

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

TEMA:

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LAS NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL "PEDRO FERMÍN CEVALLOS", DEL CANTÓN AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010.

AUTORA: Violeta del Rocío Pérez Villacrés

TUTORA: Lcda. M.Sc. Noemí Hortencia Gaviño Ortiz

Ambato – Ecuador

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

En calidad de Tutora del Trabajo de Graduación sobre el tema:

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LAS NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL “PEDRO FERMÍN CEVALLOS”, DEL CANTÓN AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010, desarrollado por la egresada: Violeta del Rocío Pérez Villacrés de la Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación, Mención: Educación Básica, 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 del Tribunal Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, Marzo del 2010

TUTOR(A)

.....
Lcda. M.Sc. Noemí Gaviño Ortiz
C.I. 171243441-2

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe del Trabajo de Graduación 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.

Violeta del Rocío Pérez Villacrés
C.I. 180105604-3

AUTOR (A)

**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: “La Actividad Lúdica en el interaprendizaje de las niñas de Segundo de Educación Básica en la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del Cantón Ambato durante el año lectivo 2009 – 2010, presentada por la Sra. VIOLETA DEL ROCÍO PÉREZ VILLACRÉS, egresada de la Carrera de educación Básica, promoción Marzo – Julio 2009, una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Mg. María Vásquez F.

MIEMBRO

Lcda. Msc. Graciela Guevara G.

MIEMBRO

DEDICATORIA

A Dios que está junto a mi Madre, que con su luz caminé por el sendero de la vida, con su sabiduría, mi mejor ayuda espiritual que despertó mi lucha para tomar mi designo, con su bendición he logrado mi triunfo.

A las personas que amo:

Adrianita, Paulo, Paquita y Bryan, quienes han sabido valorar y comprender mi esfuerzo, para llegar a culminar mi objetivo.

A la niñez ecuatoriana, en especial a las niñas de Segundo Año de Educación Básica, quienes constituyen el manantial más puro convirtiéndose en promesas de un futuro próspero.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por haberme dado la fuerza y capacidad para adquirir conocimientos que engrandecen mi espíritu y mi alma; mi profundo reconocimiento a los maestros que supieron impartir su enseñanza para feliz culminación de mi carrera universitaria y de este proyecto.

Lo más valioso no es lo que tenemos en la vida, sino a quien tenemos en nuestras vidas.

Vivo para poder decir al final del camino: "Si volviera a nacer, haría exactamente lo mismo"

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada	I
Aprobación Tribunal	II
Aprobación del Director	III
Autoría del trabajo	IV
Agradecimiento	V
Dedicatoria	VI
Índice general de contenidos	VII
Índice de cuadros	X
Índice de Diagramas	XI
Resumen	XII

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Introducción	1
1.1.Tema	2
1.2.Planteamiento del problema	3
1.2.1. Contextualización del problema	6
1.2.2. Análisis crítico.....	12
1.2.3. Prognosis	15
1.2.4. Formulación del problema.....	16
1.2.5. Interrogantes.....	16
1.2.6. Delimitación del problema.....	17

1.3. Justificación	17
1.4. Objetivos	18
1.4.1. Objetivo General	18
1.4.2. Objetivos Específicos	18

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos	19
2.2 Fundamentación filosófica	21
2.2.1 Fundamentación axiológica.....	21
2.2.2 Fundamentación epistemológica.....	22
2.3 Fundamentación legal	23
2.4 Categorías fundamentales	28
Fundamentación variable independiente.....	29
Fundamentación variable dependiente.....	30
2.5 Hipótesis	54
2.6 Señalamiento de Variables	54

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Modalidad básica de la investigación	55
3.2 Tipo de investigación	57
3.3 Población y muestra	58
3.4 Operacionalización de variables	59
3.5 Plan de recolección de información	61
3.6 Plan de procesamiento de la información	62

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados	63
4.2 Verificación de la hipótesis	77
4.2.1 Planteamiento de la hipótesis.....	77
4.2.2 Selección del nivel de significación.....	77
4.2.3 Descripción de la población.....	77
4.2.4 Especificación de lo estadístico.....	78
4.2.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.....	79
4.2.6 Recolección de datos y cálculo de lo estadístico.....	79

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	82
Recomendaciones.....	83

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos	84
6.2 Antecedentes de la propuesta	85
6.3 Justificación	86
6.4 Objetivos de la propuesta	88
6.5 Análisis de factibilidad	88
6.6 Fundamentación teórica	90
6.7 Metodología	96
6.8 Administración	141

6.9 Previsión de la evaluación.....	142
MATERIALES DE REFERENCIA.....	144
BIBLIOGRAFIA.....	145
ANEXOS.....	146

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Población	58
Cuadro N° 2. Variable independiente	59
Cuadro N° 3. Variable dependiente	60
Cuadro N° 4. Plan de recolección de información	61
Cuadro N° 5. Tabulación pregunta 1	63
Cuadro N° 6. Tabulación pregunta 2	64
Cuadro N° 7. Tabulación pregunta 3	65
Cuadro N° 8. Tabulación pregunta 4	66
Cuadro N° 9. Tabulación pregunta 5	67
Cuadro N° 10. Tabulación pregunta 6	68
Cuadro N° 11. Tabulación pregunta 1 P.F.	69
Cuadro N° 12. Tabulación pregunta 2 P.F.	70
Cuadro N° 13. Tabulación pregunta 3 P.F.	71
Cuadro N° 14. Tabulación pregunta 4 P.F.	72
Cuadro N° 15. Tabulación pregunta 5 P.F.	73
Cuadro N° 16. Tabulación pregunta 6 P.F.	74
Cuadro N° 17. Tabulación pregunta a docentes	75
Cuadro N° 18. Tabulación pregunta 3 docentes	76
Cuadro N° 19. Población	77
Cuadro N° 20. Frecuencias esperadas niñas	78
Cuadro N° 21. Frecuencias esperadas P.F.	79
Cuadro N° 22. Grado de libertad	80

Cuadro N° 23. Chi cuadrado niñas	, 81
Cuadro N° 24. Chi cuadrado P.F.	82
Cuadro N° 25. Costos	83
Cuadro N° 26. Operacionalización de la propuesta	143

INDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama N°1. El problema causas y efectos	12
Diagrama N°2. Categorías fundamentales	28

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo fue elaborado bajo el Paradigma Cualitativo, y se han determinado las deficiencias que se mantienen en el proceso de ínteraprendizaje en las niñas cuando juegan, con estos antecedentes se realizó el presente trabajo de investigación en los segundos años de educación básica de la Unidad Educativa Experimental "Pedro Fermín Cevallos", sobre Técnicas de Actividad Lúdica con fundamentación científica y legal, para lo cual se aplicó, encuestas a los Docentes, Estudiantes y Padres de Familia de la Institución lo que permitió determinar que se sigue empleando técnicas tradicionales de aprendizaje, y no existe mucha aplicación de nuevas Técnicas de Actividad Lúdica.

En vista de esta situación el presente trabajo se ocupa de la aplicación de técnicas de actividad lúdica para fortalecer el proceso de ínteraprendizaje que pueden ser útiles para producir cambios en los mismos.

Técnicas de Actividad Lúdica son una especie de reglas, modos y procedimientos propios de una disciplina o actividad que nos permiten utilizar los recursos didácticos para la efectivización del aprendizaje en el educando.

Las Técnicas así entendidas no son otra cosa que un conjunto de herramientas, instrumentos, procedimientos, mecanismos, que ayudan al docente en el proceso de ínteraprendizaje para que el desempeño del estudiante tienda a mejorar significativamente y funcionalmente en el rendimiento cognitivo, procedimental, actitudinal. Podemos imaginarlas como las grandes herramientas del pensamiento puestas en marcha por el docente, cuando este tiene que comprender un aprendizaje, adquirir conocimiento o resolver problemas. El uso de nuevas técnicas de aprendizaje permitirán a los estudiantes aprender elaborando por si mismos el conocimiento que perdurará y se aplicará en el medio social, por lo que se plantea la adaptación y aplicación de técnicas lúdicas de aprendizaje para buscar un aprendizaje significativo, funcional e integral.

INTRODUCCIÓN

Tomando en consideración que es necesario realizar investigaciones tendentes a aportar ideas en pro del mejor desarrollo del Sistema Educativo, surge en el presente trabajo la inquietud de conocer y analizar las diferentes técnicas de aprendizaje lúdicas que se desarrollan en preescolar, con la intención de mejorar el proceso - enseñanza aprendizaje del niño/ a.

A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del aprendizaje del niño.

El trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

Primer Capítulo.- El presente el problema que consta de planteamiento, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación y factibilidad.

Segundo Capítulo.- Se aborda el marco teórico, que consta de las fundamentaciones teóricas del problema, determinación de términos básicos, hipótesis, definiciones conceptuales, posicionamientos personal, preguntas directrices, interrogantes, variables.

Tercer Capítulo.- Se plantea la metodología que consta de enfoque, tipo de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, operacionalización de variables, procedimientos para la ejecución de la investigación.

Cuarto Capitulo.- La tabulación de los resultados de instrumentos de investigación, tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada, comprobación de hipótesis por porcentajes.

Quinto Capítulo.- Las conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de investigación.

Sexto Capítulo.- Se plantea la propuesta metodológica, formada por título, justificación, fundamentación, objetivos, importancia, ubicación sectorial, factibilidad, descripción de la propuesta, impacto y evaluación.

Finalmente hacemos constar la bibliografía, los anexos correspondientes que se ha utilizado como referencia en el trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LAS NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL “PEDRO FERMÍN CEVALLOS”, DEL CANTÓN AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010.

1.2 Planteamiento del problema

El juego se practicaba de manera habitual y cotidiana hasta mediados del siglo XX, en las plazas de las ciudades, en las calles y en las áreas destinadas para la recreación en cada pueblo. Este afán lúdico actualmente debería estar orientado para que se realice en los patios de recreo en las escuelas como una base fundamental para la formación integral en la educación del niño.

En la actualidad los valores sociales están sufriendo un cambio pertinaz en donde la cultura de los medios audiovisuales ha modificado y transformado la vida cotidiana. Hoy en día vivimos una época en la que muchas ocasiones se presentan problemas como: el fracaso escolar, depresión infantil, acceso precoz a temas de entendimiento e interpretación sólo para adultos que no podemos ni sabemos cómo resolver, por lo tanto se necesita información adecuada para establecer

costumbres educacionales que permitan formar niños inocentes, capaces de instaurar un escenario mundial lleno de valores.

Las aportaciones como las observaciones al estudio del desarrollo del niño las actividades lúdicas ayudarán mucho a padres y educadores a tomar decisiones acertadas para proporcionar al niño el entorno más adecuado para un buen crecimiento físico y emocional. La mayoría de personas adultas afirman que los niños no juegan lo suficiente y las escasas actividades lúdicas que realizan no lo hacen de una buena manera como se lo hacía en tiempos pasados, y afirman que los causantes de aquello son la televisión, los videojuegos, como también los hábitos de vida que impiden que se dedique el tiempo suficiente para jugar.

El televisor ocupa gran parte de su tiempo libre y su actividad exige al niño a ser pasivo, silencioso y durante horas pasar inmóvil, convirtiéndose en un instrumento absolutamente negativo y perjudicial en la crianza de los niños, llegando a ser en muchos casos una adicción, perjudicando en grandes proporciones la creatividad y la inventiva que el niño debería tener, convirtiéndose en un ser sedentario y autómatas con riesgo de afecciones tanto físicas como psicológicas, impidiendo su desarrollo psicomotriz.

El tipo de programación que se difunde a través de estos medios permite constatar que la realidad televisiva se basa en difundir programación “chatarra”, puesto que esta goza de un gran rating lo que permite llenar los bolsillos de los impertinentes propietarios. Esta realidad junto a la falta de dedicación de los padres a sus hijos, hace que la comunicación vaya decayendo, dejando de lado costumbres lúdicas que estrechaban lazos afectivos indisolubles.

Existe una deficiente interacción entre el maestro y los padres de familia, de manera que se pierde la organización de juegos dirigidos que motiven la creatividad que permita aportar con el desarrollo personal del educando.

Las autoridades encargadas de la educación en el Ecuador tienen gran influencia en este tema ya que no se ha ejecutado planes educacionales que permitan implementar material lúdico – didáctico que ayude a la recreación del niño para que pueda desarrollarse y aprender a través del juego.

La actividad lúdica siendo de mucha importancia en el desarrollo físico y emocional de los educandos, se ha creído necesario centrar este proyecto de investigación en las niñas del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” durante el período lectivo 2009 – 2010.

La Unidad Educativa cuenta con recursos tanto físicos como humanos suficientes para acoger a más de 1400 estudiantes, de las cuáles 42 niñas se encuentran en el segundo año de educación básica, a quienes se quiere tomar como referencia de este proyecto, aportando con técnicas y métodos que permitan desarrollar una actividad lúdica capaz de contribuir favorablemente en su interaprendizaje.

1.2.1 Contextualización del problema

En el Ecuador desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo. Se habla de los pocos recursos que se destinan a la Educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo.

La Educación básica, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar, la poca aplicación de la actividad lúdica, y la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

Toda esta serie de factores básicos del nivel escolar pueden afectar al aprendizaje de los niños. En este sentido, es importante que tanto el docente como el representante entiendan, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes en el aprendizaje de los niños.

Desde antaño los profesores y centros educativos ven como superfluos, triviales e innecesarios los juegos infantiles. Sumidos en el tradicionalismo de la escuela, en el memorismo reinante y la rigidez de la escolarización, nunca dieron la importancia debida a las actividades lúdicas. Duele mucho la incompreensión de los padres y/o docentes. Incomoda ver a tantos niños hechos robots, muertos andantes, sin manifestación de alegría, ni vitalidad, cohibidos y privados de su derecho a vivir como niños. Al contrario, qué maravilloso es contemplar la espontaneidad del juego infantil, el matiz de sus fantasías, la gracia de sus palabras, gestos y

acciones. Qué grato es auscultar a través de sus juegos su adaptabilidad al mundo circundante y la manifestación de su madurez biológica, psicológica, social y espiritual. Se evidencia su educación, su potencial de desarrollo personal.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, entre otras. En definitiva, jugar es la principal actividad infantil, es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

Darle al Nivel primario la importante función que tiene dentro del Sistema Educativo, ha sido en el Ecuador un factor preponderante. En este sentido es constante la difusión de diversos talleres, jornadas y cursos en general fomentados con la intención de superar las fallas que existen. Estas actividades deberían ser desarrolladas por el Gobierno a través del Ministerio de Educación y Cultura, ya que tiene la obligación de promover el desarrollo de estas y otras actividades al personal docente que desempeña a este nivel para una mejor educación.

A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños.

A Nivel Cantonal encontramos la problemática actual que la mayoría de instituciones educativas no aplican la Actividad Lúdica en el interaprendizaje, por esto, existe entonces la propuesta de Técnicas de Actividad Lúdica en el nivel escolar, que permitan detectar los progresos o falencias que lleva el proceso educativo, y

determinar así el mejoramiento de la calidad de la educación, con grandes valores y deseos de superación constante.

Surge entonces la necesidad de presentar Técnicas de Actividad Lúdica que orienten a los niños/ as de tal forma que despierte en ellos el deseo profundo y el compromiso de dedicar sus vidas a aplicar todas las capacidades que tienen para mejorar su situación personal y la de los demás, mediante las diferentes Técnicas Lúdicas, como un proceso para la transformación social y la creación de una sociedad más humana.

Todo esto conlleva inmediatamente a considerar que la calidad de la educación requiere de una buena enseñanza, que exige cambiar la forma como los profesores interactúan con los niños/ as en las aulas, y los cambios deben basarse en el conocimiento sobre cómo aprenden., que deben aplicar en el aula los conocimientos que tienen sobre el ser humano como persona inteligente para convertir la cultura del aula en una cultura de pensamiento creativo, dinámico, basados en el juego como medio de formación integral del párvulo.

Desde el nacimiento hasta los siete años de edad, los niños pasan por un período muy importante de su vida. Es el momento del aprendizaje más rápido, cuando se desarrollan las actitudes y se forman los modelos. Durante estos años se establecen sus sentimientos básicos hacia sí mismos, otras personas, el juego, aprendizaje y la vida en general. Nosotros, como profesores, o padres, podemos proporcionar las experiencias positivas y el apoyo tan necesario durante estos primeros años, ya que en la actualidad en la mayoría de instituciones no se le da la debida importancia a la Educación inicial, es el resultado de las

estadísticas realizadas en la mayoría de instituciones del Cantón Ambato, provocando un desinterés de los padres, de involucrarse en el nuevo Sistema Educativo, donde se aplicaran actividades lúdicas que se fundamentarán en la Reforma Curricular, lo que llevará al mejoramiento en el aprendizaje de los niños incidiendo de manera significativa y funcional en el desempeño escolar.

Es notable que los estudiantes en especial de segundo año de educación básica dedican su mayor parte del tiempo al juego, lo que demuestra convincentemente que el juego es la manifestación más natural de la expresión infantil; es nuestra responsabilidad sensibilizarnos que el juego constituye el principal contenido en la vida de los niños. Por eso debemos preocuparnos cuando los estudiantes juegan muy poco y sin entusiasmo, lo que nos lleva a pensar que tienen problemas detrás de esta actitud; nos preocupa realmente que el niño no se desarrolle de manera integral, lo que provocará una ruptura en el proceso del interaprendizaje en el que estaban iniciados provocando desadaptaciones difíciles de superar si no son tratadas a tiempo con toda la predisposición y participación activa de los padres y maestros responsables de su formación, es así que se proyecta a una vida con estabilidad emocional y psicológica en su vida adulta .

En el segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” ubicada en la Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, en la actualidad cuenta con 42 estudiantes, una maestra de planta con sus respectivos profesores especiales.

La Institución tiene muchas fortalezas, amenazas, y debilidades que se deben transformar en oportunidades para resolver el problema que resalta en la Institución la no práctica de Actividades Lúdicas en el interaprendizaje.

El presente trabajo de investigación tiene la intención de ayudar a mejorar la calidad educativa de las estudiantes aplicando las diferentes técnicas lúdicas en forma adecuada teniendo en cuenta la edad cronológica - psicológica y temática planificada para el desempeño escolar de las niñas.

Además el presente trabajo pretende proponer una Estrategia Pedagógica para la implementación de Técnicas de Aprendizaje Lúdicas, que permitan al docente asumir una nueva actitud y que lleve a la práctica los conocimientos adquiridos; al logro de abrir la posibilidad de emplear una propuesta más sólida que articule plenamente a la realidad institucional.

