Ocas () Nun () 	<ul style="list-style-type: none"> Observación. Ficha de Observación.

Elaborado por: Investigadora

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE

Cuadro N°2.- Aprendizaje

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Proceso basado en la experiencia como resultado de la motivación a través de la exploración y descubrimiento que tiene como finalidad adquirir, procesar, comprender y aplicar la información.	<ul style="list-style-type: none"> - Experiencias - Nivel de motivación - Aprendizaje por descubrimiento - Adquirir - Procesar - Comprender - Aplicar 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos, canciones - Cuentos, pictogramas - Dibujos - Discriminación, imitación - Expresión de emociones - Texturas - Ensartar 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿El niño/a puede ensartar con facilidad? Siem () Ocas () Nun () - ¿El niño/a puede discriminar las figuras geométricas? Siem () Ocas () Nun () - ¿El niño/a discrimina sonidos? Siem () Ocas () Nun () 	<p>Encuesta y</p> <p>Cuestionario</p>

Elaborado por: Investigadora

Técnicas e Instrumentos

Se aplicó la encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a los docentes del Instituto Particular Mixto “León Becerra”.

Se aplicó también la observación mediante una ficha de observación a los niños/as para determinar el nivel de aprendizaje.

Validez

La validez del instrumento de investigación se la obtuvo mediante el Juicio de Expertos.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento de investigación se logró mediante la aplicación de una Prueba Piloto.

Plan para la recolección de la información

Cuadro Nº 3

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué personas?	Docentes y niños/as.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre juegos didácticos y aprendizaje.
4.- ¿Quién?	Investigadora.
5.- ¿Cuando?	Enero 2010

6.- ¿Dónde?	Instituto Particular Mixto “León Becerra”.
7.- ¿Cuánta veces?	Una vez.
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y observación.
9.- ¿Con qué?	Cuestionario y Ficha de Observación.
10.- ¿En qué situación?	Aulas y patio de Pre – Básica y Primer Año de Educación Básica.

Plan para el procesamiento de la información

- Revisión crítica de la información recogida, es decir limpieza de la información defectuosa, incompleta, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir fallas de constatación.
- Tabulación de la información recogida.

Análisis e interpretación de resultados.

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados.
- Comprobación de la hipótesis.

CAPITULO IV ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Análisis e Interpretación de Resultados de la observación aplicada a los niños/as del Instituto Particular Mixto “León Becerra”.

Indicador N°1.- ¿Realiza dramatizaciones para la socialización de los niños/as?

Cuadro N°4.- Socialización de los niños/as.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	60	65,93%
OCASIONALMENTE	21	23,08%
NUNCA	10	10,99%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

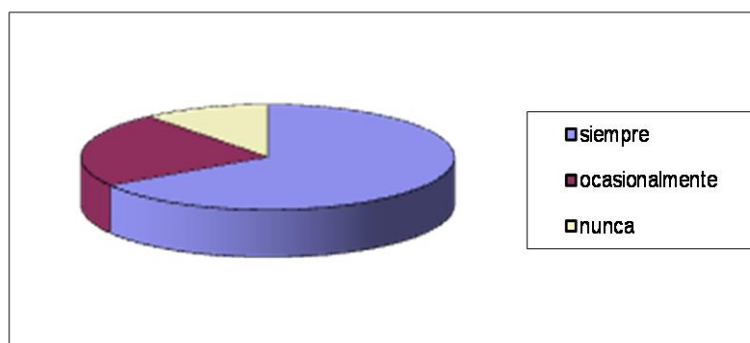


Gráfico N°5.- Socialización de los niños/as.

Análisis e interpretación

Los 65,93% de niños/as observados se socializan a través de las dramatizaciones, mientras que un 23,08% ocasionalmente logran socializarse por lo tanto un 10,99% no se socializa.

Lo que evidencian que la minoría de niños/as se sienten insatisfechos con las dramatizaciones que realiza la docente, por lo cual sería conveniente que realice actividades de acuerdo a las necesidades de los niños/as para lograr una mejor socialización.

Indicador N°2.- ¿Utiliza cuentos para que los niños/as asimilen de mejor manera los conocimientos?

Cuadro N°5.- Asimilación de conocimientos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	43	47,25 %
OCASIONALMENTE	23	25,27%
NUNCA	25	27,47%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

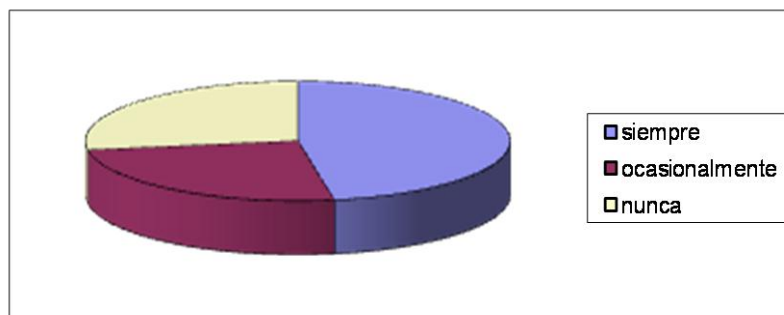


Gráfico N°6.- Asimilación de conocimientos

Análisis e interpretación

Los 47,25% de niños/as observados asimilan mejor los conocimientos a través de cuentos, mientras que un 27,47% ocasionalmente logran asimilar los conocimientos por lo tanto el 25,27% no asimilan los conocimientos a través de los cuentos. .

Lo que indican que una gran mayoría de niños/as no asimilan los conocimientos mediante los cuentos que imparte la docente, por lo cual sería conveniente que utilice otras técnicas.

Indicador N°3.- ¿Utiliza pictogramas para que los niños/as asimilen de mejor manera los conocimientos?