La incorrecta aplicación de técnicas y metodologías por parte de la mayoría de los docentes, que continúan con un proceso de interaprendizaje eminentemente teórico y tradicionalista, con un profesor que dicta, dueño absoluto de su asignatura, con las clases “magistrales”, no permiten las buenas relaciones entre niñas y docentes.

Los niños para obtener conocimientos deben seguir un proceso intencionado y sistematizado que es el juego, para iniciar o profundizar la adquisición de conocimientos, habilidades, valoraciones, destrezas, actitudes; para este fin debe activar todas las potencialidades personales; para ello debe utilizar su intuición,

aplicación, esfuerzo, perseverancia con el propósito de lograr la comprensión, asimilación, retención, razonamiento y creación.

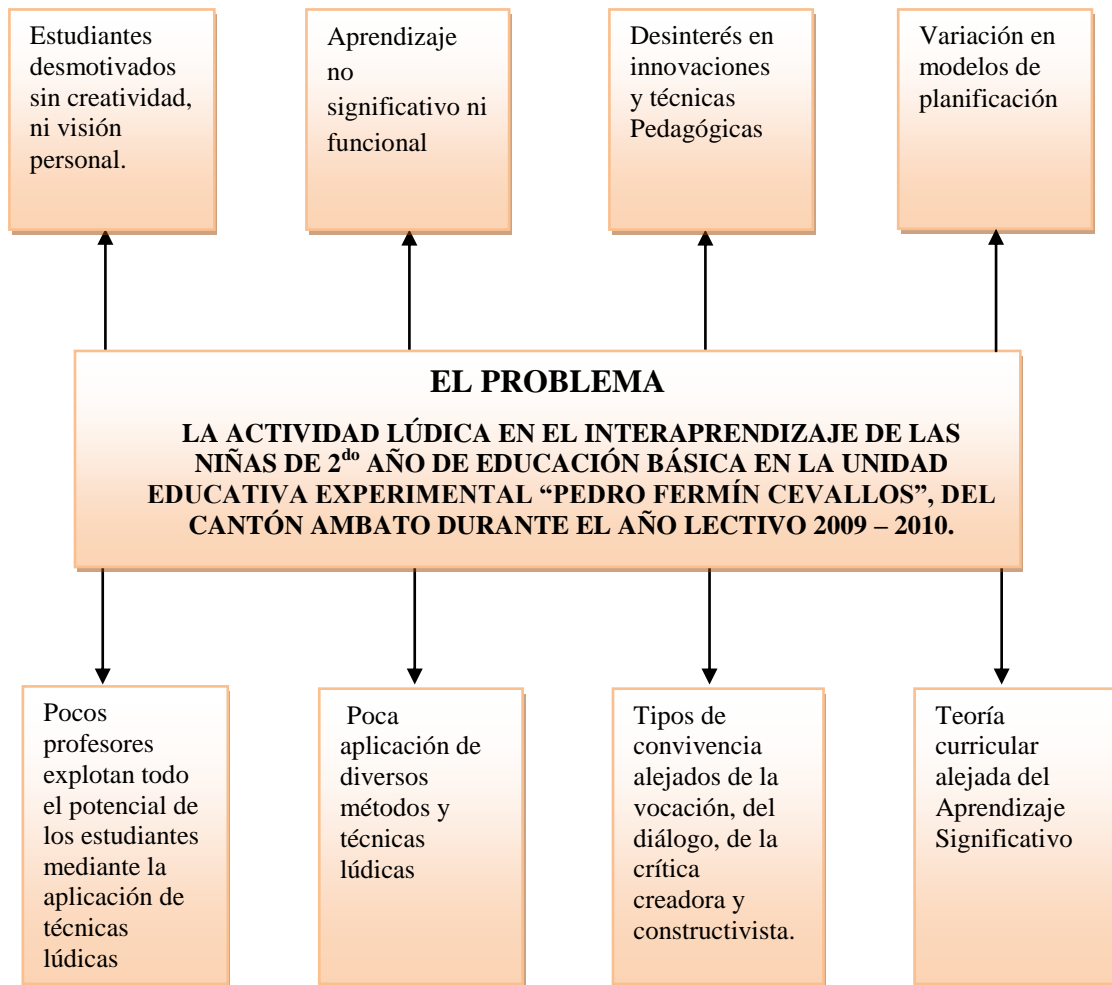
El resultado de esta concepción permitirá que el niño conciba el poder del saber y vivir el impacto positivo de un saber de la educación en términos que le son útiles para la vida. El niño tiene un espacio que por primera vez lo considera libre

El compromiso del personal docente, frente a la tarea tradicional es la búsqueda de soluciones con una propuesta alternativa en la cual el maestro es el generador de la participación estudiantil en forma espontánea, creativa, crítica partiendo del fondo de experiencias que tiene el sujeto de la educación, mediante las actividades lúdicas.

Educar jugando es mil veces más provechoso que educar reprimiendo incuestionablemente. Es el modo como padres y profesores debemos educar al niño en un ambiente de auténtica Escuela Nueva no adjetiva sino esencialmente sustantiva, donde sea primero la libertad, respeto mutuo, confianza, reflexión, creatividad, cooperación, socialización, honestidad, autonomía y la integridad de la educación.

Gráfico 1: Árbol de Problemas

EFFECTOS



CAUSAS

Elaborado por: Rocío Pérez

1.2.2 Análisis Crítico

En la actualidad no se da la correcta aplicación de Actividades Lúdicas, simplemente el aprendizaje se da de manera memorística, mecánica, teórica, lo que no permite un cambio significativo en la actitud del docente, perjudicando a los niños en su interaprendizaje; de esta manera no se está cumpliendo con la misión de mejorar la calidad educativa. El maestro debe estar preparado para innovar su metodología e involucrarse con la utilización de actividades lúdicas como estrategias en su labor docente que vaya acorde al avance del Sistema Educativo con la participación activa de la comunidad educativa.

En el interaprendizaje hay que tener en cuenta, lo que un estudiante hace y aprende en un momento determinado. El plan curricular que se haga, ha de tener en cuenta estas posibilidades, no tan sólo en referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino, también en la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a las peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del estudiante.

La educación es un proceso, que por su trascendencia requiere de una actuación plenamente consciente de todos los involucrados en él; los estudiantes, maestros, padres de familia, autoridades, comunidad. Y mediante la Actividad Lúdica cada uno de ellos tendrá elementos para conocer la eficiencia y el sentido del proceso, el trabajo en el aula que continúa siendo de carácter transmisivo y los recursos didácticos con que cuenta la institución, están más al servicio de los contenidos

presentados por los docentes que al servicio de la actitud y la práctica investigativa del estudiante.

Se hace indispensable contar con Actividad Lúdica para despertar el interés al estudio y disfrutar con él; es uno de los retos que se deben plantear todos los que hacen la comunidad educativa y así alcanzar una mejora en la educación. Este planteamiento curricular está acorde con las capacidades y los potenciales de los niños. En este nivel se espera que el niño manifieste capacidades tales como: retención, comprensión, manejo de símbolos y producción de ideas originales, que son rasgos propios del pensamiento formal.

En la actualidad constituye de vital importancia que toda institución y mucho más de carácter educativo posea Actividades Lúdicas que propicien el desarrollo del proceso del interaprendizaje, para tener estudiantes críticos, creativos y productivos.

Al no haber Actividades Lúdicas para la mejora del proceso de interaprendizaje propia de la institución, tampoco existe una metodología adecuada a las exigencias del sistema educativo imperante en el país.

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

Ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato, orden, compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior.

El juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. Prepara para la madurez, es un ejercicio natural y placentero de ponerse en crecimiento. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, incluso un bebé de pocas semanas sabe hacerlo, y de mejor manera y con mejores resultados lo podrán hacer las niñas del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”

1.2.3 Prognosis

Si en el futuro nadie enfrenta el problema sobre la utilización de actividades lúdicas en el interaprendizaje, no se logrará mejorar la calidad de la Educación.; tampoco se alcanzará el desarrollo integral y potencial de las estudiantes, lo que causará que no se logre niveles de excelencia educativa en donde las niñas sean constructoras y ejecutoras de sus ideas, y de sus pensamientos sobre la realidad social y de su entorno inmediato.

1.2.4 Formulación del problema

En este contexto, y ante la necesidad de buscar mecanismos adecuados y modernos para realizar un efectivo proceso de interaprendizaje, el problema se lo formula de la siguiente manera:

¿Cómo incide la Actividad Lúdica en el Interaprendizaje de las niñas del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” del cantón Ambato durante el año lectivo 2009 - 2010?

1.2.5 Interrogantes que se enfocarán en el siguiente problema

- ❖ ¿Cuál es la incidencia de la no aplicación de la Actividad Lúdica?
- ❖ ¿Qué nivel de autoestima tienen las estudiantes en la actualidad?
- ❖ ¿Qué alternativas de solución existen para mejorar el interaprendizaje de las niñas?
- ❖ ¿Qué nivel de preparación educativa tienen los padres?
- ❖ ¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes sobre la aplicación de la Actividad Lúdica?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA:

- **DELIMITACIÓN ESPACIAL:** Segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” del cantón Ambato
- **DELIMITACIÓN TEMPORAL:** Año lectivo 2009 – 2010

1.3 JUSTIFICACIÓN

A través de esta investigación se pretende demostrar la importancia de la Actividad Lúdica como estrategia metodológica dentro del ínteraprendizaje de las niñas de segundo año de educación básica.

Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal.

Por consiguiente la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del niño.

La planificación instruccional de actividades lúdicas generará un Interaprendizaje social a través del cual, el niño comparte; sigue reglas, respeta turnos, crea su propia disciplina.

El presente trabajo de investigación ha sido considerado con el único objetivo de que los que están en esta brecha de la difícil tarea de la enseñanza, expresen sus

experiencias y reflexiones sobre la solución de los problemas que afrontan en el aula y los solucionen con la Actividad Lúdica para mejorar el proceso de interaprendizaje de las niñas del segundo año de educación básica. Con esto las estrategias y métodos de enseñanza serán claros y precisos y coadyuvarán a buscar la construcción de estructuras de conocimiento, que se conviertan en técnicas emblemáticas y simbólicas de la corriente de “aprender a aprender” en todas las asignaturas de estudio como una salida fácil de comprender y aplicar, para que los niñas puedan desarrollar sus capacidades, que se conciban como personas libres, educables, irrepetibles, capaces de auto regularse dinámicamente.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Avalizar la incidencia de la actividad lúdica en el mejoramiento del proceso de interaprendizaje de las niñas del segundo año de educación básica en la Unidad Educativa Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del Cantón Ambato durante el año lectivo 2009 – 2010.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las diferentes Técnicas de la Actividad Lúdica y su relación con el rendimiento de las niñas de Segundo Año de Educación Básica.
- Diagnosticar la realidad institucional sobre las diferentes Técnicas de la Actividad Lúdica.
- Establecer Actividades Lúdicas para mejorar la actitud educativa en el docente.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer los siguientes trabajos investigativos que servirán como elemento de juicio para establecer líneas base de información en el presente proyecto. Dichos trabajos exponen lo siguiente:

Peña M. (1996) en su trabajo “Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores”. Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en el proceso de interaprendizaje de los estudiantes, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los niños desarrollen actividades favorables.

Perdono y Sandoval (1997), en su investigación “Juegos cooperativos para favorecer el proceso enseñanza aprendizaje”, señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar y escolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

En la tesis número 31 en el año (2000) de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la UTA previo a la obtención del título de posgrado perteneciente a M.Sc. Susana Ponce y compañera, con el tema “Influencia del Juego en la Adquisición del Aprendizaje Significativo”, se orienta a proporcionar una integración y secuencia de aprendizajes significativos mediante el juego, que permita a los escolares a desarrollarse en forma integral. Pretenden establecer nexos en el trabajo pedagógico compartido y participativo de los educadores, aprovechando las experiencias capacidades y potencialidades que poseen.

Mavilo Calero (2006). En su libro “Educar Jugando”, afirma que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

El enfoque que hace en el libro corresponde a la etapa de escolarización en Educación Inicial y Educación Primaria. Hablar del juego es muy vasto, comprende una etapa preescolar y otra postescolar. Con estos elementos se podrá continuar la presente investigación haciendo énfasis en la etapa escolar y particularmente en el segundo año de educación básica.

2.2 Fundamentación Filosófica

La actual investigación se asume en el paradigma Crítico Propositivo porque interpreta la transformación que sufre la realidad educativa, en busca de una mejor calidad de vida de todos los actores.

El paradigma Crítico Propositivo permitirá, además, presentar una propuesta de nuevas Técnicas de Aprendizaje, Evaluación y Control de los saberes educativos, a más de lograr una educación constructiva – creativa aplicando la disciplina y la pedagogía del amor y del trabajo cooperativo entre los niños por medio del interaprendizaje.

2.2.1 Fundamentación Axiológica

La formación en valores es verdaderamente complicada en el trabajo educativo, pues deben buscarse caminos para el proceso, sin exagerar en las palabras y las órdenes, para poder llegar adecuadamente a los estudiantes, en donde se compartan motivaciones, reflexiones, necesidades y errores.

Dentro de los contenidos de la educación deben estar implícitos los valores, pero no sería adecuado pensar que una campaña para difundirlos sería suficiente para solucionar las deficiencias morales que afligen a la sociedad actual.

Recordemos que los valores tienen como base las necesidades de los hombres, y mientras las relaciones y los objetos responden a sus intereses, tienen algún valor para él. Entonces, debe pensarse que existe una escala de valores, considerando su aspecto absoluto y su posición relativa. Pues, según el alemán M. Scheler, el valor tiene un ámbito tan amplio y tan rico, que ningún sujeto que lo perciba lo capta del todo.

2.2.2 Fundamentación Epistemológica

En los últimos años la educación ha sido objeto de muchos cambios y transformaciones específicamente en la adquisición de una conciencia epistemológica que pretende superar las limitaciones proporcionando un acercamiento mucho más directo entre los estudiantes profesores y padres de familia, comunidad, autoridades.

Hace siglos atrás la Actividad Lúdica fue considerada y tomada en cuenta como un valor importante en el Sistema Educativo.

Esta propuesta Epistemológica se centra en la investigación de la realidad educativa, como forma principal de apropiación y elaboración del conocimiento y cuyos ejes son:

- Investigación de las necesidades reales
- El diagnóstico de las necesidades del medio junto con la más rigurosa formación científica, constituye el eje investigativo que orientará los cambios curriculares que se propugnan.

- La enseñanza debe dar énfasis en aquellas áreas que constituyen el fundamento para todos los demás.

2.3 Fundamentación Legal

Los instrumentos legales que sustentan la presente investigación son las siguientes:

EL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Está vigente desde el 3 de julio de 2003. Está conformado por alrededor de cuatrocientos artículos. Fue elaborado para garantizar que la población infantil y adolescente que vive en el Ecuador disfrute y ejerza sus derechos, pueda lograr su pleno desarrollo y crecer en un ambiente de libertad, dignidad e igualdad.

Art. 12. Los niños, niñas y adolescentes, primero, son ciudadanos, sujetos de derecho y deben ser prioridad absoluta de los gobiernos -nacionales y seccionales- en la elaboración de políticas públicas, en la asignación de recursos, en la provisión de servicios públicos.

Los y las menores de 7 años deben tener una atención preferencial. En caso de conflicto, los derechos de la niñez y adolescencia deben prevalecer sobre los derechos de los demás.....en sus primeros años de vida conllevan graves consecuencias personales y sociales. Por eso, los niños y niñas deben contar desde muy pequeños con el cuidado y cariño de sus familias y comunidades.

Los niños deben recibir muchos estímulos y requieren de amplios espacios para el juego, el arte y el desarrollo de la creatividad.

Para el progreso del Ecuador, es importante que los niños y niñas comiencen su vida de una manera digna, contando con la protección de autoridades, comunidades y familias.

El País debe realizar grandes inversiones para garantizar el bienestar de sus niños y niñas. La rendición de cuentas de las autoridades públicas en este tema es prioritaria, no debe esperar; porque sin desarrollo infantil el Ecuador no tiene futuro.

LA CONSTITUCIÓN

Sección Cuarta

Cultura y Ciencias

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa., al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les corresponda por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

LEY ORGÁNICA GENERAL DE EDUCACIÓN

Informe para el segundo debate

Art. 24.- La Educación inicial está orientada a desarrollar en los niños y niñas la estimulación temprana habilidades y destrezas para sentar las bases del proceso de maduración fisiológica, motriz, psicológica, afectiva, intelectual y social, considerando su entorno cultura y en coordinación con la familia, con el objeto de lograr una adecuada articulación con la Educación Básica.

DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 37 AL 42. LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES TIENEN DERECHO A UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD.

Los niños y niñas deben ingresar a la escuela y asistir por lo menos los 10 años de Educación Básica.

Los y las niñas tienen el derecho de contar con profesores capacitados, útiles escolares, laboratorios y un ambiente agradable para su aprendizaje. Los conocimientos que se les entreguen a los estudiantes deben ser beneficiosos para ellos y servir para su vida futura, por lo que es necesario que se revisen los programas de estudio, tomando en cuenta los avances de la humanidad a nivel científico, tecnológico y humano y la diversidad del Ecuador. El presupuesto para la educación debe ser una prioridad, con el fin de cumplir los objetivos que el Ecuador tiene en esta materia.

Los Programas de Educación deben estar orientados a desarrollar la personalidad, las destrezas físicas y mentales de los niños y niñas, así como sus capacidades para un trabajo productivo. La educación debe promover la paz, la defensa de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en particular.

SEGÚN EL REGLAMENTO GENERAL DE LA LEY DE EDUCACIÓN MEC

❖ EN EL TITULO PRIMERO, PRINCIPIOS GENERALES EN EL CAPITULO II, DE LOS PRINCIPIOS Y FINES MANIFIESTA

❖ **Art.2.-** La Educación se rige por los siguientes principios:

- (b) Todos los ecuatorianos tiene el derecho a la educación integral y a la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional.

Art.3.- Son fines de la educación ecuatoriana:

- (f) Atender preferentemente la Educación Pre-escolar, escolar, la alfabetización la promoción social, cívica, económica y cultural de los sectores marginados.

❖ EN EL CAPÍTULO III DE LOS FINES DE LA EDUCACIÓN MANIFIESTA:

Art 3.- Son fines de la educación ecuatoriana:

- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, cultural y económica del país

e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social. (p.18)

Art 83.- Son deberes y atribuciones de los profesores de los Niveles Pre-primario y Primario:

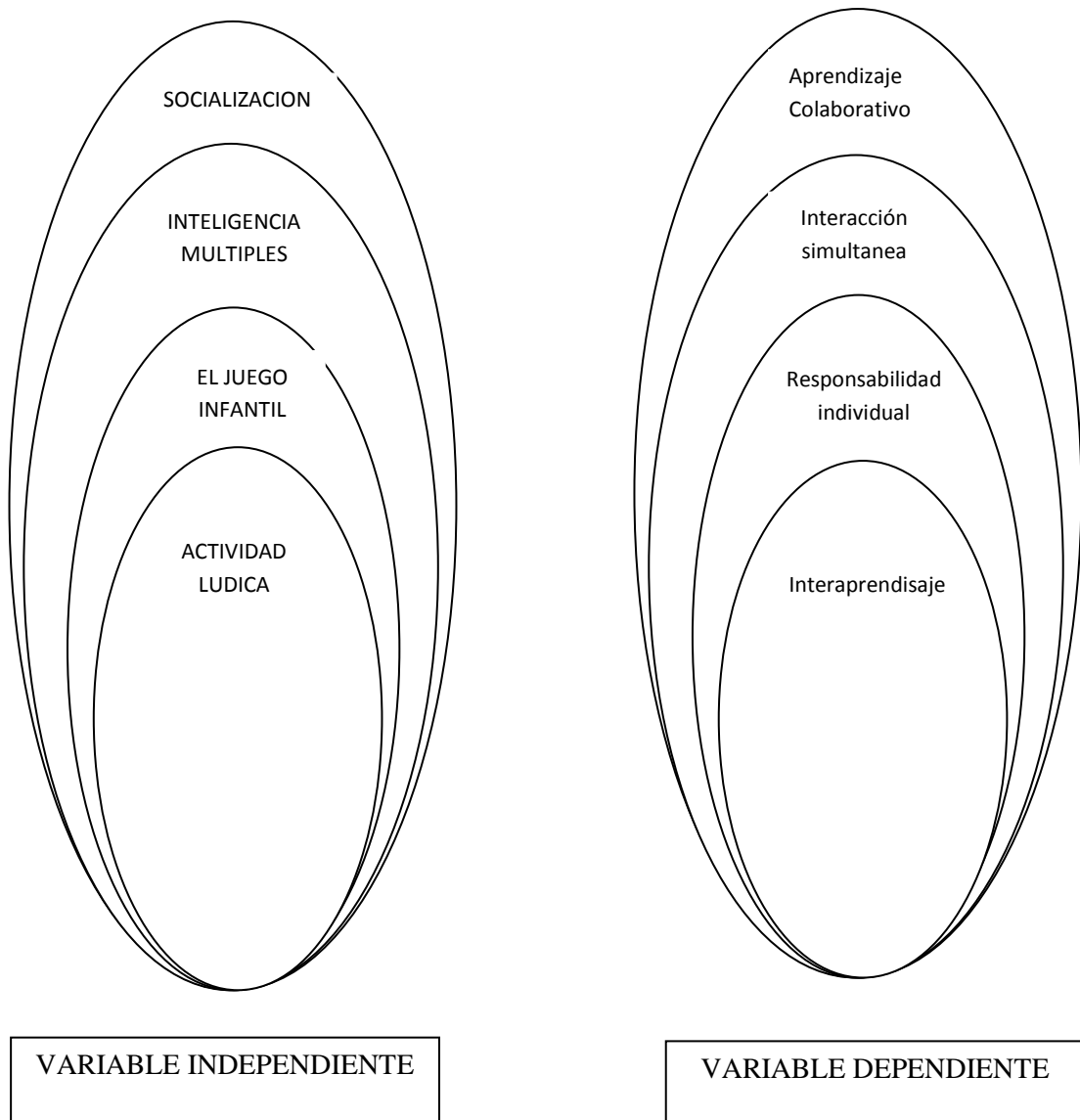
a) Planificar, organizar, ejecutar y evaluar el currículo, correspondiente a su grado o sección.

b) Utilizar procesos didácticos que permitan la participación activa de los estudiantes, que garanticen un aprendizaje efectivo.

II) Participar activamente en programas de perfeccionamiento profesional.
(p.45)

GRAFICO # 2

2.4 Categorías Fundamentales



Elaborado por: Roció Pérez

Fundamentación Variable Independiente

ACTIVIDAD LÚDICA

“Es un conjunto de herramientas que nos ayuda a asimilar y percibir fácilmente los aprendizajes en forma individual y cooperativa” *Skinner 1997*

“Es una técnica de aprendizaje libre, en el que el ser humano aprende jugando, sin caer en la rutina ni en el tedio” *Piaget 1978*

El Juego en Niños/as

El juego del niño/a se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño /a, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas.

El niño/a encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo" para "compensar", "liquidar". Situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

Las notas distintivas que definen la actividad lúdica en esta etapa son las siguientes:

1. Existe preocupación creciente por la veracidad y exactitud en la imitación de la realidad.

2.- El niño valoriza el producto obtenido a través de su actividad, más que la actividad misma.

3. El juego adquiere mayor orden, secuencia, continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño /a en esta etapa.

A su vez, los progresos en la socialización contribuyen a que se registren las siguientes características:

- El simbolismo va haciéndose más colectivo (simbolismo de varios).
- Los roles se diversifican y se diferencian cada vez más (mecánicos, bomberos, doctoras.)

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño /a va superando su egocentrismo, adaptándose a las realidades del mundo físico, social, aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

WINOKUR, Pablo, Revista Pymes de Clarín, 2007

“Lo lúdico no es una actividad inferior del hombre, al contrario, es una manera superior de realizarse. El hombre es libre sólo cuando juega”, Sin embargo, las teorías tradicionales dicen que trabajo y placer no deben ser mezclados. Optimizar los recursos humanos, mejorar la productividad, evitar los momentos inactivos.

La metodología, se basa en las teorías de Jean Piaget (Constructivismo), Daniel Goleman (Inteligencia Emocional) y Howard Gardner (Inteligencias Múltiples), entre otras. Las investigaciones sostienen, que usando nuestras manos activamente en juegos, tareas de construcción, podemos aprender, comprender mejor nuestro entorno laboral, personal, sus características, posibilidades, potencialidades. El entorno es nuestro mundo y está conformado entre otras cosas por: uno mismo, nuestro grupo de trabajo, la institución, servicios, proyectos.

EL JUEGO INFANTIL SEGÚN PIAGET, Jean, *Creciendo con nuestros hijos 2006*, se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas.

Dado que el nivel educativo de los niños /as del preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño /a y reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños /as ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía

reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

GROSS, K. 1986.

“El juego (lúdico) es un ejercicio preparatorio que constituye en el primer año de edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente”. El autor manifiesta que el juego requiere de ejercicio de actividad para que sea productivo.

BRUNER, 1986, P. 80.

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”. Es un concepto que se considera que el juego es la practica de diferentes actividades de la vida real, ya que cada día se va aprendiendo algo positivo del mundo que nos rodea.

LO QUE DEBE INCORPORAR EL NINO/ A

- Hábitos de orden, higiene y cortesía.
- Cuidado de su salud y prevención de enfermedades y accidentes.
- Seguridad como para expresarse a través de distintos lenguajes y que sea capaz de escuchar comprensivamente por lo menos unos minutos, entablar un diálogo utilizando frases.

- Independencia en sus desplazamientos, movimientos dentro del grupo escolar
- Sentimientos nobles en el ámbito en que se desenvuelve
- Respeto hacia sí mismo, hacia los demás y hacia sus símbolos patrios.
- El cuidado del medio ambiente de acuerdo a sus posibilidades.
- Hábitos de investigación a modo de satisfacer sus interrogantes sobre la base del descubrimiento

BRUNER (CITADO POR ORTEGA Y LOZANO 1996)

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Desventajas de la inadecuada utilización de la Actividad Lúdica

Al no jugar, el niño /a pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos, emociones. Nadie puede ser obligado a jugar; a

jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, deseo, libre elección, el juego deja de ser tal, se debilita y muere, el niño /a que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar, en algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño /a. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo. En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño /a debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

Importancia del juego en la educación primaria

A pesar de su evidente valor educativo, ha vivido durante muchos años de espalda al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos, cargadas de sentido cultural

El juego en el niño/a, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que

el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socio-emocional

LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

“Las inteligencias múltiples son la variedad de capacidades, formas y maneras con que las personas aprenden de acuerdo a sus habilidades, es decir las personas pueden ser inteligentes de distintas maneras”. *Howard Gardner*

“Son todas las formas con que los humanos captamos y recibimos nuevos conocimientos y destrezas”. Las inteligencias y sus diferentes incidencias son las responsables de nuestro aprendizaje. Es por eso que para muchos las formas tradicionales de aprendizaje son aburridas. *Howard Gardner*

“La inteligencia es la capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean útiles y valiosos para uno o varios ambientes culturales”.

La inteligencia según interpretaciones científicas actualizadas es un producto social y cultural y por lo tanto debe ser considerada con cierta relatividad. Lo que es inteligente en una cultura podría ser considerado irrelevante en otra. *Diego A. Sosa*

Si partimos del hecho que no todos aprendemos de la misma manera, los estilos de aprendizaje de los niños y niñas tienen ciertas inclinaciones a actividades específicas, sin embargo hay que tomar en cuenta que la mayoría de los niños y niñas tienen varias fortalezas, por lo cual hay que evitar encasillar a un niño /a en una inteligencia específica. Es importante reconocer que la inteligencia tiene un componente genético-hereditario y otro cultural. *Diego A. Sosa*

Los humanos aprendemos de diferentes formas, es por eso que hay diferentes maneras de alcanzar el aprendizaje y una de ellas es la actividad lúdica.

Lo importante es descubrir que inteligencias tenemos y podemos potenciar en el niño/a, sin olvidar que la principal puede ser la intrapersonal, o inteligencia emocional; y partir de esto para la elección de las mejores metodologías lúdicas. *Howard Gardner*

SOCIALIZACIÓN

El proceso mediante el cual los niños /as aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños /a aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, robo, engaño son negativos, que la cooperación, honestidad, el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios, castigos.

Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

Relevancia del juego para la socialización del niño

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, ayudar, realizar actividades comunes, respetar el punto de vista de los otros, expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los mismos; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes. GARDNER, Howard, (1983).

Fundamentación Variable dependiente

INTERAPRENDIZAJE

Por interaprendizaje se define la acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje. *Skinner 1997*

Son las habilidades y destrezas que se desarrollan con el aprendizaje colaborativo GARDNER, Howard (1983).

“Es la interacción dinámica que sostiene un tutor con el estudiante o un grupo de estudiantes desencadena una relación de intercambio existencial” *Diego A. Sosa (1999)*

La interacción entre pares, en el sentido pedagógico, favorece la óptima relación de los estudiantes entre sí, dando lugar a:

- El protagonismo compartido
- La implicación permanente
- La ayuda continua
- La expresión de la máxima capacidad de la autonomía personal
- La corresponsabilidad
- La cooperación participativa y creativa
- La verdadera comunicación
- El apoyo **solidario**

El uso de los materiales didácticos en el inter aprendizaje de los niñ@s de segundo y tercero de básica

Con el fin de fomentar la curiosidad por el saber y el interés por aprender, el niño y la niña deben encontrar sentido y relevancia en los quehaceres de la escuela. El maestro Simón Rodríguez ya lo decía: "Lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende, no interesa".

Dos atributos son sustantivos en el aprendizaje: la significación y la funcionalidad. Para ser significativo, el aprendizaje debe responder a las motivaciones de los niños y niñas, cuyos intereses de aprender se definen a partir de:

1. La necesidad de comprender la realidad (interés cognoscitivo),
2. La necesidad de autovaloración y reconocimiento por parte de los otros, y
3. La necesidad de identificarse con su grupo (interés asociativo).

Para ser funcional, el aprendizaje debe poseer capacidad de aplicación práctica o de transferencia a nuevos aprendizajes. Siendo significativo, el aprendizaje también debe ser placentero. Hay que insistir sobre este punto. La escuela y el aula deben ser espacios de trabajo, de esfuerzo por alcanzar las metas, pero también lugares de regocijo. Los maestros estamos preparados para motivar a nuestros alumnos-as con un sinnúmero de materiales que tenemos al alcance o que bien es cierto lo podemos fabricar de acuerdo al interés a ellos en las clases de entorno natural y entorno social. Tal vez la más importante sea la de acceder al gozo del descubrimiento, a la recreación

y la creación, la de conocer, la de familiarizarse con los materiales como: móviles, franelógrafos, rompecabezas en plumafón, en plancha de eva, en corcho, collage, experimentos, crear cuentos sobre diferentes temas como por ejemplo:

Mi país, las familias que forman mi país, mi escuela etc. Realizar domino para relacionar los nombres de las provincias con sus respectivas capitales y aprender así de una manera amena y divertida.

La pedagogía actual favorece el desarrollo del pensamiento actuando deliberadamente sobre la formación y aprehensión de nociones, conceptos y categorías de la ciencia y enfatizando las operaciones intelectuales que dan lugar a estos instrumentos de conocimiento.

El interés

El interés no es una cualidad innata sino adquirida en relación con las necesidades humanas. Con el surgimiento de nuevas necesidades, se desarrollan nuevos intereses e inclinaciones, lo cual se observa claramente en la niña y el niño. Su interés y disposición para el uso de materiales didácticos surge sobre la base de la necesidad de movimiento o de familiarizarse con la realidad, de vivir. Los intereses difieren en cuanto a contenido, amplitud, estabilidad y fuerza.

En el proceso de aprehensión, lo que no se comprende suscita un gran número de preguntas de carácter cognoscitivo que se resuelven sobre la marcha a través de

discusiones, de debates y respuestas de la niña, del niño y del docente. Con el aumento del lenguaje y el apoyo de materiales didácticos de la escuela a través de los procesos de análisis, de la descomposición de las partes de un todo y gracias a la identificación de detalles dentro d una globalidad, la niña y el niño acceden a un conocimiento más diferenciado.

Cuando el niño y la niña se han acostumbrado a bregar por develar sus dudas, ya no preguntan. Tratan de hallar respuestas por medio de la acción y de la experimentación como por ejemplo realizando maquetas con materiales de reciclaje, collage de mapas ubicando sus regiones, animales y alimentos de cada una de las mismas, etc.

Este procedimiento es un indicativo de que el proceso de aprendizaje va desarrollando el pensamiento analítico y acentuando la curiosidad por saber y descubrir.

Recursos para el desarrollo de la atención

- Cuentos gigantes
- rota folios
- Láminas gigantes
- Dominós
- Rompecabezas, etc.

Memoria

Es la función cognitiva que permite la fijación, registro, retención, almacenamiento y recuperación de hechos y experiencias pasadas que están en nuestra conciencia, es la capacidad de retener algo, gracias a la ayuda de los materiales didácticos. Es decir la memoria nos pone en relación con el pasado para actuar en el presente o proyectarnos al futuro.

Los procesos son:

Fijación: la memoria tiene un principio, un desarrollo y un fin. A través de la fijación imprimimos, dejamos huella en la corteza cerebral de un estímulo, por eso la importancia de realizar una buena fijación para aprehender y aprender.

Retención: no todo se retiene en la memoria tal como lo hemos vivido o percibido, el material en el cerebro es reorganizado, sistematizado y ordenado como consecuencia de la participación activa del pensamiento, que elimina los procesos no esenciales en tal proceso. Ejemplo: la niña y el niño guardarán en su memoria la fecha de su cumpleaños.

Por eso es importante que la maestra registre en un cartel llamativo y colorido las fotos con las respectivas fechas de cumpleaños de sus alumnos-as.

Reproducción o recuperación: Es recordar los conceptos, los conocimientos, emociones, sentimientos, las imágenes de los hechos y experiencias anteriores. Gracias a la recuperación es que podemos hacer uso de nuestras experiencias pasadas.

Tipos de reproducción

- a) Reconocimiento. Es la reproducción que el niño o niña realizan cuando perciben un objeto, una persona, un fenómeno por segunda vez, es cuando se les vuelve a presentar.
- b) Recordación. Es la reproducción mental que el niño y la niña realizan en ausencia del objeto, persona o fenómeno.

He aquí la importancia de motivar a nuestros niños y niñas con materiales didácticos, no en exceso, mantener un equilibrio en el manejo de los mismos, tomando en cuenta sus edades, los intereses, los temas a tratarse etc.

Es imprescindible mantener el interés en las clases diarias, para que los niños transfieran sus conocimientos a su vida diaria.

Aprendizaje

Al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. 8El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos.