Cuadro N°6.- Utilización de pictogramas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	80	87,91%
OCASIONALMENTE	7	7,69%
NUNCA	4	4,40%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

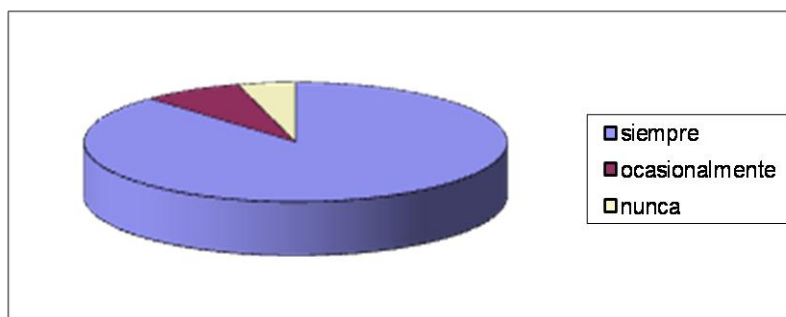


Gráfico N°7.- Utilización de pictogramas

Análisis e interpretación

Los 87,91% de niños/as observados asimilan mejor los conocimientos a través de pictogramas, mientras que un 7,69% ocasionalmente logran asimilar los conocimientos por lo tanto el 4,40% no asimilan los conocimientos por medio de pictogramas.

Lo que evidencia que la minoría de niños/as no asimilan los conocimientos mediante los pictogramas, por lo cual sería conveniente cambiar de técnicas.

Indicador N°4.- ¿Utiliza canciones para motivar a los niños/as?

Cuadro N°7.- Motivación con canciones

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	46	50,55 %
OCASIONALMENTE	23	25,27%
NUNCA	22	24,18%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

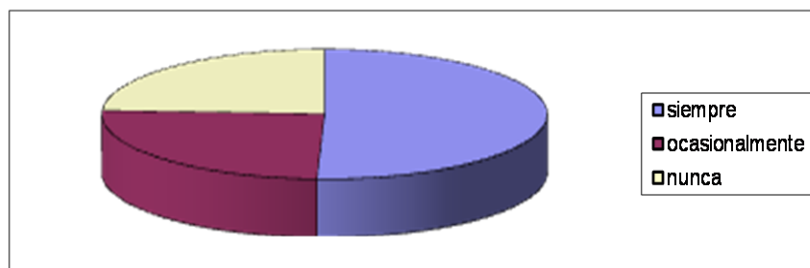


Gráfico N°8.- Motivación con canciones

Análisis e interpretación

Los 50,55% de niños/as observados se sienten motivados a través de canciones, mientras que un 25,27% ocasionalmente logran motivarse por lo tanto el 24,18% no se sienten motivados a través de las canciones.

De los datos se infiere que la minoría de niños/as no se sienten motivados con las canciones por lo tanto la docente debe utilizar otros recursos.

Indicador N°5.- ¿Mediante el baile ayuda a la socialización de los niños/as?

Cuadro N°8.- Socialización mediante el baile.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	51	56,04 %
OCASIONALMENTE	6	6,59%
NUNCA	34	37,36%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

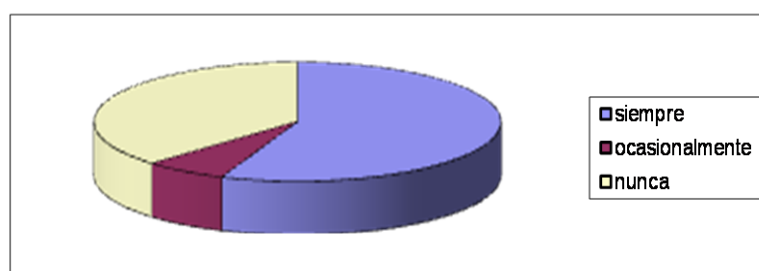


Gráfico N°9.- Socialización mediante el baile.

Análisis e interpretación

Los 56,04% de niños/as observados mediante el baile logran socializarse, mientras que un 37,36% ocasionalmente logran integrarse con los demás niños y niñas por lo tanto el 6,59% no logran integrarse al grupo.

Los datos revelan que la minoría de niños/as se siente insatisfecho en el momento de realizar bailes por lo cual la docente debe buscar otras alternativas para que los niños/as logren socializarse.

Indicador N°6.- ¿Utiliza rompecabezas para ayudar a los niños/as a la resolución de problemas?

Cuadro N°9.- Resolución de problemas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	23	25,27 %
OCASIONALMENTE	16	17,58%
NUNCA	52	57,14%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

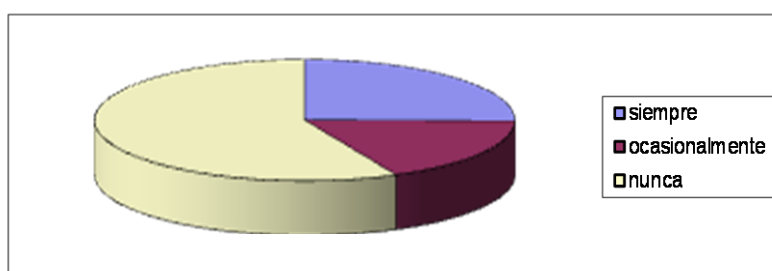


Gráfico N°10.- Resolución de problemas.

Análisis e interpretación

Los 57,14% de niños/as observados mediante los rompecabezas no logran resolver fácilmente problemas, mientras que un 25,27% ocasionalmente mediante los rompecabezas logran resolver problemas por lo tanto el 17,58% no logran resolver problemas.

Las respuestas dadas indican que la mayoría de niños/as no logran resolver fácilmente problemas a través de rompecabezas por lo cual la docente debe utilizar por más tiempo los rompecabezas e implementar otros juegos para ayudar a los niños/as a la resolución de problemas.

Indicador N°7.- ¿Utiliza legos para ayudar a los niños/as a la resolución de problemas?