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que lleva a cabo en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas) No debe olvidarse que la mente del educando, su sustrato material neuronal, no se comporta solo como un sistema de fotocopiado humano que sólo reproduce en forma mecánica, más o menos exacta y de forma instantánea, los aspectos de la realidad objetiva que se introducen en el referido soporte receptor neuronal. El individuo ante tal influjo del entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente sino también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la antes mencionada realidad objetiva le entrega, debiéndose advertir sobre la posibilidad de que si la forma en que se produce la transmisión de las esencialidades reales resultan interferidas de manera adversa o debido al hecho de que el propio educando no pone, por parte de sí, interés o voluntad, que equivale a decir la atención y concentración necesarias, sólo se alcanzaran aprendizajes frágiles y de corta duración. Asimismo, en el aprendizaje de algo influye, de manera importante, el significado que lo que se aprende tiene para el individuo en cuestión, pudiéndose hacer una distinción entre el llamado significado lógico y el significado psicológico de los aprendizajes; por muy relevante que sea en sí mismo un contenido de aprendizaje, es necesario que la persona lo trabaje, lo construya y, al mismo tiempo, le asigne un determinado grado de significación subjetiva para que se plasme o concrete, un aprendizaje significativo que equivale a decir, se produzca una real asimilación, adquisición y retención del conocimiento ofrecido. El aprendizaje se puede considerar igualmente como el producto o fruto de una interacción social y desde este punto de vista es, intrínsecamente, un proceso social, tanto por sus contenidos como por las

formas en que se genera. El sujeto aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y la de tipo reflexivo, construyendo e internalizando nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida, de manera tal que los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente, de aquí que el aprendizaje pueda ser considerado como un producto y resultado de la educación y no un simple prerequisite para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, el hilo conductor, el comando del desarrollo. El aprendizaje, por su esencia y naturaleza, no puede ser reducido y mucho menos explicarse en base de lo planteado por las llamadas corrientes conductistas o asociacionistas y las cognitivas. No puede ser concebido como un proceso de simple asociación mecánica entre los estímulos aplicados y las respuestas provocadas por estos, determinadas tan solo por las condiciones externas imperantes, ignorándose todas aquellas intervenciones, realmente mediadoras y moduladoras, de las numerosas variables inherentes a la estructura interna, principalmente del subsistema nervioso central del sujeto cognoscente, que aprende. No es simplemente la conexión entre el estímulo y la respuesta, la respuesta condicionada, el hábito es, además de esto, lo que resulta de la interacción del propio individuo que se apropia del conocimiento de determinado aspecto de la realidad objetiva, con su entorno físico, químico, biológico y, de manera particularmente importante del componente social de éste. No es sólo el comportamiento y el aprendizaje una mera consecuencia de los estímulos ambientales incidentes sino también el fruto del reflejo de los mismos por una estructura material neuronal que resulta preparada o precondicionada por factores tales como el estado emocional y los intereses o motivaciones particulares. Se insiste, una vez más, que el

aprendizaje emerge o resulta una consecuencia de la interacción, en un tiempo y en un espacio concretos, de todos los factores que muy bien pudiéramos llamar causales o determinantes del mismo, de manera dialéctica y necesaria. La cognición es una condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes haberla aprendido, sobre todo, las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espacio-temporal. Es importante recalcar o insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema enfrentado devienen condiciones necesarias para su aprendizaje, recreación y solución; que en la adquisición de cualquier conocimiento, la organización de la estructura del sistema informativo que conlleven a él, resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar tal propósito u objetivo, a sabiendas de que todo aprendizaje que está unido o relacionado con una consciente y consecuente comprensión sobre aquello que se aprende es más duradero, máxime si en el proceso cognitivo también aparece, con su función reguladora y facilitadora, una retroalimentación correcta que, en definitiva, va a influir en la determinación de un aprendizaje también correcto en un tiempo menor, sobre todo si se articula debidamente con los propósitos, objetivos y motivaciones propuestos por el individuo que aprende. En el aprendizaje humano, en su favorecimiento cuanti-cualitativo, la interpretación holística y sistémica de los factores conductuales y la justa consideración valorativa de las variables internas del sujeto como portadoras o contenedoras de significación, resultan incuestionablemente importantes tratándose de la regulación didáctica del mismo, de aquí la necesidad de tomar en consideración estos aspectos a la hora de desarrollar procedimientos o modalidades de enseñanza dirigidos a sujetos que no necesariamente se van a encontrar

en una posición tal que permita una interacción cara a cara con la persona responsabilizada con la transmisión de la información y el desarrollo de las habilidades y capacidades correspondientes. En la misma medida en que se sea consecuente en la práctica con las consideraciones referidas se podrá llegar a influir sobre la eficiencia y eficacia del proceso de aprendizaje según el modelo de la ruta crítica: la vía más corta, recorrida en el menor tiempo, con los resultados más ricos en cantidad, calidad y duración. Hay quienes consideran que cuando registramos nuestros pensamientos en base de determinadas sensaciones, en el primer momento, no nos detenemos en el análisis de los detalles pero que más tarde los mismos resultan ubicados en determinadas locaciones de la mente que, equivale a decir, en diferentes fondos neuronales del subsistema nervioso central interrelacionados funcionalmente, para formar o construir partes de entidades o patrones organizados con determinada significación para el individuo que aprende. Luego este construye en su mente, fruto de su actividad nerviosa superior, sus propias estructuras y patrones cognitivos de la realidad objetiva, del conocimiento que en definitiva va adquiriendo de distintos aspectos de la misma; así cuando pretende resolver un problema concreto, gracias a la capacidad que tiene para elaborar un pensamiento analizador y especulador, compara entre si posibles patrones diferentes, formas en última instancia, comparación que va a permitirle llegar a la solución de la situación problemática de que se trate. De igual manera, otros consideran que es en el pensamiento donde asienta el aprendizaje, que este no es más que la consecuencia de un conjunto de mecanismo que el organismo pone en movimiento para adaptarse al entorno donde existe y se mueve evolutivamente.

El individuo primero asimila y luego acomoda lo asimilado. Es como si el organismo explorara el ambiente, tomara algunas de sus partes, las transformara y terminara luego incorporándolas a sí mismo en base de la existencia de esquemas mentales de asimilación o de acciones previamente realizadas, conceptos aprendidos con anterioridad que configuran, todos ellos, esquemas mentales que posibilitan subsiguientemente incorporar nuevos conceptos y desarrollar nuevos esquemas. A su vez, mediante la acomodación, el organismo cambia su propia estructura, sobre todo a nivel del subsistema nervioso central, para adaptarse debidamente a la naturaleza de los nuevos aspectos de la realidad objetiva que serán aprendidos; que la mente, en última instancia, acepta como imposiciones de la referida realidad objetiva (Jean Piaget 1972)

RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL

Cada miembro se considera individualmente responsable de alcanzar la meta del colectivo, la participación debe ser equivalente entre todos para que así no exista el individualismo y el grupismo. La actividad de M. Kagan, cabezas numeradas, es un ejemplo de cómo se puede llevar a la práctica este principio de responsabilidad individual: el profesor forma grupos, numera sus miembros y hace una pregunta (por ejemplo, de vocabulario, de gramática, de comprensión de un texto, etc.). Cada grupo elabora una respuesta. Luego, el profesor llama a un número y los estudiantes a los que se les ha asignado ese número contestan a la pregunta, basándose en la elaboración colectiva que el grupo acaba de llevar a cabo (Crandall, 2000: 247)

La responsabilidad individual son las experiencias que cada individuo aporta en el grupo para facilitar el aprendizaje colaborativo (*Collaborative Learning*), que permite el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo que busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos. Según Díaz Barriga (2002)

La responsabilidad individual se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles. Son elementos básicos la interdependencia positiva, la interacción, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo. ZABALA Esther (1998)

INTERACCIÓN SIMULTÁNEA

En el interaprendizaje, el grupo trabaja "cara a cara", con una relación estrecha y a corta distancia. Por eso -y al fin de garantizar una buena interacción comunicativa en el grupo, de intercambio de retroalimentación, de estímulos creativos y de control auto regulador del comportamiento- es fundamental que el grupo trabaje en un ambiente psicológico de disponibilidad y mutuo apoyo.

No sorprende que la calidad de la relación entre personas que trabajan juntas tenga un impacto enorme sobre sus resultados. ZABALA Esther (1998).

Las ventajas de la Interacción simultánea son múltiples pudiendo destacar entre ellas la de estimular habilidades personales, disminuir los sentimientos de aislamiento, favorecer los sentimientos de autosuficiencia y propiciar, a partir de la participación individual, la responsabilidad compartida por los resultados del grupo.

M. Kagan (2000)

Con relación al conocimiento, la interacción simultánea permite el logro de objetivos que son cualitativamente más ricos en contenidos asegurando la calidad y exactitud en las ideas y soluciones planteadas.

Otra ventaja de la interacción simultánea es que propicia en el alumno la generación de conocimiento, debido a que se ve involucrado en el desarrollo de investigaciones, en donde su aportación es muy valiosa al no permanecer como un ente pasivo que solo capta información. *Díaz Barriga (2002)*

APRENDIZAJE COLABORATIVO

"Juntos nos levantamos, separados nos caemos." (Johnson, 1993.)

El aprendizaje colaborativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social.) En el aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el de los restantes miembros del grupo (Johnson, 1993.)

"No todos los grupos son grupos colaborativos" (Johnson & F. Johnson, 1997.) El hecho de colocar personas sentadas en un mismo salón, decirles que son un grupo colaborativo y advertirles que deben colaborar, no los convierte en un grupo colaborativo. Aunque los equipos de estudio, comités, task forces, departamentos y concilios, entre otros, son grupos, no constituyen necesariamente grupos colaborativos".

Lo más importante en la formación de grupos de trabajo colaborativo es vigilar que los elementos básicos estén claramente estructurados en cada sesión de trabajo. Sólo de esta manera se puede lograr que se produzca tanto el esfuerzo colaborativo en el grupo, como una estrecha relación entre la colaboración y los resultados.

Los elementos básicos que deben estar presentes en los grupos de trabajo colaborativo son:

- la interdependencia positiva.

- la responsabilidad individual.
- la interacción promotora.
- el uso apropiado de destrezas sociales.
- el procesamiento del grupo.

Estos elementos componen un régimen, que de seguirse rigurosamente, producirá las siguientes condiciones para una colaboración efectiva.

Cooperación

Lograr la experticia en el contenido. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

Forma de trabajo

Compartir metas, recursos, logros. Entender el rol de cada integrante. El éxito de uno es el éxito de todos.

Responsabilidad

Se busca la responsabilidad individual en la tarea asignada a cada quien. Todos deben comprender la tarea de los demás integrantes. La suma del todo (trabajo) es mayor que la suma de las partes (tareas realizadas individualmente).

Comunicación

Ayuda mutua en forma eficiente y efectiva. Ofrecer retroalimentación para mejorar el desempeño futuro. Compartir materiales, información importante. Analizar las conclusiones y reflexiones de cada uno para lograr pensamientos y resultados de mayor calidad.

Ventajas del aprendizaje colaborativo

Las ventajas del aprendizaje colaborativo son múltiples pudiendo destacar entre ellas la de estimular habilidades personales, disminuir los sentimientos de aislamiento, favorecer los sentimientos de autosuficiencia y propiciar, a partir de la participación individual, la responsabilidad compartida por los resultados del grupo.

Con relación al conocimiento, el trabajo colaborativo permite el logro de objetivos que son cualitativamente más ricos en contenidos asegurando la calidad y exactitud en las ideas y soluciones planteadas.

Otra ventaja del aprendizaje colaborativo es que propicia en el alumno la generación de conocimiento, debido a que se ve involucrado en el desarrollo de investigaciones, en donde su aportación es muy valiosa al no permanecer como un ente pasivo que solo capta información.

2.5 Hipótesis

La actividad lúdica incide en el interaprendizaje de las niñas de Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del cantón Ambato durante el año lectivo 2009 – 2010.

2.6 Señalamiento de Variables

INDEPENDIENTE : ACTIVIDAD LÚDICA.

DEPENDIENTE : INTERAPRENDIZAJE.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Modalidad básica de la investigación

El enfoque de la investigación es cuali - cuantitativo, para entender de mejor manera se aprecian los siguientes significados:

Cualitativo

Denota a cada una de las circunstancias o caracteres, naturales o adquiridos que distinguen a las personas, de esta forma es el modo de ser, comunicarse y aprender de cada ser humano.

Cuantitativo

Perteneciente o relativo a la cantidad, siendo la propiedad de lo que es capaz de número y medida y puede ser mayor o menor que algo con que se compara.

En esta investigación es significativo apuntar cuales son las cualidades desarrolladas de las niñas, ya que estas son categorías del interaprendizaje, que hace posible el conocimiento de una realidad percibida. Y cuantitativo porque será tabulada la información para poder medir los objetivos planteados.

DE CAMPO

La presente investigación se realizó en el lugar de los hechos, en el segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” de la Ciudad de Ambato.

Se aplica la investigación de campo para determinar los problemas o fenómenos en el lugar de los hechos, acontecimientos naturales y sociales con el objeto de determinar el problema de mayor incidencia en la investigación.

La investigación de campo sirve de fuente de información para la observación en vivo y con los actores que la conforman la comunidad educativa de la institución anteriormente mencionada.

Busca mejorar la práctica educativa en conjunto con padres de familia, maestros para un aprendizaje significativo, el cumplimiento de las actividades lúdicas de los educandos, para que actúen positivamente en la vida diaria con la seguridad de que ellos pueden ser únicos y transformar la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA-DOCUMENTAL

Se fundamenta en fuentes como por ejemplo: libros, modelos, revistas, resultado de otra investigación, cuestionarios, Internet.

INTERVENCIÓN SOCIAL

Por cuanto se propone una alternativa a la situación tan álgida que se encuentra en la sociedad que es la no correcta utilización de Actividades Lúdicas en el proceso de interaprendizaje generando seres humanos sin identidad y sin autoestima elevado.

Todos los resultados obtenidos en la investigación serán analizados y estudiados técnicamente para estructurar una propuesta de alternativa al presente problema con el objetivo de lograr un cambio de actitud en los padres maestros y estudiantes investigados.

3.2 Tipo de investigación

El problema planteado para la investigación es de carácter educativo, que permitió hacer una investigación de campo, la misma que se caracterizó por desarrollarse en el lugar de los hechos, para mayor veracidad de los componentes de la investigación, de la información y de los acontecimientos del fenómeno social.

Para una mejor comprensión conceptualizamos los diferentes tipos de investigación en los que se encuentra ubicado el presente trabajo.

POR LOS OBJETIVOS.- La investigación, es una **investigación aplicada** ya que utiliza conocimientos básicos, los mismos que van encaminados a solucionar un problema.

POR EL ALCANCE.- Definiremos a la investigación como **descriptiva – explicativa**, puesto que trata de descubrir las modalidades que deberían darse en la estructuración y estudio del fenómeno, así como las relaciones existentes con otros, a través de la medición, comparación, análisis e interpretación de resultados.

POR EL LUGAR.- De acuerdo al lugar de la **investigación es de campo**, debido a que se la realizó en la misma zona de los acontecimientos, esto es en el segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” de la Ciudad de Ambato.

POR LA NATURALEZA.- Para la toma de decisiones, se conoció la realidad del fenómeno, se compara con la base teórica y se plantea alternativas de solución y de acción que están orientadas a producir cambios en la realidad analizada.

3.3 Población y muestra

El trabajo de investigación propuesto se efectuó en toda la población y el universo de estudio lo constituyen 4 maestros, 42 estudiantes y 42 padres de familia.

Población

POBLACIÓN	Frecuencias	%
Docentes	4	100
Estudiantes	42	100
Padres de Familia	42	100

Cuadro 1: población

3.4 Operacionalización de variables

Variable Independiente: Actividad Lúdica

Cuadro 2: Variable independiente

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS INSTRUMENTOS
<p><i>Es un conjunto de herramientas que nos ayuda a asimilar y percibir fácilmente los aprendizajes en forma individual y cooperativa</i></p>	- Individual	Capacidad de auto aceptación	¿Te gusta jugar con tus compañeras en el recreo?	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Cuestionario Estructurado
	- Cooperativa	Nivel de colaboración en el grupo	¿Permite usted que sus hijas jueguen con otras niñas?	

Operacionalización de Variables

Variable Dependiente: Interaprendizaje

Cuadro 3: Variable dependiente

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS INSTRUMENTOS
<p><i>Es un conjunto de habilidades y destrezas de cooperación que un alumno es capaz de utilizarlas en el momento de efectuar actividades grupales</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación - Habilidades - Destrezas 	<p>Grado de comunicación</p> <p>Suficiencia en ejecución de actividades</p> <p>Práctica de los conocimientos y valores adquiridos</p>	<p>¿Utiliza usted juegos cooperativos?</p> <p>¿Es importante para usted el juego en el interaprendizaje?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Cuestionario Estructurado

3.5 Plan de recolección de información

Cuadro 4: Plan de recolección de información

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la misma investigación
2. ¿Dé que personas u objetos?	Estudiantes de segundo año de educación básica
3. ¿Sobre qué aspectos?	Actividad lúdica - Interaprendizaje
4. ¿Quién?	Investigadora
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2009 - 1010
6. ¿Dónde?	En la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnica de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionario Estructurado
10. ¿En qué situación?	En las aulas de clase de la escuela

Elaborado por: Rocío Pérez

3.6 Plan de procesamiento de la información

Plan para el procesamiento de la Información

- Revisión crítica de la información recogida, es decir limpieza de la información recogida contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de recolección en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación
- 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 o pregunta directriz
- Establecimiento de las conclusiones y recomendaciones

CAPITULO IV

Análisis e Interpretación de Resultados

4.1 Análisis de los resultados

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS NIÑAS

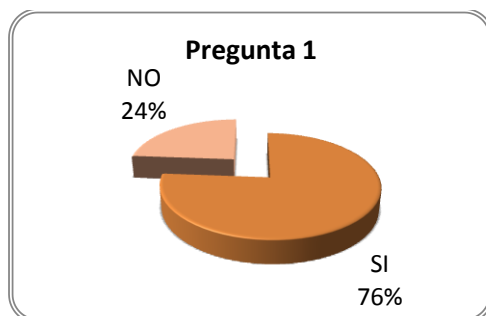
Pregunta 1

¿Tu maestra te hace jugar en clase?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	32	76
NO	10	24
TOTAL	42	100

Cuadro 5: Tabulación pregunta 1

Gráfico 1: Pregunta 1



Elaborado por: Rocío Pérez

Fuente: Niñas Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 76% de alumnas, es decir 32 niñas respondieron que su maestra realiza juegos en el salón de clase, mientras que 10 niñas, representadas por el 24%, opinaron lo contrario.

INTERPRETACIÓN: Ante estos resultados se puede notar que en el 2^{do} de Básica de la escuela Pedro Fermín Cevallos se realizan actividades lúdicas en los salones de clase

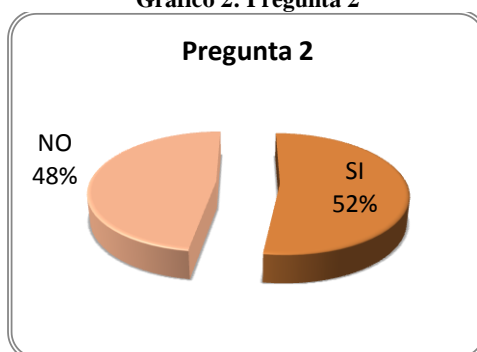
Pregunta 2

¿Tus padres juegan siempre contigo?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	22	52
NO	20	48
TOTAL	42	100

Cuadro 6: Tabulación pregunta 2

Gráfico 2: Pregunta 2



Elaborado por: Rocío Pérez

Fuente: Niñas Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 52% de niñas del Segundo año de Educación Básica expresaron que sus padres si juegan con ellas fuera de las horas de estudio, mientras que 20 niñas, representadas por 48% enunciaron lo contrario.

INTERPRETACIÓN: La realidad que se ha podido percibir es un tanto crítica, puesto que casi la mitad de niñas del salón de clase no mantienen un nexo lúdico con sus padres, lo cual podría generar ligeros inconvenientes en el alcance de aprendizajes significativos, a sabiendas que el entorno familiar juega un papel importante dentro de la concreción de este proceso.

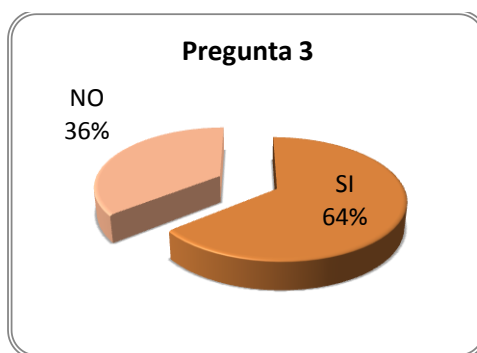
Pregunta 3

¿Tus padres te permiten jugar con otros niños?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	27	64
NO	15	36
TOTAL	42	100

Cuadro 7: Tabulación pregunta 3

Gráfico 3: Pregunta 3



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Niñas Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 64% de niñas encuestadas opinaron que sus padres si permiten que otros niños sostengan actividades lúdicas con ellas; por otra parte 15 niñas representadas por el 36% opinaron lo contrario

INTERPRETACIÓN: Al realizar esta investigación se determinó que los padres en su gran mayoría permiten a sus hijas jugar con otros niños, lo cual es importante pero, se observó que la causa de esta mayoría es hasta cierto punto una manera de dejar de lado los lazos y actividades lúdicas entre padres e hijas.

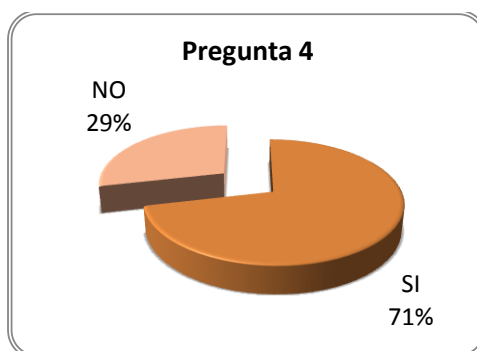
Pregunta 4

¿Cuándo juegas te sientes con ganas de estudiar?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	30	71
NO	12	29
TOTAL	42	100

Cuadro 8: Tabulación pregunta 4

Gráfico 4: Pregunta 4



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Niñas Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: Un 71% de niñas consideraron que sienten ganas de estudiar después de haber realizado alguna actividad lúdica; al contrario 12 niñas manifestaron la alternativa contraria.

INTERPRETACIÓN: Confiando en la honestidad de los niños y una vez que se ha observado los resultados, se puede manifestar que la actividad lúdica despierta en el ser humano un mayor desempeño intelectual.

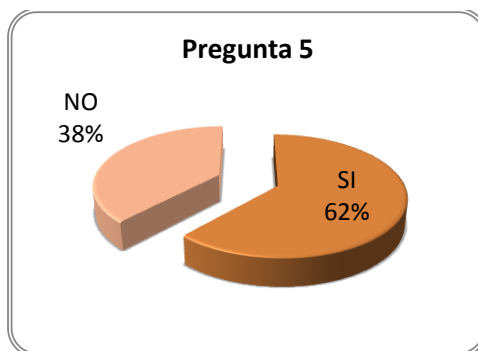
Pregunta 5

¿Te gusta jugar con tus compañeras en el recreo?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	26	62
NO	16	38
TOTAL	42	100

Cuadro 9: Tabulación pregunta 5

Gráfico 5: Pregunta 5



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Niñas Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 62% de niñas expresaron su gusto por jugar con sus compañeras de clase durante las horas de receso, mientras que 16 niñas representadas por el 38%, manifestaron lo contrario.

INTERPRETACIÓN: Los niños por naturaleza ocupan gran parte de su tiempo en actividades lúdicas, afirmación que puede ser sustentada mediante el análisis anterior. Por lo tanto se puede tomar esta herramienta lúdica como valor agregado para el alcance de aprendizajes significativos.

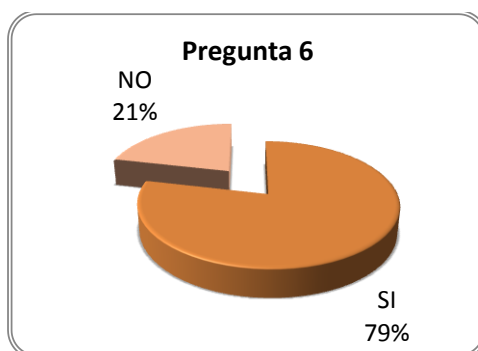
Pregunta 6

¿Te gusta jugar mientras estudias?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	33	79
NO	9	21
TOTAL	42	100

Cuadro 10: Tabulación pregunta 6

Gráfico 6: Pregunta 6



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Niñas Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: La mayoría de niñas del Segundo año de Educación Básica representada por el 79%, manifestaron que les gustaría estudiar y a la vez jugar, mientras que un 9% de niñas expresaron lo contrario.

INTERPRETACIÓN: Como es evidente a las niñas les gustaría en su mayoría practicar aquella premisa que dice “aprender jugando”, con lo cual se obtendría mejores resultados frente a la educación tradicionalista.

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

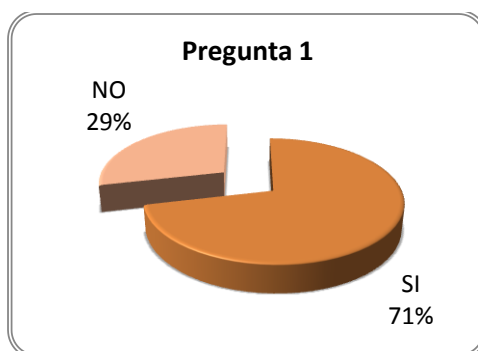
Pregunta 1

¿Está usted de acuerdo de que se incremente la Actividad Lúdica en la educación de sus hijas?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	30	71
NO	12	29
TOTAL	42	100

Cuadro 11: Tabulación pregunta 1 P.F

Gráfico 7: Pregunta 1 P.F



Elaborado por: Rocío Pérez

Fuente: Padres de familia Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 71% de los padres de familia están de acuerdo que se haga más énfasis en la actividad lúdica de sus hijos con respecto a la educación; al contrario el 29% restante opinan que esto no es necesario.

INTERPRETACIÓN: Los padres de familia están conscientes de que la actividad lúdica es importante en la educación de sus hijas, por lo tanto se debe aprovechar esta aceptación para hacer de esta actividad una parte fundamental dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

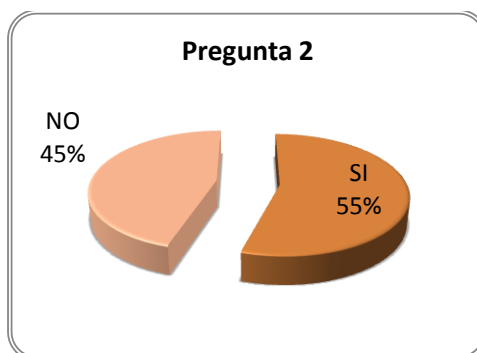
Pregunta 2

¿Juega usted con sus hijos?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	23	55
NO	19	45
TOTAL	42	100

Cuadro 12: Tabulación pregunta 2 P.F

Gráfico 8: Pregunta 2 P.F



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Padres de familia Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 55% de padres de familia afirman que ocupan su tiempo para jugar con sus hijas, y el 45% restante manifiestan que no mantienen una relación lúdica con sus hijas.

INTERPRETACIÓN: Es alarmante saber que los padres de familia no prestan atención a sus hijas, ya que casi la mitad de ellos no mantienen un vínculo de distracción lúdica con sus niñas, lo que podría generar trastornos adversos a futuro, directa o indirectamente.

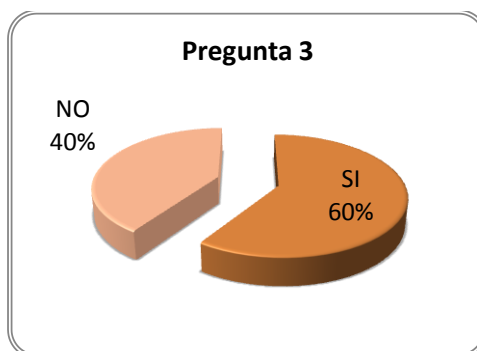
Pregunta 3

¿Permite que sus hijos jueguen con otros niños?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	25	60
NO	17	40
TOTAL	42	100

Cuadro 13: Tabulación pregunta 3 P.F

Gráfico 9: Pregunta 3 P.F



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Padres de familia Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: Los padres de familia en un 60% afirman que permiten que sus hijas jueguen con otros niños, y al contrario un 40% de ellos contradicen esta afirmación.

INTERPRETACIÓN: Como se había dicho en la encuesta efectuada a las niñas, parece una realidad de que los padres de familia permiten que sus hijas jueguen con otros niños por no contar con el tiempo necesario para jugar entre padres e hijas.

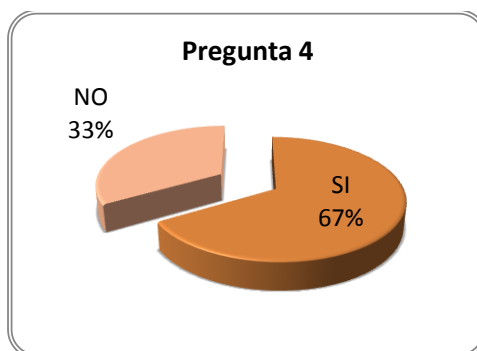
Pregunta 4

¿Existe espacios recreativos cerca de su vivienda?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	28	67
NO	14	33
TOTAL	42	100

Cuadro 14: Tabulación pregunta 4 P.F

Gráfico 10: Pregunta 4 P.F



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Padres de familia Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 33% de padres de familia dicen que no existen espacios recreativos cercanos a su vivienda, mientras que un 67% de ellos expresan satisfactoriamente que si existen espacios y lugares para la sana distracción de sus hijas cerca a sus sitios habitacionales.

INTERPRETACIÓN: Es de suma importancia que existan espacios recreativos junto a las viviendas de las niñas ya que esto podría favorecer al complemento de la actividad lúdica brindada en los salones de clase.

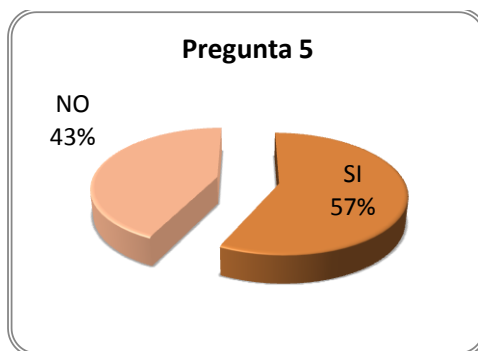
Pregunta 5

¿Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	24	57
NO	18	43
TOTAL	42	100

Cuadro 15: Tabulación pregunta 5 P.F

Gráfico 11: Pregunta 5 P.F



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Padres de familia Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: Un 57% de los padres de familia expresan que orientan a sus hijas en el ejercicio de actividades lúdicas, mientras que el 43% sobrante no establecen ningún tipo de orientación.

INTERPRETACIÓN: La orientación de los padres debe ser constante y en todos los aspectos, y uno de ellos es la parte lúdica, buscando que este elemento sirva como herramienta para lograr situaciones positivas en todos los niveles de desarrollo de sus hijas.

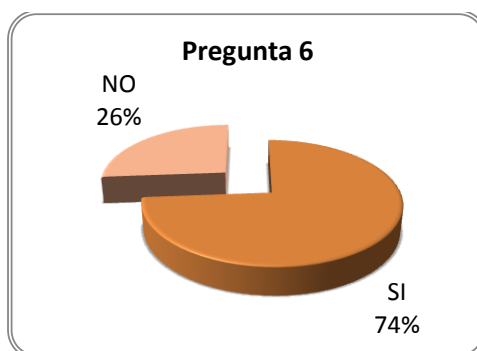
Pregunta 6

¿Ayuda a sus hijos en las tareas mediante el juego?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	31	74
NO	11	26
TOTAL	42	100

Cuadro 16: Tabulación pregunta 6 P.F

Gráfico 12: Pregunta 6 P.F



Elaborado por: Rocío Pérez

Fuente: Padres de familia Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: El 74% de los padres de familia a sus hijas en sus tareas mediante el juego, y un 26 % de ellos no utilizan este método en la orientación de sus niñas.

INTERPRETACIÓN: En la parte académica se ha obtenido resultados alentadores, ya que los padres de familia utilizan el juego para obtener un alto rendimiento de sus hijas con respecto a la ejecución de tareas. Esto puede ser el inicio de la puesta en marcha de la actividad lúdica como ente generador de conocimiento.

ENCUESTA A MAESTROS

Pregunta 1

¿Es importante para usted el juego en el inter aprendizaje?

Pregunta 2

¿Forma parte de sus clases el juego como recurso de enseñanza aprendizaje?

Pregunta 4

¿Forma parte interactiva la actividad lúdica con los niños en los recesos?

Pregunta 5

¿Se integran las niñas al juego que usted realiza?

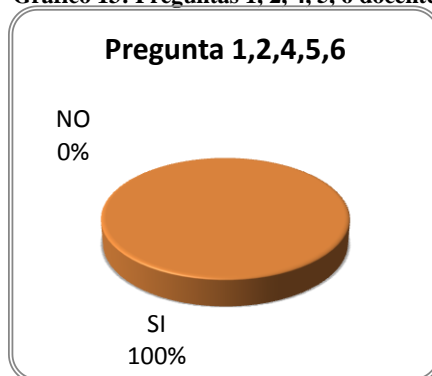
Pregunta 6

¿Usted utiliza juegos cooperativos?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	4	100
NO	0	0
TOTAL	4	100

Cuadro 17: Tabulación preguntas a docentes

Gráfico 13: Preguntas 1, 2, 4, 5, 6 docentes



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Docentes Segundo Año de Básica

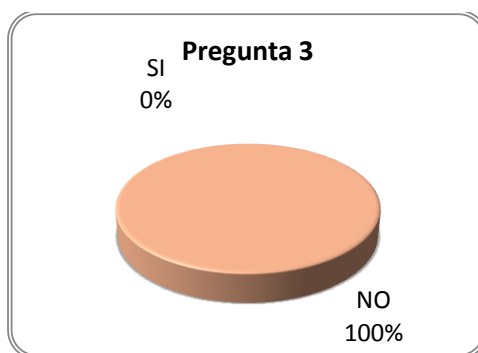
Pregunta 3

¿Considera usted a la Actividad Lúdica como motivo de indisciplina?

Categorías	Cantidad	Porcentajes
SI	0	0
NO	4	100
TOTAL	4	100

Cuadro 18: Tabulación pregunta 3 docentes

Gráfico 14: Pregunta 3 docentes



Elaborado por: Rocío Pérez
Fuente: Docentes Segundo Año de Básica

ANÁLISIS: En las preguntas: 1,2, 4, 5 y 6 el 100% de los maestros expresan con una respuesta afirmativa la utilización de la actividad lúdica en sus labores cotidianas y manifiestan en la pregunta 3 de igual manera el 100% de los maestros que esto no genera ningún acto de indisciplina en el salón de clase

INTERPRETACIÓN: Los maestros manifiestan que la actividad lúdica forma parte interactiva de su planificación diaria, de manera que con la implementación de una gama de estrategias, técnicas y argumentos adicionales se podrá obtener resultados positivos en cada de una de las niñas del segundo año de educación básica.

4.2 Verificación de la Hipótesis

4.2.1 Planteamiento de la hipótesis

H0. La actividad lúdica NO influye en el inter aprendizaje de las niñas de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”

H1. La actividad lúdica SI influye en el inter aprendizaje de las niñas de Segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”

4.2.2 Selección del nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel de $\alpha = 0.01$

4.2.3 Descripción de la población

Se ha tomado como referencia para la investigación de campo el total de la población de las estudiantes del Segundo año de Educación Básica, docentes y padres de familia de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”

ESTUDIANTES	PADRES DE FAMILIA	MAESTROS
42	42	4

Cuadro 19: Población

4.2.4 Especificación de lo estadístico

Es necesario mencionar que para la verificación de la hipótesis se ha tomado en cuenta los dos grupos más representativos con respecto al número de involucrados; que este caso serán las niñas y los padres de familia.

Para lo cual se expresará un cuadro de contingencia de 6 filas por 2 columnas con el cual se determinará las frecuencias esperadas.

Cuadro de niñas

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS		SUB TOTAL
	SI	NO	
1	32	10	42
2	22	20	42
3	27	15	42
4	30	12	42
5	26	16	42
6	33	9	42
TOTAL	170	82	252

FRECUCIAS ESPERADAS	
$(170 * 42)/252 =$	28,33
$(82 * 42) / 252 =$	13,67

Cuadro 20: Frecuencias esperadas niñas

Cuadro de Padres de Familia

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS		SUB TOTAL
	SI	NO	
1	30	12	42
2	23	19	42
3	25	17	42
4	28	14	42
5	24	18	42
6	31	11	42
TOTAL	161	91	252

FRECUCIAS ESPERADAS	
$(161 * 42)/252 =$	26,83
$(91 * 42) / 252 =$	15,17

Cuadro 21: Frecuencias esperadas P.F

4.2.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadro consta de 6 filas y 2 columnas.

Cuadro 22: Grado de libertad

GRADO DE LIBERTAD		
	FILAS	COLUMNAS
gl=	(6-1)	(2-1)
gl=	5	1
gl=	5 * 1	
gl=	5	
		X²T = 15.09

Por lo tanto con 5 grados de libertad y a nivel 0.01 de significación la tabla de $X^2T = 15.09$, por tanto si $X^2T \leq X^2C$ se aceptará la H_0 , caso contrario se la rechazará y se aceptará la hipótesis alternativa.