Cuadro N°10.- Utilización de legos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	43	47,25 %
OCASIONALMENTE	31	34,07%
NUNCA	17	18,68%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

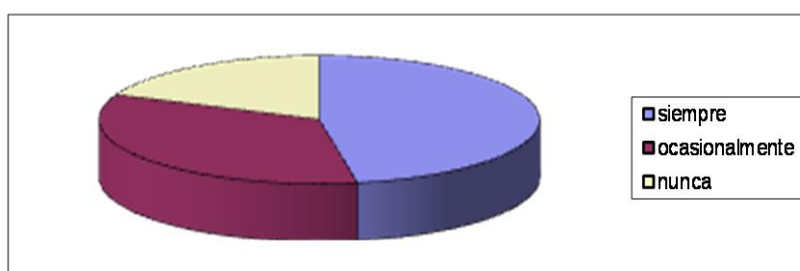


Gráfico N°11.- Utilización de legos.

Análisis e interpretación

El 47,25% de niños/as observados mediante la utilización de legos logran resolver fácilmente problemas, mientras que un 34,07% ocasionalmente mediante los legos logran resolver problemas por lo tanto el 18,68% no logran resolver problemas a través de la utilización de legos.

Lo que indica que la minoría de niños/as no logran resolver fácilmente problemas a través de la utilización de legos por lo cual la docente debe implementar otros juegos para ayudar al niños/as a resolver problemas.

Indicador N°8.- ¿El juego de las cogidas lo utiliza como un juego deportivo?

Cuadro N°11.- Juego deportivo.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	77	84,62 %
OCASIONALMENTE	10	10,99%
NUNCA	4	4,40%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

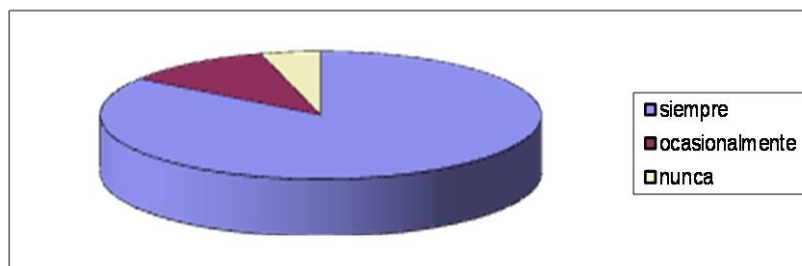


Gráfico N°12.- Juego deportivo.

Análisis e interpretación

Los 84,62% de niños/as observados juegan a las cogidas y esta actividad lo hace como deporte, mientras que un 10,99% ocasionalmente lo ven como un juego deportivo por lo tanto el 4,40% no realizan este juego.

Los datos revelan que la minoría de niños/as se siente pocos satisfechos con este juego por lo cual la docente debe incentivarlos para que lo realicen.

Indicador N°9.- ¿El juego del Rey Manda lo utiliza como un juego cooperativo?

Cuadro N°12.- Juego cooperativo.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	40	43,96 %
OCASIONALMENTE	41	45,05%
NUNCA	10	10,99%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

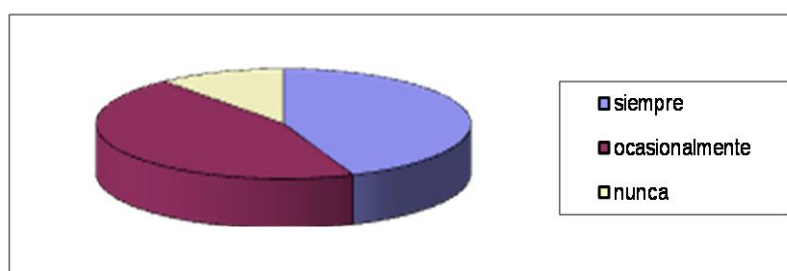


Gráfico N°13.- Juego cooperativo.

Análisis e interpretación

Los 45,05% de niños/as observados ocasionalmente juegan al rey manda lo que les ayuda a la cooperación entre ellos, mientras que un 43,96% cooperan entre sí por lo tanto el 10,99% no cooperan en la realización de este juego.

Las respuestas dadas deducen que una parte de niños/as no ponen el entusiasmo y cooperación en este juego por lo tanto la docente debe realizar actividades de cooperación para que realicen estos juegos.

Indicador N°10.- ¿El juego de perros y venados lo utiliza como un juego competitivo?

Cuadro N°13.- Juego competitivo.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	56	54,95 %
OCASIONALMENTE	8	8,79%
NUNCA	33	36,26%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los niños/as

Elaborado por: Investigadora

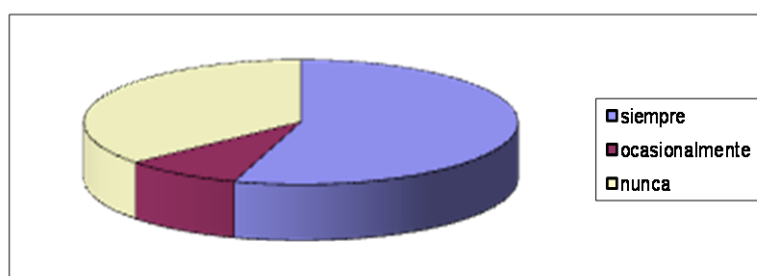


Gráfico N°14.- Juego competitivo.

Análisis e interpretación

Los 54,95% de niños/as observados juegan a los perros y venados que les ayuda a la competitividad, mientras que un 36,26% ocasionalmente compiten entre sí mientras que el un 8,79% no compiten entre compañeros.

De los datos se infiere que una minoría de niños/as no logran superar sus limitaciones por lo cual la docente debe incentivar a los niños/as a superar cualquier obstáculo que se les presente.

Análisis e Interpretación de Resultados de la encuesta aplicada a las Docentes del Instituto Particular Mixto “León Becerra”.