4.2.6 Recolección de datos y cálculo de lo estadístico

Para esto se utilizará la siguiente fórmula:

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

Cuadro de niñas

Cuadro 23: Chi cuadrado niñas

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
32	28,33	3,67	13,47	0,4754
10	13,67	-3,67	13,47	0,9853
22	28,33	-6,33	40,07	1,4144
20	13,67	6,33	40,07	2,9312
27	28,33	-1,33	1,77	0,0624
15	13,67	1,33	1,77	0,1294
30	28,33	1,67	2,79	0,0984
12	13,67	-1,67	2,79	0,2040
26	28,33	-2,33	5,43	0,1916
16	13,67	2,33	5,43	0,3971
33	28,33	4,67	21,81	0,7698
9	13,67	-4,67	21,81	1,5954
252	252			9,25

$\chi^2 C$

Cuadro de Padres de Familia

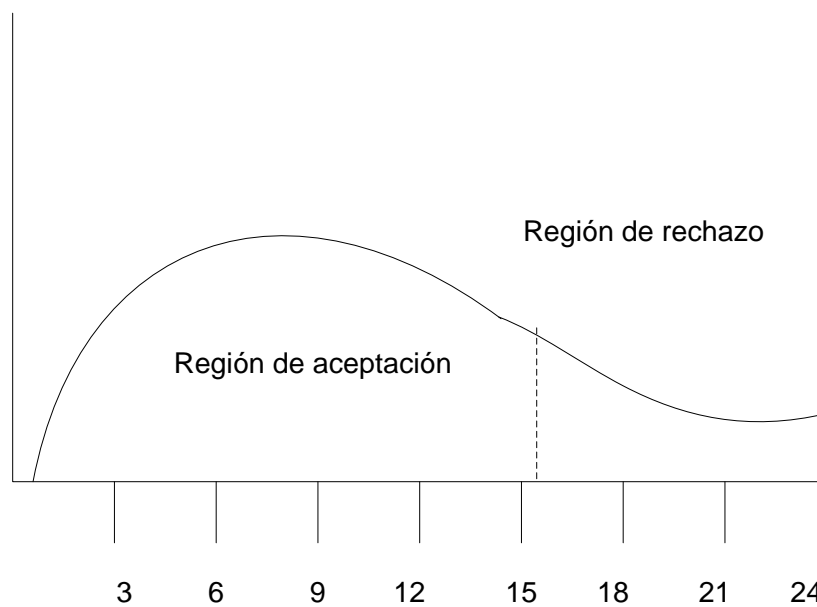
Cuadro 24: Chi cuadrado P.F

O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
32	26,83	5,17	26,73	0,9962
10	15,17	-5,17	26,73	1,7620
22	26,83	-4,83	23,33	0,8695
20	15,17	4,83	23,33	1,5378
27	26,83	0,17	0,03	0,0011
15	15,17	-0,17	0,03	0,0019
30	26,83	3,17	10,05	0,3745
12	15,17	-3,17	10,05	0,6624
26	26,83	-0,83	0,69	0,0257
16	15,17	0,83	0,69	0,0454
33	26,83	6,17	38,07	1,4189
9	15,17	-6,17	38,07	2,5095
252	252			10,20

$\chi^2 C$

Como se puede observar en ninguno de los dos casos $X^2_T \leq X^2_C$, por tanto se acepta la hipótesis alternativa H1: La actividad lúdica SI incide en el inter aprendizaje de las niñas de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”, y con esto se ha verificado la hipótesis satisfactoriamente.

Gráfico del chi cuadrado



CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Considerando los elementos anotados, se llega a las siguientes conclusiones generales:

1.- De acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido sacar como conclusión que si prevalece la aplicación de la práctica tradicional con ciertas variaciones al cambio con respecto al uso de actividades lúdicas en las aulas de clase para que no exista solo una técnica determinada, que haga que los estudiantes se mecanicen en cierto modo y no pueden practicar un aprendizaje de acuerdo a su realidad.

2.- Se ha verificado que la mayoría de las docentes utilizan diferentes Técnicas de Actividades Lúdicas para el desempeño escolar de los estudiantes, pero es necesario implementar una gama de técnicas, estrategias y argumentos para un mejor desarrollo en el proceso enseñanza aprendizaje.

3.- Existe la necesidad de proponer un Manual Didáctico sobre Técnicas de Actividades Lúdicas donde el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento, se ponga en práctica la crítica, reflexión, autoconciencia, autodominio, auto motivación, énfasis, trabajo cooperativo, y pueda expresar libremente sus ideas en el aula de clase mediante el juego.

RECOMENDACIONES

1. Dar a conocer el Manual Didáctico sobre las Técnicas de Actividades Lúdicas, para mejorar el desempeño del estudiante, a la comunidad educativa.
2. La realización de cursos de capacitación sobre Técnicas de Actividades Lúdicas a las docentes.
3. Aplicar correctamente las Técnicas de Actividades Lúdicas por parte de los docentes a los estudiantes.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO: Elaboración y aplicación de un Manual Didáctico sobre Técnicas de Actividad Lúdica en el Interaprendizaje, que mejorará el desempeño de los docentes, de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental "Pedro Fermín Cevallos" del Cantón Ambato durante el año lectivo 2009-2010.

NOMBRE DEL PLANTEL: UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL PEDRO

FERMIN CEVALLOS

PROVINCIA

: TUNGURAHUA

CANTÓN

: AMBATO

PARROQUIA

: LA MATRIZ

DIRECCIÓN

: BOLIVAR ENTRE GUAYAQUIL Y

FRANCISCO FLOR

TELÉFONO

: 032821344

TIPO

: HISPANA

SOSTENIMIENTO

: FISCAL

SEXO

: FEMENINO

No. PERSONAL

: 4

No. ESTUDIANTES

: 42

DIRECTORA

: Lcda. Gladys Arias

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

De acuerdo a la investigación realizada a los docentes, niñas y padres de familia, la Actividad Lúdica si influye en el Interaprendizaje de las niñas, y por lo tanto los maestros de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental "Pedro Fermín Cevallos" mejorarían su desempeño laboral.

Los textos conceptuales desarrollan el memorismo, haciendo un aprendizaje mecánico, siendo que estos no cuentan en su tratamiento con juegos y curiosidades para un desarrollo integral.

Las Técnicas de Actividad Lúdica, entre otras cosas, influyen positivamente en la adquisición de un aprendizaje significativo que es duradero; mientras que un aprendizaje superficial, puramente teórico, se disipa con mayor facilidad que el anterior.

Es necesario cambiar una nueva metodología en las aulas escolares. Tratemos de aprovechar y capturar las propiedades de la realidad y aplicar las Técnicas de Actividad Lúdica, para potenciar la capacidad creativa de las niñas, respetando la individualidad y los derechos de los estudiantes.

Las Técnicas de Actividad Lúdica son aplicables en las temáticas de estudio, se debe utilizar siguiendo un proceso adecuado, tratando de obtener un aprendizaje significativo razonado y no solamente mecánico. Para lo cual es necesario que los textos a más de la parte científica tengan en su tratamiento minucioso juegos, dinámicas, rondas, motivación, danza, baile, canciones, dramas, cuentos, poemas, adivinanzas y curiosidades para conseguir un Desarrollo Integral.

Es necesario la formación de docentes para una adecuada utilización de estrategias metodológicas que enriquezcan el proceso de ínteraprendizaje con Técnicas de Actividad Lúdica, a más de promover el desarrollo de destrezas en los educandos de alguna manera también transmitir valores para que éstos sean entes activos, autónomos e independientes.

Como conclusión podemos decir que es necesario aplicar las diferentes Técnicas de Actividad Lúdica, que desarrollen la agilidad mental en las niñas logrando así que en todas las áreas de estudio sean significativas, se impartan los conocimientos sobre el tema basados en métodos, técnicas y juegos recreativos que ayuden a un Aprendizaje Significativo.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Es necesario que cuando el estudiante encuentra dificultades en su aprendizaje el maestro pueda buscar las estrategias que le ayuden en sus dificultades y el estudiante aprenderá paso a paso que todos los temas de estudio están relacionados entre sí y tienen una significación para su vida, valorará la importancia del ínteraprendizaje como herramienta fundamental de todos los procesos de conocimiento.

El ínteraprendizaje valora al individuo como tal y le muestra espacios en los que este puede desarrollarse siendo crítico, autónomo e independiente.

Como investigadora, se puede afirmar que es preocupante el bajo rendimiento que existente en el proceso de ínteraprendizaje de las niñas de Segundo Año de Educación Básica especialmente en Motricidad Gruesa y Motricidad Fina, en la Unidad Educativa Experimental "Pedro Fermín Cevallos", por tanto se ha creído

conveniente realizar un MANUAL DE TÉCNICAS DE ACTIVIDAD LÚDICA aplicadas en todas las áreas de estudio, cuyo propósito es lograr un mejor rendimiento y desempeño de las estudiantes y de los maestros, para así poder obtener un Aprendizaje Significativo Funcional y de Calidad.

Para mejorar el quehacer educativo, mediante la aplicación de Técnicas de Actividad Lúdicas, donde las estudiantes desarrollarán, habilidades, destrezas, capacidades competencias, talentos, intercambiarán ideas, opiniones, y sobre todo los integrantes del proceso educativo trabajarán juntos para lograr los objetivos marcados, para la productividad y generación de competencias científicas y técnicas que permita enfrentarnos al futuro.

Al utilizar este Manual de Técnicas de Actividad Lúdica en el aula se desarrollarán destrezas que permitan que los estudiantes estén en capacidad de construir sus propios conocimientos, con el uso de éste se logrará el dominio de la actividad lúdica y por ende se logrará Aprendizajes significativos.

La propuesta está dirigida a los docentes para mejorar las estrategias metodológicas aplicadas, para que tomen conciencia de que la enseñanza no es un simple aprender, sino conjugar el conocimiento con la eficiencia en el tiempo, de tal manera que las niñas desarrollen sus destrezas y capacidades para convertirlas en potencialidades para su beneficio.

Luego de un análisis se ha considerado que dicha deficiencia debe superarse y una opción válida es el juego para beneficiar así a las niñas fomentando de esta manera el aprendizaje significativo e integral, permitiendo que este sea un

individuo más seguro, competitivo en las actividades que realiza o realizará en su entorno social.

6.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar un Manual Didáctico de Técnicas de Actividad Lúdica para optimizar el desempeño del docente y mejorar el rendimiento de las estudiantes en el proceso de ínteraprendizaje en el segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “PEDRO FERMÍN CEVALLOS” del Cantón Ambato durante el año lectivo 2009- 2010.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❖ Conocer nuevas Técnicas de Actividad Lúdica para mejorar el proceso de ínteraprendizaje.
- ❖ Entregar a los docentes el Manual de Técnicas de Actividad Lúdica.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

FACTIBILIDAD OPERATIVA

El Manual Didáctico sobre Técnicas Lúdicas de Aprendizaje para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, será utilizado por maestros y estudiantes del

Segundo Año de Educación Básica, los mismos que tienen la capacidad y conocimientos necesarios para la utilización de esta herramienta de trabajo.

Por lo tanto consideramos que el desarrollo de este Manual Didáctico es operativamente factible.

FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Se elaborará 1 ejemplar para autoridades, Comisión Técnico - Pedagógica, y profesores de Segundo Año de Educación Básica.

Del estudio e estimación de costos, se han obtenido los siguientes resultados:

COSTOS DIRECTOS

Cuadro 25: Costos

DESCRIPCIÓN	TOTAL COSTO (DÓLARES)
Elaboración	30
Cartuchos para impresora	20
Fotocopiado	20
Anillados	10
Materiales de escritorio	15
TOTAL	95

Elaborado por: Rocío Pérez

COSTOS INDIRECTOS

Los costos indirectos son el 5% de los costos directos.

COSTO TOTAL DEL PROYECTO

El costo total del proyecto es la sumatoria de los costos directos con los costos indirectos.

$$\text{CTP} = \text{CD} + \text{CI}$$

$$\text{CTP} = 95 + 4.75$$

$$\text{CTP} = \mathbf{99.75}$$

Una vez obtenidos los costos, se concluye que el proyecto es económicamente factible

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

MANUAL DIDÁCTICO

Libro o cuaderno que sirve para hacer apuntes, en este caso descripción de Técnicas de Actividad Lúdica para el ínteraprendizaje de maestros y niñas.

TÉCNICAS DE ACTIVIDAD LÚDICA

Desde el punto de vista pedagógico las Técnicas de Actividad Lúdica constituyen uno de los recursos más importantes que los educadores pueden utilizar para mejorar el aprendizaje de las estudiantes, que permiten tomar las decisiones más adecuadas en cualquier momento dentro del proceso de ínteraprendizaje.

El uso de una Técnica de Actividad Lúdica requiere el dominio y de un cierto grado de conocimiento sobre el propio funcionamiento biopsicosocial. Difícilmente puede explicarse una técnica de actividad lúdica sin los conocimientos temáticos específicos sobre el área que ha de aplicarse la técnica.

PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE.

Son actividades a desarrollarse entre dos o más personas con capacidad de realizar aprendizajes, buscando alcanzar, objetivos con un mismo fin, permitiendo modificar la conducta ante un aprendizaje y serie de problemas que implica la educación, para esto es necesario la interrelación docente-estudiante.

TÉCNICAS DE ACTIVIDAD LUDICA PARA EL INTERAPRENDIZAJE

A continuación se describirán las Técnicas de Actividad Lúdica que se utilizarán en la propuesta del presente trabajo de Investigación.

TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Además de hacer preguntas y de pensar analítica, sistémica y críticamente, es importante que los estudiantes aprendan a pensar creativamente. El pensamiento creativo es el mejor antídoto contra el aprendizaje mecánico. Cuando más creativa es una persona, más ideas nuevas tendrán y más formas innovadoras encontrarán para integrar el nuevo conocimiento.

Generalmente, se considera que el proceso creativo abarca cuatro fases que el maestro debe desarrollar:

1. **Preparación Previa:** En esta fase el docente, estudia intensamente el tema problemático, leyendo sobre él, averiguando todo lo que puede al respecto y pensando intensamente acerca de él, buscando posibles soluciones.

2. **Incubación:** En esta fase el docente, se relaja y toma un descanso del problema, dejando que la mente subconsciente siga trabajando en él. Puede salir a caminar, ocuparse en otra actividad o simplemente tomarse un tiempo para despejar su mente.

3. **Inspiración:** En un momento de relajamiento, surge la chispa divina de la inspiración la idea que sirve como semilla de cómo resolver el problema. De repente, “se ve” la relación entre conceptos que ya conocían, pero que anteriormente habían parecido estar muy lejos el uno del otro.

4. **Implementación:** Una vez que surgió la idea, la mente comienza a trabajar activamente con ella, analizándola, puliéndola y elaborando los detalles para su implementación. Para ayudar a los estudiantes a aprovechar los beneficios de estos cambios en la intensidad del funcionamiento mental, es importante que los Maestros y Maestras planifiquen sus clases de tal forma que se alternen las fases del silencio tranquilidad con las fases de la acción.

RECOMENDACIONES PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LAS NIÑAS

El maestro necesita crear un ambiente en su aula y planear clases que estimulen la creatividad de sus estudiantes. Con este fin es importante:

- Selección de un ambiente apropiado, agradable cómodo y espontáneo acorde a la técnica a ejecutarse.

- Felicite a las estudiantes por sus intervenciones, especialmente a los que muestran originalidad en las respuestas o en los métodos que usan para resolver un problema, es más, estimule a las estudiantes para que traten de inventar nuevas formas de realizar trabajos prácticos de la vida diaria.
- Estimule la imaginación de las estudiantes, con visualizaciones, escuchar diferentes piezas de música instrumental de acuerdo a la técnica.
- Favorezca continuamente la observación y manipulación.
- Toda técnica debe ser adecuada a la edad y maduración de las niñas (pausada, clara con modulación de voz).
- Hacer divertida la técnica y poniendo variantes, para que exista respeto entre niñas.
- Enseñar paso a paso el proceso de la técnica.
- Estimule a las niñas a repetirlas o aprenderlas, procure que lo sientan como un juego para evitar inhibiciones.
- Deje pasar unos días y retome a las actividades relacionadas con la técnica que aprendió.
- Aumente poco a poco el grado de dificultad.
- Individualice en las técnicas que así lo requiera.
- Ayudar a reflexionar acerca de los errores y triunfos.
- Repita la técnica si es necesario para el entendimiento de las niñas.
- Deténgase, si la niña lo pide, para explicar alguna nueva palabra.
- Participe activamente con ellos esto facilita la seguridad emocional del grupo.
- Planifiquen a diario las diferentes técnicas lúdicas.

- Desarrolle destrezas de comunicación entre las estudiantes por medio del trabajo cooperativo. Creando un ambiente que aliente el diálogo y que permita la experimentación, libre de toda crítica.

TÉCNICAS DE TRABAJO EN GRUPO

Las Técnicas de Trabajo en Grupo estimulan la participación individual y permiten el accionar grupal en un marco de libre expresión, respeto y espontánea colaboración de sus integrantes, tendientes a conquistar objetivos personales o grupales.

Permite que los estudiantes se integren para un aprendizaje participativo donde todos aportan con sus experiencias previas.

**PARA SU APLICACIÓN ES NECESARIO CONSIDERAR LAS
SIGUIENTES RECOMENDACIONES**

- El espacio físico sea funcional: buena iluminación, ventilación y mobiliario adecuado.
- Seleccione la técnica de acuerdo al objetivo que persiga, disponibilidad de tiempo, madurez del grupo, número de participantes.
- Comunique a las participantes el objetivo que persigue la aplicación de la técnica.
- Explique el proceso de la técnica y si es necesario haga una demostración o ensayo.
- Consiga la atención y participación de todos los integrantes.
- Antes de aplicar una técnica revise bien sus detalles. Es recomendable disponer de una tarjeta ayuda – memoria.

TÉCNICAS DE APRENDIZAJE ACTIVO

Las Técnicas de Aprendizaje Activo son el conjunto de recursos que estimulan la actividad espontánea de las estudiantes, para hacer de ellas entes creativos, críticos, reflexivos, pensantes.

Estas técnicas buscan desarrollar la capacidad de análisis crítico en casos de la vida real e implementar mecanismos y plantear soluciones.

6.7 METODOLOGÍA

1.-TALLERES PEDAGÓGICOS



Permiten realizar trabajos en grupos de hasta 6 personas, produciendo conocimientos en base a guías, folletos, libros, revistas, tarjetas, tiras, entre otras.

PROCESO:

- Selección de un tema.
- Elaboración de documentos de apoyo.
- Organizar fichas de actividades y respuestas.
- Organizar grupos de trabajos con los estudiantes.
- Entregar el material y dar las instrucciones necesarias.
- Lectura previa de los documentos por parte de los estudiantes.
- Trabajos en grupo con el asesoramiento del profesor.
- Elaborar carteles.
- Socialización en plenaria.
- Conclusiones.

RECOMENDACIÓN

- Dominio del tema por el Maestro.
- Orientación y guía del maestro durante todo el proceso.

2.-LA DISCUSIÓN DIRIGIDA



Permite un análisis al confrontar varias opiniones acerca de hechos, situaciones, experiencias, problemas, con presencia de un Moderador (Profesor). Se centra en la discusión, en la cual se obtienen conclusiones positivas.

PROCESO:

- Selección del tema.
- Organizar los grupos de trabajo
- Propiciar la reflexión, el análisis.
- Intervenciones reguladas por tiempo
- Conducir la realización de las actividades.
- Verificar los aspectos puntuales.
- Elaborar conclusiones.

RECOMENDACIÓN

- Despertar el interés de los estudiantes durante todo el proceso.

3.-RESOLVER OPERACIONES

Consiste en realizar actividades de operaciones que permitan el razonamiento y la comprensión facilitando el aprendizaje.

PROCESO:

- Selección del tema.
- Ejecución.
- Indicar diferentes formas de solución.
- Realización de ejemplos similares.

RECOMENDACIÓN:

- Los ejercicios deben ser preparados de acuerdo al objetivo que se propone.

4.-LLUVIA DE IDEAS

Para esta técnica es necesario que el grupo actúe en confianza, y sea capaz de pensar en alta voz sobre un tema determinado y en un tiempo señalado.

PROCESO:

- Presentación del tema o problema de estudio.
- Estimular la responsabilidad de los aportes y registrar indiscriminadamente sin tener en cuenta orden alguno.
- Encontrar algunas ideas brillantes del torbellino de ideas, expresados.
- Sistematización y conclusiones.

RECOMENDACIÓN

- Hay que estimular la participación mayoritaria.

5.-EL USO DE LA GRABADORA EN EL AULA

Se utiliza la grabadora para mejorar la expresión oral, la destreza de escuchar, motricidad gruesa entre otros.

PROCESO:

- Seleccionar los textos para grabar
- Realizar grabaciones individuales y en coro.
- Ejercitar modulaciones de voz.
- Grabar la lectura gráfica de los diferentes textos elaborados por los estudiantes.
- Escuchar lo grabado, para mejorar la pronunciación voz y pausa.
- Escuchar las grabaciones solicitando que sigan pictogramas con la vista.
- Escuchar diferentes sonidos de la naturaleza, animales, medios de transporte, ruidos entre otros.
- Realizar ejercicios corporales según la consigna que escuche.

RECOMENDACIÓN

- Planificar con anticipación, preparando los recursos a utilizarse.

6.- ROMPECABEZAS



Son juegos de piezas elaborados por la maestra o adquiridos en el comercio, en cartón, madera / plásticos.

PROCESO:

Contribuyen a desarrollar la capacidad de análisis y síntesis, relación de las partes al todo y viceversa, a través de una coordinación viso- motora y el razonamiento lógico. Desarrollan la capacidad de asociar y comparar.

RECOMENDACIÓN

Para utilizar los rompecabezas se sugiere realizar con los niños muchas experiencias sobre el conocimiento de su propio cuerpo, sus partes grandes, pequeñas, ubicación, simétricas y asimétricas, entre otras, con materiales concretos como muñecos articulados y se debe empezar con dos piezas: cabeza y lo demás.

Una vez que hayan logrado armar el cuerpo con los diferentes cortes ir aumentando el grado de dificultad con otros elementos como casas, animales, juguetes.

7.-LOTERÍAS

Son láminas en cartón, cartulina o madera, divididas hasta en doce casilleros, en los que van figuras geométricas, prendas de vestir, animales, frutas, según el objetivo de la lotería.

PROCESO:

- Invite a las niñas a formar un círculo en el suelo
- Coloque en el centro diferentes objetos.
- Cada niña toma un objeto, lo siente, lo huele, lo describe.
- Invite a las niñas a comparar con otro objeto e identifique semejanzas y diferencias.
- Proponga a las niñas a jugar a poner la mesa por ejemplo (/cuchara, tenedor, cuchillo). Observar que cada puesto tiene los mismos elementos y en el mismo orden.
- Pida a las niñas repartir los materiales por turno a sus compañeras.
- Repartir a las niñas las loterías con sus respectivas tarjetas y jugar en forma individual. Gana la niña que primera llena la lotería.
- Invite a jugar con las loterías por grupos pequeños.

- Primero las loterías de asociación por iguales, respondiendo a una sola característica- forma, color, posición, tamaño.
- Luego jugar con loterías de asociación por iguales, respondiendo a dos características: color y forma, color y posición, color y tamaño, y otros.
- Loterías que respondan a una característica común.
- Luego con loterías de correspondencia, botón con hilo, zapato con pie.

RECOMENDACIÓN

Antes de usar las loterías se sugiere que los niños y niñas trabajen muchas experiencias con su cuerpo y materiales concretos.

Se recomienda trabajar primero con loterías que tengan figuras familiares, luego con loterías que tengan figuras abstractas, geométricas, pero sin olvidar que hay que empezar con las de igual forma, color, tamaño.

Se debe disponer de una caja para guardad cada lámina con sus tarjetas. Las cajas deben llevar el nombre de LOTERÍAS y el número de piezas.

8. – CANICAS



Son bolas de cristal, de diferente tamaño y color.

PROCESO:

- Participan dos o más jugadores se utiliza una mano (predominante) con la que se lanza la canica.
- Para "tingar" utilizamos los dedos pulgar e índice de la mano con la que se acomode el niño, mientras la otra mano descansa en el piso.
- Con las canicas se pueden jugar de diferentes maneras:

Ahogado

- El juego consiste en ir sacando las canicas que han sido colocadas previamente por los jugadores en el centro de una figura (círculo, cuadrado, entre otros) en el suelo.
- Cada jugador coloca en el centro de la figura un número determinado de canicas
- Se traza una raya a una distancia de 3 o cuatro pasos de la figura, que se llama "tiro".
- Establecer el orden de participación de los jugadores, por medio de un sorteo u otra consigna
- Respetando el orden, cada jugador lanza una canica hacia "el círculo", tratando de acercarse lo más que se pueda, porque de ello depende el nuevo orden de participación.

- Si al tratar de acercarse pasa por el "círculo" y saca una o varias canicas de las que están en el centro, son para el jugador.
- Una vez que todos lanzaron su canica, observar cual está más cerca del "círculo" y establecer el nuevo orden de participación.
- Si saca una canica o más seguirá "tingando" hasta cuando falle, y continuará el siguiente jugador.

RECOMENDACIÓN

- Ayudan a desarrollar la motricidad fina, y la lateralidad, a controlar el tono muscular, permiten seguir direcciones, dan la posibilidad de sumar y restar y es una oportunidad para manejar los números ordinales

9.-TAREAS

Esta técnica permite el trabajo en equipo para cumplir con las tareas encomendadas se utilizará la estrategia más apropiada.

PROCESO:

- El animador divide el grupo en equipos.
- Cada equipo escogerá a su líder. Este recibirá una lista de cosas que deberán ser hechas por los miembros de cada equipo, en un tiempo determinado.
- Ganará el equipo que logre realizar el mayor número de tareas solicitadas, en el menor tiempo. Las tareas serán iguales para todos los equipos. ejemplos:

1. Conseguir 5 monedas de a centavo

2. 1 botón
3. 1 descorchador
4. 5 tapas diferentes de gaseosa
5. 1 collar de fantasía
6. 1 foto.

RECOMENDACIÓN

- Se exigirá disciplina y respeto a los compañeros.

10.-LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS RESPONDEN.

Consiste en asignar a los grupos una figura geométrica para tratar un tema, problema u operación y luego elevarlo a discusión y comentarios.

PROCESO:

- Conformar grupos de trabajo de 5 ó 6 personas.
- Asignar a cada grupo una figura geométrica que puede ser:



- Proporcionarles un tema para el análisis a cada grupo , realizarlo en un tiempo determinado

- Concluido el trabajo, solicitar que nombren un representante de cada grupo que pasará a formar el grupo privilegiado de las figuras geométricas, los mismos que deben responder los interrogantes planteados por los demás.
- Se podrá ir planteando en orden los interrogantes, pero un representante de una figura deberá plantear a otra, diferente, de la siguiente manera: Ejemplo. Cuadrado pregunta a círculo (por que se llama triangulo?, rectángulo pregunta a cuadrado, ¿por eso redondo el circulo?, entre otras)
- El profesor hará de juez y será quien asigne el puntaje definitivo.

RECOMENDACIÓN

- En la formulación de preguntas es conveniente ir en orden y realizar dos o tres vueltas de preguntas, el grupo que reúna el mayor número de puntaje será el ganador.

11.-LA CAJA DE PREGUNTAS

Consiste en presentar una serie de preguntas acerca de conceptos, leyes, principios, características, con el fin de llevar a un debate para que el estudiante memorice y afirme los conocimientos adquiridos.

PROCESO:

- Se confecciona la caja de preguntas a manera de una alcancía.
- Se elabora las monedas de cartulina en las que constará el valor.

- Terminado el tema de estudio se elaborará las preguntas básicas y según el grado de dificultad se escribe en las respectivas monedas.
- Se va acumulando durante todo el trimestre.
- Al final del trimestre, se organiza grupos de trabajo y se establece el concurso, extrayendo las monedas y dando las respuestas correctas.
- Los valores de las monedas, se contabilizan y se convierten en puntajes para cada grupo.

RECOMENDACIÓN

- Las preguntas deben ser revisadas antes de ingresar ala alcancía.
- Los estudiantes deben conocer las preguntas para que preparen las respuestas.

12.-INVENTA UNA HISTORIA Y PREGUNTA.

Permite desarrollar en la niña la capacidad de hacer preguntas, la imaginación para inventar una historia basada en la técnica en estudio.

PROCESO:

- Participan de 2 a 6 estudiantes en un tiempo de 5 a 10 minutos.
- Cada niña, por turnos, inventa, escribe y presenta un problema a tratarse.
- El siguiente jugador inventa una historia que utiliza este problema y a continuación la cuestiona.
- Por ejemplo, la historia y la pregunta pueden ser: Hay dos niños jugando. Dos niños más se acercan a jugar. ¿Cuántos niños juegan?

- Cada historia realizada obtiene un punto.
- Si la historia es incorrecta o el jugador no puede inventarla, el jugador que ha presentado el problema recibe un punto.
- Gana el jugador que tiene más puntos al final.

RECOMENDACIÓN

- El nivel de dificultad de las preguntas estará dado por ellos de acuerdo a los contenidos que estén tratando.
- Es importante que lo que está estudiando lo relacione con situaciones de la vida diaria.

13.- LA CAJA MÁGICA DE LOS OBJETOS

Según el juego, favorece al desarrollo de las diferentes discriminaciones, como la visual, gustativa, olfativa, y táctil

PROCESO:

- Una caja de cartón en cuyo interior contenga un objeto, según el sentido que va a adiestrar, a la caja amarrar una cinta o piola, Una venda para los ojos. Una grabadora con CD.
- Los participantes se organizan en forma circular.
- El Facilitador entrega a una niña la caja mágica bien envuelta. Quién la reciba entrega a la compañera siguiente mientras suena la música.

- Cuando cese la música quien se quede con la caja, tratará de abrir, pero si la música comienza a sonar, tendrá que pasarla. Así seguirá hasta que uno de las jugadoras lo abra definitivamente, quien termina de desenvolverla, será la dueña de su contenido; la misma que al ser vendada los ojos ese momento toca el objeto y adivina de que se trata a través del tacto.
- Al sacar la venda, enseña a las compañeras, nombra el objeto y debe imaginar con dicho objeto un breve comentario, o una rima, o algo creativo, que se le ocurra.

RECOMENDACIÓN

- Se debe planificar con anticipación que sentido vamos a desarrollar para el que abra la caja lo utilice puede ser el olfato.

14.-CONTANDO PALMADAS.

Este juego desarrolla la atención y la destreza de escuchar del estudiante.

PROCESO:

- Pueden jugar varias niñas a la vez.
- A cada participante se asigna un número del uno al cuatro
- Escogemos a un director que puede ser el maestro o una niña
- Si el director palmea una vez, los números uno darán un paso al frente
- Si palmea cuatro veces darán un paso al frente los jugadores números 4.
- Las jugadoras que se equivoquen quedan eliminadas del juego.
- Las que quedan son los ganadoras y se elige otro director, para continuar el juego.

RECOMENDACIÓN

- Es importante que el que dirige el juego tenga agilidad y detecte con facilidad a los que se equivoquen, es mejor si ellos reconocen cuando han perdido.

15.-RECUERDA MAS COSAS

Este juego permite al estudiante desarrollar la retentiva y la atención.

PROCESO:

- Las niñas se sientan en semicírculo, siendo elegida una para iniciar el juego.
- La jugadora indicada se levanta, toca un objeto de la sala y vuelve a sentarse.
- Inmediatamente su vecina de la derecha debe correr a tocar el mismo objeto y, enseguida, ir y poner la mano sobre otra, para sólo entonces volver a su lugar.
- Se incorpora ahora a la tercera jugadora, vecina de la anterior, a fin de tocar en el mismo orden los dos objetos señalados y, enseguida, un cuarto, para que el juego prosiga así con su compañera.
- Cuando la niña se equívoca, el juego se reanuda por su vecina, que debe comenzar señalando objetos en otra parte del salón.
- La que se equivoca sale del juego

RECOMENDACIÓN

- El maestro debe estar atento para detectar a la que se equivoque, cuando llegue a la última alumna empieza con la dificultad de la primera.

16.-NÚMEROS JUGADORES

Este juego permite que la estudiante desarrolle la agilidad motriz y al mismo tiempo aplique las matemáticas para conocer cuantos fósforos utilizó al repetir varias veces el juego.

PROCESO:

- Pueden participar varias estudiantes (según el número de cajitas).
- Preparar cajitas de fósforos de madera, papel y goma de pegar.
- Pegar el papel sobre una de las caras de la cajita, en la otra cara se hacen perforaciones con el bolígrafo.
- Las cajas se colocarán de manera que no se vean las caras con perforaciones.
- Se repartirán entre los participantes y a una indicación comenzarán a darles vuelta y colocar fósforos ensartándolos en los orificios perforados.
- El que termine primero detendrá el juego.
- Se sumaran los números de orificios llenos de las cajitas, el que obtenga el mayor número será el ganador.

RECOMENDACIÓN

- La que terminó primero dictará el alto para las demás y ver la agilidad de las que tenían más orificios en su caja.

16.-FORMA TU EQUIPO

Este juego permite formar grupos y ver la afinidad entre compañeras permite lograr la integración de las estudiantes.

PROCESO:

- Se forman filas o una ronda con todas las participantes.
- Las jugadoras deben estar siempre en movimiento, es decir caminando.
- Quien dirige el juego, da la orden: “de dos, de tres, de cuatro, de cinco, de seis, de siete, entre otros.
- Al escuchar la orden, las jugadoras deben cogerse de las manos, de acuerdo al número que indica el que dirige.
- La persona que quede sin grupo, sale del juego, también si se equivoca de número.

RECOMENDACIÓN

- Es necesario un espacio suficiente (salón grande, o al aire libre), a fin de facilitar la formación de los equipos

17.- LA CAJA DE LAS SORPRESAS

Esta técnica permitirá el desarrollo de la memoria.

PROCESO:

- Se prepara una caja, con una serie de objetos del aula, cada día durante una o dos semanas.
- Las participantes, en círculo.

- La caja circulará de mano en mano, hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).
- La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal, o se haya detenido la música, debe recordar dos que se encuentran en la caja y así sucesivamente, pasa a la otra compañera.
- El juego continuará, hasta cuando se hayan acabado los objetos.

RECOMENDACIÓN

- Si no contamos con una caja puede utilizarse también una bolsa.

18.-SORPRESA BAJO TU SILLA

Este juego llamará a la curiosidad de la estudiante que silla escoger y que le tocará realizar, permite desarrollar la atención.

PROCESO:

- El animador antes de comenzar el juego, al ordenar las sillas en círculo, dejará en algunas sillas, debajo del asiento, una papeleta.
- En cada papeleta habrá escrito alguna actividad que deberá ser realizada por el ocupante de la silla.
- Una vez que todas las participantes se hayan sentado, el animador les pedirá que miren por debajo de la silla para ver si encuentran una papeleta.

- Las ocupantes de las sillas que encuentren la papeleta, ejecutarán la tarea descrita. Las tareas podrán ser: resolver un ejercicio, contestar una pregunta, entre otras.

RECOMENDACIÓN

- Es necesario mantener la disciplina, que las estudiantes revisen su silla en turnos.

19.- RECUERDA MAS COSAS

Este juego permite a la estudiante desarrollar la retentiva y la atención.

PROCESO:

- Las niñas se sientan en semicírculo, siendo elegida una para iniciar el juego.
- La jugadora indicada se levanta, toca un objeto de la sala y vuelve a sentarse.
- Inmediatamente su vecina de la derecha debe correr a tocar el mismo objeto y, enseguida, ir y poner la mano sobre otro, para sólo entonces volver a su lugar.
- Se incorpora ahora a la tercera jugadora, vecina de la anterior, a fin de tocar en el mismo orden los dos objetos señalados y, enseguida, una cuarta, para que el juego prosiga así con su compañera.
- Cuando la niña se equivoca, el juego se reanuda por su vecina, que debe comenzar señalando objetos en otra parte del salón.
- El que se equivoca sale del juego

RECOMENDACIÓN

- El maestro debe estar atento para detectar a la que se equivoque, cuando llegue a la última estudiante empieza con la dificultad la primera.

20.- EL CUENTO



Hay cuentos para contar, para ver, cuentos música, cuentos con sorpresa y otros para conocer lo que nos rodea. Es un género literario donde el autor pone en juego su imaginación y creatividad. Para narrar hechos que generalmente tienen base en acontecimientos de la vida real.

PROCESO:

- La maestra debe leer el cuento una o dos veces, con anterioridad, para que domine su contenido.
- Ubicar a las niñas adecuadamente, de tal manera que pueda mantener un contacto visual con todos, sin necesidad de moverse.
- Lea con voz alta, pero sin gritar, ni forzarla demasiado.
- Verbalice bien las palabras
- Entone cada frase de acuerdo a su significado.
- Mantenga contacto visual con todas las niñas.

- Haga pausas durante la lectura a fin de recordar lo que está sucediendo.

RECOMENDACIÓN

Apoyan al desarrollo de capacidades y destrezas:

- Expresivas y comunicativas
- Comunicativas y lingüísticas
- Cognitivas
- De interacción social y cultural.
- Permite que afloren aspectos afectivos y cognitivos
- Posibilita que el niño/a comprenda, sienta e imagina
- Enriquece el vocabulario y les motiva a utilizarlo en su vida
- Los ubica en un marco de tiempo-espacio, importantes para la

asimilación y producción de sus conocimientos posteriores.
- Rescata valores sociales y culturales

Ejemplo 1 :

EL NIÑO DE CHOCOLATE

PERSONAJES

El niño y la abuelita.