Pregunta N°1.- ¿El niño/a puede ensartar con facilidad?

Cuadro N°14.- Ensarta con facilidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100 %
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

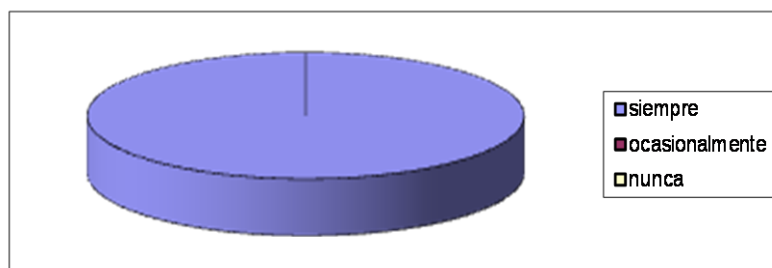


Gráfico N°15.- Ensarta con facilidad

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas responden que los niños/as ensartan con facilidad.

Las respuestas dadas deducen que todos los niños/as pueden ensartar sin ninguna dificultad.

Pregunta N°2.- ¿El niño/a puede diferenciar las figuras geométricas?

Cuadro N°15.- Diferencian las figuras geométricas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100 %
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

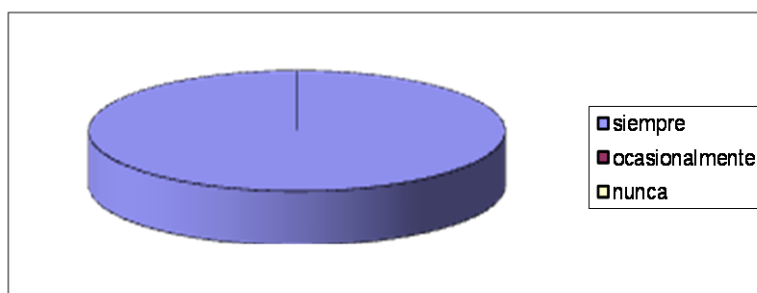


Gráfico N°16.- Diferencian las figuras geométricas

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas responden que los niños/as tienen la facilidad de discriminar cada una de las figuras geométricas.

De los datos se infiere que la mayoría de niños/as si logran diferenciar sin ninguna dificultad cada una de las figuras geométricas.

Pregunta N°3.- ¿El niño/a discrimina sonidos?

Cuadro N°16.- Discrimina sonidos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

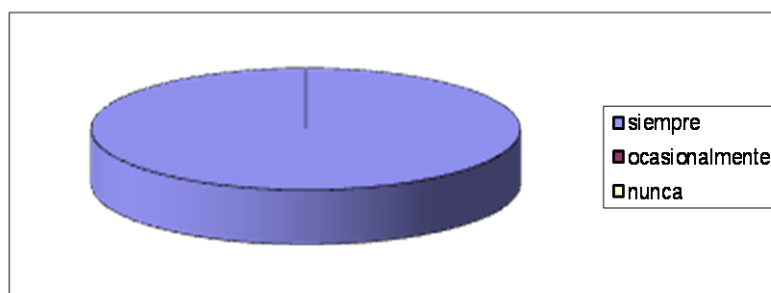


Gráfico N° 17.- Discrimina sonidos

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas manifiestan que los niños/as puede diferenciar fácilmente los distintos sonidos.

Lo que indica que la mayoría de niños/as si logran diferenciar sin ningún inconveniente los sonidos del medio.

Pregunta N°4.- ¿El niño/a imita sonidos?

Cuadro N°17.- Imita sonidos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	66,67%
OCASIONALMENTE	1	33,33%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

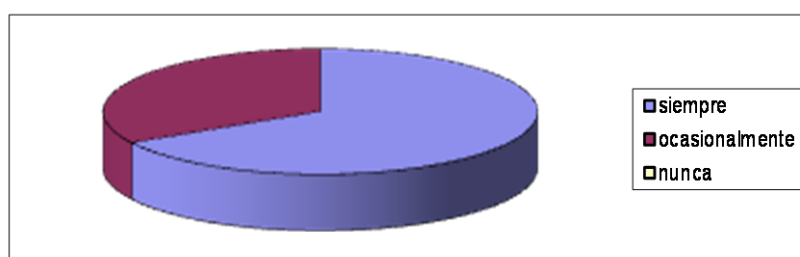


Gráfico N°18.- Imita sonidos

Análisis e interpretación

El 66,65% de las docentes encuestadas afirman que los niños/as imitan los sonidos del medio, por lo tanto el 33,33% no puede diferenciarlos.

De las respuestas se deduce que a una minoría de niños/as les falta escuchar para que pueden imitar los diferentes sonidos por lo cual la docente debe emplear la mayoría de tiempo en esta técnica con diferentes sonidos del medio.

Pregunta N°5.- ¿El niño/a se comunica fácilmente con sus compañeros/as?

Cuadro N°18.- Se comunica con facilidad.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

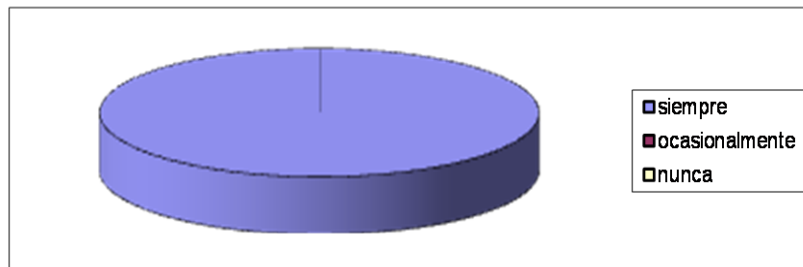


Gráfico N°19.- Se comunica con facilidad

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas afirman que los niños y niñas tienen una buena comunicación con sus compañeros.

Lo que indica que la mayoría de niños/as si logran socializarse fácilmente con sus compañeritos/as.

Pregunta N°6.- ¿El niño/a diferencia las partes de su cuerpo?

Cuadro N°19.- Diferencian las partes de su cuerpo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

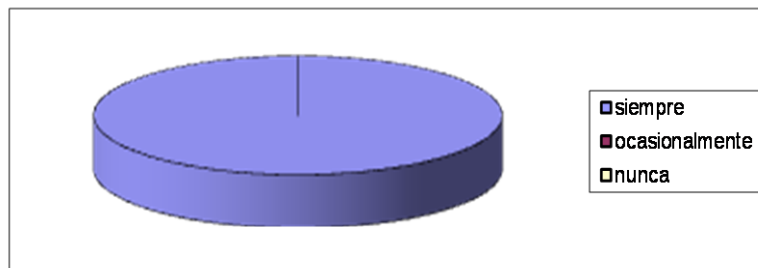


Gráfico N°20.- Diferencian las partes de su cuerpo

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas manifiesta que los niños/as pueden diferenciar fácilmente las partes de su cuerpo.

Los datos revelan que todos los niños/as pueden diferenciar todas y cada una de las partes de su cuerpo.

Pregunta N°7.- ¿El niño/a pinta dentro de un dibujo?

Cuadro N°20.- Pinta dibujos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	66,67%
OCASIONALMENTE	1	33,33%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

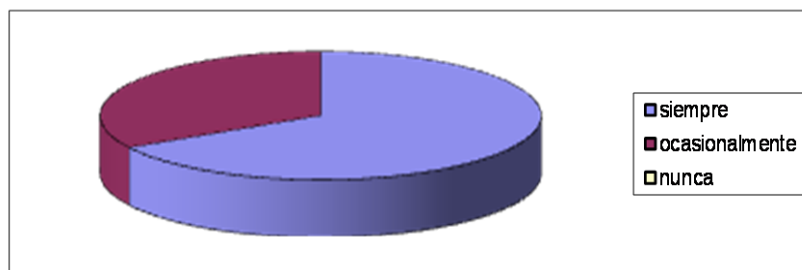


Gráfico N° 21.- Pinta dibujos

Análisis e interpretación

El 66,67% de las docentes encuestadas afirman que los niños/as pintan según las indicaciones de la docente, por lo tanto el 33,33% no sigue las órdenes.

De las respuestas se deduce que a una minoría de niños/as les falta escuchar para poder seguir una consigna por lo cual la docente debe ser más clara en sus indicaciones.

Pregunta N°8.- ¿El niño/a expresa sus emociones?

Cuadro N°21.- Expresa sus emociones

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

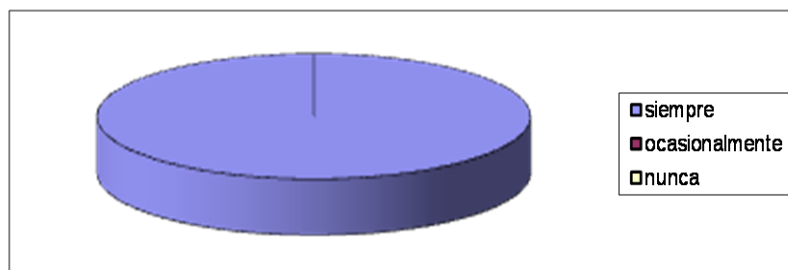


Gráfico N°22.- Expresa sus emociones

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas manifiesta que los niños/as pueden expresar libremente lo que sienten.

Los datos revelan que la mayoría de niños/as expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos sin dificultad.

Pregunta N°9.- ¿El niño/a diferencia texturas?

Cuadro N°22.- Diferencia texturas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

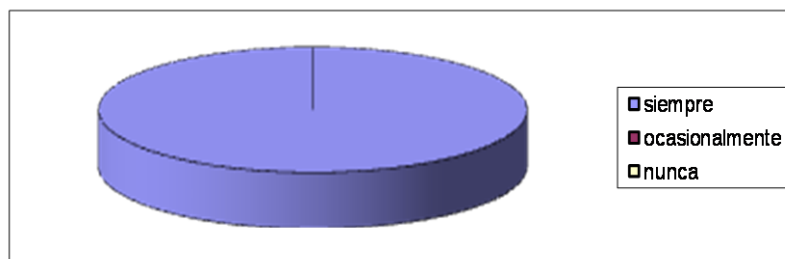


Gráfico N°23.- Diferencia texturas

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas afirman que los niños/as pueden diferenciar fácilmente las diferentes texturas.

De las respuestas se deduce que la mayoría de niños/as si diferencian las diferentes texturas.

Pregunta N°10.- ¿El niño/a realiza dibujos según las instrucciones indicadas por la docente?

Cuadro N°23.- Sigue instrucciones.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	100%
OCASIONALMENTE	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Investigadora

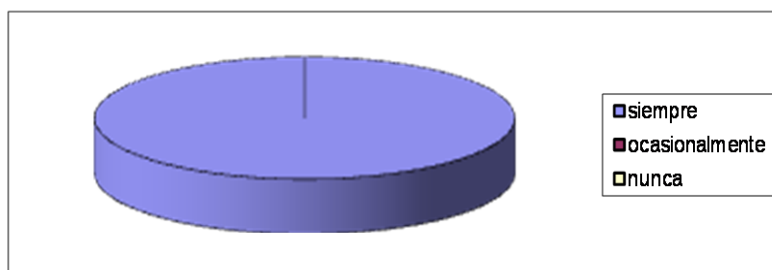


Gráfico N°24.- Sigue instrucciones

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas manifiesta que los niños/as siguen las instrucciones dadas por la docente.

Lo que indica que la mayoría de niños/as sigue las órdenes que la docente le indica antes de realizar una tarea.

Verificación de la Hipótesis

Modelo Lógico

H₀: La limitada aplicación de los juegos didácticos no incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas de Pre básica y Primer año de Educación Básica del Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

H_a: La limitada aplicación de los juegos didácticos si incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas de Pre básica y Primer año de Educación Básica del Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua

Modelo Matemático:

H₀: O = E

H_a: O ≠ E

Modelo Estadístico:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Prueba de Hipótesis:

Nivel de Significación

α = 0.05

95% de Confiabilidad

Zona de Rechazo de la Hipótesis Nula

Grado de libertad (gl)

$$gl = (c - 1)(f - 1) \quad gl = (3 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = 2 \times 1$$

$$gl = 2$$

$$X^2_t = 5,99$$

Regla de decisión:

$R(H_0)$ si $X^2_c > X^2_t$ es decir $X^2_c > 5,99$

Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado

Frecuencias Observadas

VARIABLES	Siempre	Ocasional.	Nunca	TOTAL
Juegos didácticos	513	186	211	910
Aprendizaje	28	2	0	30
TOTAL	541	188	211	940

Elaborado por: Investigadora

Frecuencias Esperadas

VARIABLES	Siempre	Ocasional.	Nunca	TOTAL
Juegos didácticos	270,5	94	105,5	470
Aprendizaje	270,5	94	105,5	470
TOTAL	541	188	211	940

Elaborado por: Investigadora

Cálculo de X^2_c

O	E	(O - E) ² /E
513	270,5	217,40
28	270,5	217,40
186	94	90,04
2	94	90,04
211	105,5	105,50
0	105,5	105,50
TOTAL	X^2_c	825,88

Elaborado por: Investigadora

Decisión Estadística

Con 2 grados de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 825,88 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X^2_t que es de 5,99; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice:

“La limitada aplicación de los juegos didácticos si incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas de Pre básica y Primer año de Educación Básica del Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- De las respuestas dadas en la investigación las docentes no utilizan la gran variedad de Juegos Didácticos lo que conlleva a que las capacidades intelectuales, psíquicas, emocionales y motoras del niño/a no se desarrollan de forma más eficaz a través del juego.

- Un porcentaje mínimo de niños/as presente un nivel limitado de aprendizaje porque las docentes no emplean los Juegos Didácticos como una forma entretenida para enseñar a los niños/as.

- Las docentes no cuentan con capacitación suficiente sobre Juegos Didácticos par mejorar el nivel de aprendizaje de los niños/as para así ayudar a que se desarrolle todas las facetas del niño/a de forma satisfactoria en las distintas fases de crecimiento.

RECOMENDACIONES

- La institución educativa capacite a las docentes en Metodologías Lúdicas para ayudar a los niños/as mediante los Juegos Didácticos en la adquisición de conocimientos, la socialización, y la integración en el aula, ya que el juego es necesario y beneficioso por sí mismo y hay que tener en cuenta que el niño/a no juega con la intención de prepararse para afrontar el futuro de esta forma a partir de los juegos con reglas el niño/a va a desarrollar de mejor manera el aprendizaje.

- Fortalecer el aprendizaje de los niños/as con Metodologías Lúdicas, activas e interesantes para que los mismos mejoren sus conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes.

- Capacitar a las docentes en Metodologías Lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de los niños/as.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

TEMA

Seminario - Taller sobre Metodologías Lúdicas orientado a los docentes para fortalecer el nivel de aprendizaje de los niños/as del Instituto Particular Mixto “León Becerra” del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución: Instituto Particular Mixto “León Becerra”.

Dirección: Av. Miraflores y Olmedo

Tipo: Particular

Docentes: 23

Estudiantes: 380

Grados: 15

Antecedentes:

La investigación revela que las docentes no están actualizadas en cuanto a Juegos Didácticos lo que conlleva a que el aprendizaje en los niños/as sea limitado advirtiéndose además que no existe un plan de capacitación permanente a las docentes.

Justificación:

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que las docentes se actualicen en Metodologías Lúdicas, porque los niños/as requieren elevar el desarrollo de su aprendizaje y por lo tanto se demanda la aplicación de un Seminario - Taller para elevar los conocimientos de las docentes acerca de la diversidad de Juegos Didácticos.

Objetivos:**General**

Realizar un Seminario - Taller sobre Metodologías Lúdicas orientado a las docentes.

Específicos

- Diseñar el Seminario - Taller sobre Metodologías Lúdicas.
- Ejecutar el Seminario - Taller.
- Evaluar la ejecución del Seminario - Taller sobre Metodologías Lúdicas aplicadas a los docentes.

Análisis de factibilidad:**Política**

La Propuesta es factible políticamente por cuanto la Institución educativa tiene como eje central el Seminario - Taller para que este en mejores condiciones para llevar adelante el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños/as por lo tanto la propuesta es factible de implementarse ya que cuenta con el respaldo de la respectiva Institución.

Socio - Cultural

La factibilidad Socio - Cultural de la propuesta radica en los hechos de que la sociedad en general demanda tener cada vez docentes mas actualizadas por cuanto esto tiene una influencia directa en la educación de los niños/as.

Organizacional

La Institución educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar el Seminario - Taller facilitando tanto las instalaciones físicas como las logísticas necesarias y la concurrencia de las docentes a este evento.

Equidad de género

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto el Seminario - Taller beneficiara tanto a docentes así como a los niños/as.

Económico - Financiera

La propuesta tiene como finalidad Económico - Financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

Fundamentación Científica

Taller Nº 1

Tema: Veo, Veo

Objetivo: Reconocimiento de las letras y del sonido de las letras, reconocimiento de palabras, habilidades auditivas y visuales, habilidades de motricidad precisa

Contenido: Este juego está ideado para enseñar letras y sonidos mediante una bandeja que contiene objetos aquí vamos sacando un objeto y vamos diciendo el sonido de la primera letra con la que empieza ese objeto para que el niño la complete.

Mediante la vista, el sonido y el tacto, el niño/a aprenderá más sobre las letras, especialmente sobre su sonido.

Actividades: Empieza enseñándole una bandeja con cuatro o cinco objetos, por ejemplo un lápiz, un bloque, una moneda, un reloj. Di la consonante inicial: L-L-L-L -lápiz, B-B-B-B-bloque, M-M-M-M-moneda, R-R-R-R-reloj. Elige sonidos iniciales sólo de consonantes (en este nivel no se debe emplear vocales iniciales) que no sean compuestas (“ll” de “llave”).

Entonces di: “Veo veo en la bandeja una cosa que empieza por L-L-L-L ” El niño encuentra el lápiz, lo coge y dice: “¡Lápiz!”

Recursos: Lápiz, moneda, reloj, etc.

Responsable: Investigadora.

Evaluación: Observación.

Taller Nº 2

Tema: Letras que desaparecen.

Objetivo: Reconocimiento de las letras y los sonidos, capacidad de observación.
Resolución de problemas

Contenido: Usa la vista para comparar las formas de las letras de sus libros, sus bloques y las señales o las etiquetas, y con frecuencia puede recordar lo que ha visto. Le encanta mirarte. Por lo general es así como aprende aquí escribimos una letra en la pizarra con la esponja remojada con agua y hacemos que el niño/a diga el nombre de la letra que dibujamos antes de que esta se borre.

Aunque en esta etapa el niño tiene mucha capacidad visual, resulta beneficioso estimularle el oído y el tacto.

Actividades: Escribe una letra en una pizarra con una esponja pequeña humedecida. Pídele al niño que diga rápidamente de qué letra se trata, antes de que desaparezca. Cuando el niño conozca la letra, mira si la puede escribir.

Cuando el niño pueda reconocer todas las letras del alfabeto, prueba con esta variante: pídele que diga la letra en voz alta y luego más y más bajo a medida que la letra desaparece.

Recursos: Pizarra, esponja, agua.

Responsable: Investigadora.

Evaluación: Observación.

Taller Nº 3

Tema: El país de las letras.

Objetivo: Reconocimiento de las letras y sus sonidos, reconocimiento de palabras, habilidades de observación, resolución de problemas, habilidades previas a la escritura, habilidades de motricidad precisa y sencilla

Contenido: Mediante este juego el niño/a aprenderá el alfabeto empleando la vista, el oído y el tacto en un tablero realizamos un dibujo el cual contenga todas las letras del abecedario y hacemos que el niño/a tire el dado y según el número que le salga va avanzando los espacios hasta llegar a la meta.

Actividades: Los jugadores se turnan en tirar el dado y mueven su ficha un número de casillas igual al que número haya salido en el dado, desde la A hasta la Z. Por ejemplo, con un tres iría a parar a la casilla de la C. Entonces el jugador tiene que decir el nombre de la letra y el de algo que empiece por esa letra: C es la inicial de Caramelo. Para hacer el juego más difícil, el jugador tiene que decir además otra palabra que empiece por la misma letra, por ejemplo, C de Caballo.

Recursos: Caramelos de goma, dado.

Responsable: Investigadora.

Evaluación: Observación.

Taller N° 4

Tema: La caja misteriosa.

Objetivo: Resolución de problemas, interacción social, habilidades cognitivas de pensamiento y de clasificación.

Contenido: En una caja simple esconder objetos y lograr que los niños/as descubran lo que hay en su interior mediante pistas.

Actividades:

1. Reúne varios objetos familiares para el niño y ponlos en la bolsa de papel para que el niño no pueda verlos.
2. Dile al niño que cierre los ojos y que saque un objeto de la bolsa y lo ponga en la caja.
3. Tapa la caja, ponle cinta adhesiva y dásela al niño para que la sostenga.
4. Dile que dentro hay algo misterioso.
5. Dale una pista sobre lo que hay en la caja y deja que piense qué puede ser.
6. Sigue dándole pistas hasta que adivine qué objeto hay en la caja.
7. Abre la caja, descubre el objeto y juega otra vez.

Recursos: Caja, objetos.

Responsable: Investigadora.

Evaluación: Observación.

Taller N° 5

Tema: Historia fotográfica.

Objetivo: Habilidades cognitivas del pensamiento, interacción social, comprensión de secuencias y series, desarrollo de movimientos precisos.

Contenido: El niño/a mediante las fotografías va intercambiando con sus demás compañeritos vivencias, experiencias que a pasado con su familia.

Actividades:

- 1.-Mezcla las fotografías y ponlas en la mesa.
2. Pídele al niño que trate de recordar qué pasó primero y haz que elija la fotografía correspondiente.
3. Luego haz que elija la fotografía que representa lo que pasó después.
4. Continúa hasta que haya colocado todas las fotografías en orden cronológico.
5. Dile que cuente lo sucedido desde el principio hasta el fin. Hazle preguntas que le ayuden a recordar más detalles.

Recursos: Fotografías.

Responsable: Investigadora.

Evaluación: Observación.

MODELO OPERATIVO

Cuadro N° 24

Objetivos	Contenidos	Actividades	Recursos	Responsables	Evaluación
<p>Habilidad auditiva, visual y motriz.</p> <p>Capacidad de observación, resolución de problemas.</p> <p>Habilidades previas a la escritura, motricidad precisa.</p> <p>Interacción social, habilidades cognitivas, pensamiento y de clasificación.</p> <p>Comprensión de secuencias y series, movimientos precisos.</p>	<p>Veo, Veo</p> <p>Letras que desaparecen</p> <p>El país de las letras</p> <p>La caja misteriosa</p> <p>Historia fotográfica</p>	<p>Reconocimiento de sonidos y letras.</p> <p>Reconocimiento de letras.</p> <p>Reconocimiento de sonidos y letras.</p> <p>Resolución de problemas.</p> <p>Habilidades cognitivas.</p>	<p>Lápiz, moneda, reloj</p> <p>Tiza, esponja, agua.</p> <p>Caramelos de goma, dados.</p> <p>Caja, objetos.</p> <p>Fotografías.</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Observación</p>

Elaborado por: Investigadora

ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA

Cuadro Nº 25

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Instituto Particular Mixto "León Becerra"	Director Docentes Investigadora	Organizativas Participativas Operativas	\$ 50,00	Investigadora

Elaborado por: Investigadora

PREVISION DE LA EVALUACION DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
1.- ¿Qué evaluar?	1.- Metodologías Lúdicas.
2.- ¿Porqué evaluar?	2.- Para determinar la eficacia de la propuesta.
3.- ¿Para qué evaluar?	3.- Para verificar el logro de los objetivos.
4.- ¿Con qué criterios?	4.- Pertinencia, coherencia, efectividad.
5.- ¿Indicadores?	5.-Cuantitativos y Cualitativos.
6.- ¿Quién evalúa?	6.- Investigadora.
7.- ¿Cuándo evaluar?	7.-Concluida la aplicación de la propuesta.
8.- ¿Cómo evaluar?	8.-Observación.
9.- ¿Fuentes de información?	9.-Docentes.
10.- ¿Con qué evaluar?	10.- Ficha de observación.

BIBLIOGRAFÍA

- Izquierdo, Arellano (2002). Didáctica y aprendizaje grupos. Editorial Cosmos. Décima Sexta Edición. Loja.
- Izquierdo, Arellano (2002). Didáctica y aprendizaje grupos. Editorial Cosmos. Décima Séptima Edición. Loja.
- Fullan, M. Hargreaves, A (2004). Escuela para maestros. Editorial STAFF. Edición 2005. Buenos Aires
- Gabriel J, Mendoza Buenrostro (2003). Por una didáctica mínima. Editorial Triallas. Puerto Rico.
- Irene, Mello Kalbalhue (1974). El proceso didáctico. Editorial KAPELUZS. Primera Edición. Rep.Argentina.
- Irene, Mello Kalbalhue (1974). Escuela para maestros. Editorial KAPELUZS. Primera Edición. Rep.Argentina.
- K, Tonaschewsi (1966-1980). Didáctica general. Editor Juan Grijalbo. Colección Pedagógica. México, DF.
- Manual de la educación. Editorial Grupo Océano. Barcelona.
- Manual de maestros de Pre-escolar. Editorial Grupo Océano. Edición María Villalba. Barcelona.
- Marisol, Justo (2006). Propuesta didáctica la educación de niños de 1 a 2 meses. Editorial Triallas. Segunda Edición. Colombia.
- Marisol, Justo (2006). Propuesta didáctica la educación de niños de 2 a 3 años. Editorial Triallas. Primera Edición. Colombia.
- Stephen B, Klein (1987-1989). Aprendizaje principios y aplicaciones. Segunda Edición. Caracas.
- Thomas Ardí, Leahey y otros (1998). Aprendizaje y cognición. Editorial Isabel Capella. Cuarta edición. Santa Fe de Bogota.

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

[http:// es.wikipedia.org / wiki /Aprendizaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje)

[http:// es.wikipedia.org /wiki /Tipos-de-aprendizaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Tipos-de-aprendizaje)

[http:// html.rincondelvago.com / aprendizaje-12.html](http://html.rincondelvago.com/aprendizaje-12.html)

[http:// www.pisicopedagogia.com / definición / aprendizaje-significado](http://www.pisicopedagogia.com/definición/aprendizaje-significado)

[http://www.down21.org / salud / neurobiología / bases-aprend.htm](http://www.down21.org/salud/neurobiología/bases-aprend.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / vak / queson.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/queson.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / vak / vak.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vak.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / vak / vakcaract.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakcaract.htm)

[http:// www.educar.org / articulo / aprendizaje.asp](http://www.educar.org/articulo/aprendizaje.asp)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / vak / vakcomport.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakcomport.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / vak / vakaula.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakaula.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / vak / tablavak.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/tablavak.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / vak / vakest.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/vak/vakest.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / hemisferios / pensamiento.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/hemisferios/pensamiento.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / hemisferios / actividades.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/hemisferios/actividades.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / hemisferios / profesoraula.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/hemisferios/profesoraula.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / hemisferios / hemisferioaula.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/hemisferios/hemisferioaula.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / hemisferios / habilidades.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/hemisferios/habilidades.htm)

[http://www.galeon.com/ aprenderaaprender / hemisferios / mapaconceptual.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/hemisferios/mapaconceptual.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / kolb / kollo.htm#](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/kolb/kollo.htm#)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / kolb / activos.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/kolb/activos.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / kolb / reflexivos.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/kolb/reflexivos.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / kolb / teoricos.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/kolb/teoricos.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / kolb / pragmaticos.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/kolb/pragmaticos.htm)

[http:// www.galeon.com / aprenderaaprender / kolb / actividades.htm](http://www.galeon.com/aprenderaaprender/kolb/actividades.htm)

[htt:// www.dibujosparapintar.com / juegos-educativos.html](http://www.dibujosparapintar.com/juegos-educativos.html)

[htt:// www.recrea-ed.cl / juegos-educativos / default.html](http://www.recrea-ed.cl/juegos-educativos/default.html)

[htt:// www.recrea-ed.cl / juegos / didacticos.html](http://www.recrea-ed.cl/juegos/didacticos.html)

<http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>

http://www.foroswebgratis.com/tema-metodo_didactico-60880-553025.htm

<http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Sociolog%C3%ADa>

http://html.rincondelvago.com/educacion_6.html

[http:// pei.efemerides.ec/pei/c.htm](http://pei.efemerides.ec/pei/c.htm)

http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje

<http://www.abcpedia.com/diccionario/concepto-aprendizaje.html>