Desarrollo

Había una vez una ancianita que hacía ricas masitas y caramelos. Un día le sobró un poquito de masa. ¿Qué haré? - dijo - ¡Ya sé!, voy a hacer un muñequito de chocolate.

Y entonces hizo un muñequito de chocolate y le puso zapatitos de caramelo, saquito de dulce de leche y un sombrerito hecho con una frutilla. Cuando lo sacaba del horno, ya bien doradito, un enanito-travieso que vivía en la casa de al lado y que siempre la hacía enojar, comiéndole las masitas y los caramelos, lo sopló y el muñequito salió corriendo. Tras él fueron la ancianita y el enanito. ¡Vuelve, niño de chocolate! ¡Vuelve! - lo llamaban. Pero el niño de chocolate corría. . . corría... ¡Ay! ¡Qué cansado estaba!... De pronto vio una casita y entró en ella. Todo estaba oscuro. - ¿Quién anda ahí? ¡Guau!. . . guau!. . . - Soy yo, el niño de chocolate, que se ha escapado de la casa de la ancianita. - ¡niño de chocolate! ¡Con lo que a mí me gustan ¡Guau!.. Guau! el perro salto para comerlo. -Pero... el niño de chocolate salió corriendo y tras él fueron la ancianita, el enanito y el perro. ¡Vuelve, niño de chocolate!, ¡vuelve!, y el niño de chocolate corría. . . corría. . . - ¡Ay! Qué cansadito estaba'. De pronto vio otra casita y entró en ella. - ¿Quién anda ahí? ¡Miau!.. . . ¡miau!. . . - Soy yo, el niño de chocolate que se ha escapado de casa de la ancianita, - ¡El niño de chocolate! ¡Con lo que a mí me gusta! Miau!. . ¡Miau!. . . y el gato saltó para comerlo, pero sólo pudo sacarle el sombrerito. Entonces el niño salió corriendo otra vez. Y tras él fueron la ancianita, el enanito, el perro y el

gato. El niño de chocolate estaba tan cansado que ya no podía más. Miró alrededor y se escondió en un montón de pajas y se quedó dormido. ¿Dónde estará?. . . De pronto dijo el gato: "Siento olor a chocolate" y levantó unas pajillas y en un charquito de chocolate encontró dos zapatitos de caramelo y un saquito de dulce de leche. ¡El niño de chocolate, con el calor del sol, se había derretido'

ADAPTACIÓN DE: Nelly M. Vita De Guerrero (Argentina)

NOTA. Como una variante de esta actividad, los personajes pueden ser representados con títeres.

A continuación transcribimos un libreto que sugerimos aplicarlo como un juego dramático.

Ejemplo 2: LA GATITA ENAMORADA

AMBÍENTACIÓN

Macetas con plantas, flores de papel.

PERSONAJES

Dos caracterizados uno de gata y otro de gato. Puede incluirse alguien más.

Desarrollo

Entra "Monina", la gata, y entre suspiros y parpadeo de ojitos, les cuenta a los niños que conoció a un gatito tan, pero tan lindo que desde que lo vio no

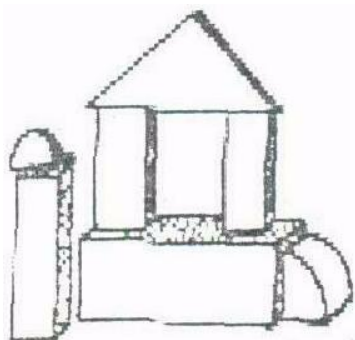
ha podido dejar de pensar en él. Está tan enamorada que se lo ha contado a todos sus amigos. Cuando va a hacer los mandados se olvida lo que tiene que comprar y de lo único que se acuerda es de ese gato que conoció en el jardín. Le gusta su voz, sus bigotes, pero lo que más le gusta es su mirada.

- ¿Cómo podré saber si el se ha fijado en mí, si me quiere o no me quiere?.
Tendría que preguntárselo... pero me da vergüenza. - dice Monina.

Entonces toma una margarita de papel de la maceta y comienza a deshojarla diciendo: me quiere, no me quiere, me quiere, no me.....quiere...
Termina diciendo "no me quiere"... y llorando se va de la escena.

Entra el gato cantando y cuando ve los pétalos de la margarita tirados en el piso se pone muy mal, se enoja, junta los pétalos y riega las plantas mostrándose muy afectuoso con ellas. Mientras lo hace les habla a los niños de la necesidad de cuidarlas y no dañarlas. Después les pregunta si ellos saben quién fue capaz de hacer una cosa así. Ante la respuesta de los niños "el gato" sale de escena a buscar a Monina. Entra ella, suspirando con un dejo de tristeza porque piensa que el gato no la quiere, pero para salir de la duda va a cortar y deshojar otra margarita cuando, en ese preciso instante llega "el gato" con un hermoso regalo. - ¡este regalo es para usted preciosura! Monina cae desmaya de la alegría y de la emoción. El gato le dice que la ama y la invita a cantar y bailar (melodía de "Movéte chiquita movéte")

21.-JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN



El juego de construcción es una actividad muy importante dentro de la planificación escolar; favorece el desarrollo cognoscitivo, permitiendo a través del manipuleo de distintas piezas y materiales, la adquisición de nociones tales como forma, tamaño, textura, calibre, volumen, cantidad; enfrentando a la niña en etapas sucesivas y ante sus magníficas creaciones artísticas, con problemas de equilibrio.

PROCESO:

- Invitar a las niñas a coger cubos, legos, entre otros.
- Realizar un reconocimiento del material.
- Desarrollo de nociones.
- Construir libremente.
- Jugar y compartir.

RECOMENDACIÓN

Dejar libremente que elijan el material con el cual van a construir, permitiendo que desarrollen su creatividad.

22.- LAS PELOTAS



Son objetos esféricos de diferente color, tamaño, textura, peso.

PROCESO:

- Cada niña debe contar con una pelota
- Jugar libremente en el patio.
- Sentarse en el piso e invitar a cada niña a describir su pelota, para ello tiene que mirar, manipular, oler, saborear, pesar, compartir experiencias sobre su utilidad.
- En otro momento, tomar una sola pelota y los niños que deben estar sentados en el piso, puede ser en círculo, en hilera u otra alternativa. Coger la pelota, decir una característica y pasar a la niña de su derecha, de atrás, por ejemplo.
- Al coger la pelota, la siguiente niña, debe decir otra característica, cuidando de no repetir las que ya dijeron.
- Así continuar hasta terminar con todos los niñas.
- Se debe empezar con las partes gruesas del cuerpo, como la cabeza, la

colita, el codo, la rodilla, hasta llegar a los dedos de la mano.

- Jugar en parejas cumpliendo consignas
- Botear, lanzar, recibir, con las dos manos, con una mano, participar en juegos de rebote en la pared, dando botes entre otros.

RECOMENDACIÓN

Utilizar materiales de diferentes colores, tamaños, formas, entre otros, para que comparen los objetos y permiten el desarrollo de las nociones básicas en el párvulo.

23.- TARJETAS DE SECUENCIA

Son tarjetas del tamaño de los naipes normales, en las que van toda clase de secuencias.

PROCESO:

- Proponga a las niñas formar un círculo y caminar en diferentes ritmos.
- Trabajar en secuencias de movimiento como: un aplauso, un golpe con el pie y dos aplausos. Repita la secuencia.
- Jugar al "eco".

Trabaje secuencias con objetos concretos.

- Haga un recuento de las actividades del día

- Converse sobre lo que hacen antes de acostarse, por ejemplo.
- Finalmente, presente las tarjetas que las ordenen.
- Pueden jugar como si fueran naipes, lanzar una tarjeta, la siguiente niña,

deberá lanzar la tarjeta que corresponde al antes o al después de la primera.

RECOMENDACIÓN

Para utilizar las tarjetas, se sugiere que las niñas hayan trabajado antes con muchos materiales concretos, y conversando sobre secuencias de actividades: qué se hace antes de, qué se hace después, qué toca ahora Trabajar primero con dos tarjetas (causa y efecto), por ejemplo: Huevo - pollo, Semilla - planta. Niño – papá.

Seguir con tres tarjetas, luego de haber analizado el proceso que debió seguir el huevo para llegar a ser pollito por ejemplo. nuevo- pollito saliendo del huevo- pollo.

24.- EL TITERE



Son figurillas, marionetas de papel, masa, cartón u otro material movidas por algún artificio o la mano que imita los movimientos del ser humano del que representa

PROCESO:

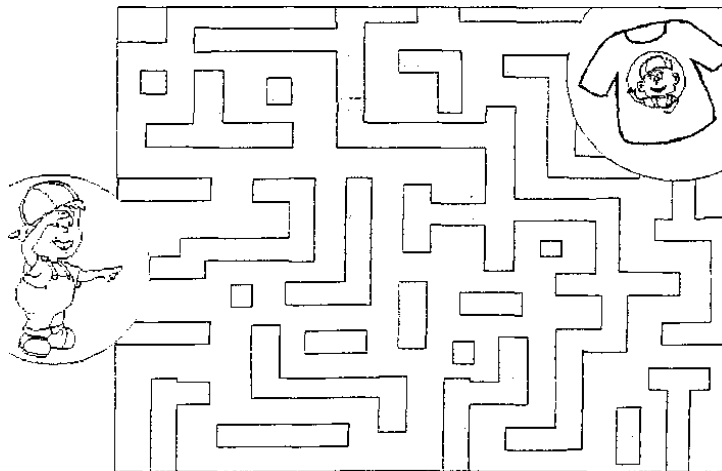
- Invitar a las niñas con una canción a sentarse en el piso. Utilizar el títere para saludar a las niñas y cantar
- Realizar un reconocimiento de su cuerpo y sus partes mirándose en el espejo y relacionarlas con sus funciones y utilidades.
- Contar un cuento corto, motivar a las niñas a tomar el títere y lo utilicen libremente.
- Elaborar sus propios títeres comenzando por los más fáciles: dedos, paleta, o varilla, funda de papel, guante, media, muñecos de felpa, etc.
- Jugar libremente con los títeres, crear diálogos entre las niñas y los títeres, entre dos niñas.
- Compartir experiencias sobre la importancia de imitar voces, movimientos, ruidos que suponen los personajes de los títeres.

- Presentar funciones de títeres preparadas por las maestras.
- Presentar pequeñas obras de títeres para las compañeras y para las maestras, y para las niñas más pequeñas.

RECOMENDACIÓN

Permitir que la niña manipule libremente todo tipo de títere, para vencer la timidez, contribuye al desarrollo del lenguaje. Ejercitan el movimiento independiente de los dedos y de la mano, ayudan a expresar sentimientos y emociones, a desarrollar la imaginación, la fantasía, desarrollan la sensibilidad.

25. LABERINTOS



- Lugar formado de intrincados caminos de difícil salida
- Lugar formado artificiosamente por calles y encrucijadas para confundir a quien se adentre en él, de modo que no pueda acertar fácilmente con la salida.
- Cosa confusa y enredada.

PROCESO:

- Invite a las niñas a conocer y ubicarse en el espacio de su entorno inmediato (el jardín, baterías sanitarias, lavamanos, conserjería.) tomando como punto de partida su aula.
- Proponga escoger el camino más corto y seguro, nombrar los lugares que van pasando.
- Solicite a las niñas dibujar los caminos que siguieron, señalando el punto de salida y el punto de llegada.
- Buscar otras alternativas para llegar al mismo punto.
- Explicar semejanzas y diferencias entre las otras alternativas tomadas. Relacionar causa y efecto.
- Crear laberintos utilizando el tablero.
- Crear laberintos basándose en cuentos, canciones y rimas.
- Observar, comentar, analizar láminas de laberintos
- Solucionar laberintos utilizando técnicas grafo-plásticas comenzando con los más sencillos a los más complejos.
- Secuencia de laberintos
- Rectos
- Curvos
- Quebrados

- Sinuosos
- Mixtos.

RECOMENDACIÓN

Cada laberinto deberá realizarse reduciendo el espacio paulatinamente, iniciando el espacio concreto y luego llegar al espacio gráfico para desarrollar el pensamiento, el razonamiento, la creatividad, capacidad crítica, ayudan a buscar diferentes opciones para la solución de un mismo problema.

Permiten desarrollar la motricidad gruesa y fina, reducir el espacio, descubrir opciones correctas e incorrectas, relacionar causa-efecto.

26.- CARETAS Y MÁSCARA



- Figura que representa un rostro humano, de animal o puramente imaginario, con la que una persona puede cubrirse la cara para no ser reconocida, tomar el aspecto de otra o practicar ciertas actividades escénicas o rituales.
- Careta que se usa para impedir la entrada de gases nocivos en las vías respiratorias.

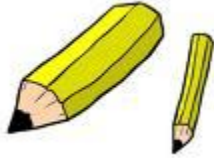
PROCESO

- Cada niña deberá elaborar su máscara, y el personaje al que representa
- Describir cada niña su máscara, y el personaje al que representa, (si es la manzana por ejemplo dirá: mi máscara está hecha en cartulina, adornada con lentejuelas alrededor de los ojos, tiene una cinta para sujetarse en la cabeza, se llama "manzanita" porque representa a la manzana que es una fruta de la Sierra, de color amarillo y algunas son rojas, son muy nutritivas y sabrosas.)
- Invitar a las niñas a colocarse su máscara y realizar todas las actividades que ésta sugiere, caminar, saltar, saludar, bailar, moverse, espontáneamente y/o inventarse lo que haría el personaje de su máscara.
- Crear pequeños diálogos y dramatizaciones representando a los personajes de las máscaras
- Participar en bailes, comparsas, fiestas infantiles y otras actividades

RECOMENDACION

- Se recomienda utilizar las caretas y máscaras libre y espontáneamente, porque ofrece la posibilidad de ser otro, de conectarse consigo mismo y con los demás desde un rostro nuevo.
- Desarrollan la creatividad, el lenguaje, permiten diferenciar la realidad con la fantasía.
- Se pueden elaborar máscaras de flores, frutas, animales, ángeles, cualquier motivo es bueno para ser representado por una máscara
- Por lo tanto obtendremos máscaras reales, mágicos, fantásticas, cómicas, que dan miedo

27.-EL LÁPIZ



Barra de grafito encerrada en un cilindro o prisma de madera que sirve para escribir o dibujar.

PROCESO:

- Invite a las niñas a jugar con el lápiz, ayude a descubrir la forma correcta de tomarlo, empezando con toda la mano, con cuatro, tres y dos dedos e indirectamente enseñe como coger correctamente el lápiz: pulgar, índice y descansa el lápiz sobre el dedo medio.
- Una vez que haya descubierto como coger el lápiz, proponga a descubrir la parte del lápiz más adecuada para poder escribir: superior, media e inferior.
- Con cada uno de los ejercicios invite a las niñas a garabatear libremente o sugiera la actividad
- Recuerde que primero empezamos manejando el espacio total, el patio, pliegos de papel periódico u otros más resistentes, en el piso, con tizas, palitos, crayones gruesos, marcadores, lápiz carpintero y finalmente llegamos a los cuadernos con el lápiz.
- Utilice siempre una motivación para cada uno de los ejercicios, no los realice secos sin sentido. Por ejemplo sugiera dibujar los caminos que

siguió Pulgarcito cuando estaba perdido. El vuelo de la escoba de la bruja cuando visita a sus amigas.

- Garabatear con las dos manos simultáneamente, y luego cada una según la consigna, tanto la mano *derecha*, como la izquierda.
- En el patio, con tizas de colores, en el caso de no contar con un patio pavimentado, puede utilizar dos palitos que harían las veces de lápiz.
- Hacer palitos grandes, pequeños utilizando música, los contrastes, rápido, lento entre otros.

RECOMENDACIÓN

- Es una etapa a la que se llega cuando la niña es capaz de controlar los músculos de la mano y manejar la pinza digital.
- Utilizamos el lápiz cuando se ha desarrollado al máximo la pinza digital mediante el modelado, rasgado, trozado, picado, recorte con tijeras, tiza crayones, pincel.
- Se debe tener mucho cuidado al utilizar el lápiz, especialmente la forma de tomar el lápiz, se debe seguir el proceso respectivo.

28.- BANDA PIGTOGRÁFICA

Es la expresión gráfica secuenciada de hechos y acontecimientos reales o imaginarios que niñas y maestra dibujan.

Se pueden elaborar en papel periódico, cartulina o pelón, estos materiales, permiten guardarlos con facilidad, los dos primeros, enrollando, y la cartulina, doblando después de cada lámina que deben estar unidad; con másquin.

PROCESO:

- Deben ser vivenciadas por las niñas, ya sea de la vida real o a través de dramatizaciones.
- Deben ser fáciles de ser graficadas
- En cada núcleo de la secuencia debe existir una sola acción
- Comenzar por bandas simples
- Vivenciar las acciones de las bandas con el propio cuerpo
- Es conveniente que los primeros temas giren alrededor de la niña

RECOMENDACIÓN

Elaborar en un material de fácil manejo, desarrollando su creatividad y sus habilidades.

29.-CANCIONES

Melodía, ritmo y armonía, combinados, sucesión de sonidos modulados para recrear el oído, concierto de instrumentos o voces, de ambas cosas a la vez.

Arte de combinar los sonidos de la voz humana de los instrumentos, de unos y otros a la vez, de suerte que produzcan deleite, conmoviendo la sensibilidad, ya sea alegre, triste.

PROCESO:

- Motivar un ambiente acogedor
- Presentación de la canción
- Repetición continua varias veces
- Aprender la canción.

RECOMENDACIÓN

Escuchar y memorizar todo tipo de música, para facilitar la seguridad emocional del párvulo.

Ejemplo:

El uno es un soldado haciendo la instrucción.

El dos es un patito que está tomando el sol.

El tres es una serpiente que empieza a caminar.

El cuatro una sillita que invita a descansar.

El cinco tiene orejas parece un conejito.

El seis es una pera redonda y con rabito.

El siete es un señor con gorro y bastón.

Y el ocho son las gafas que usa Don Ramón.

El nueve es un globito atado a un cordel

Y el diez es un tiovivo para pasarlo ¡¡¡ bien

30.-LOS REFRANES

Dicho de una frase o de un concepto.

PROCESO:

- Motivar un ambiente acogedor
- Presentación de la refrán
- Repetición continua varias veces
- Aprender la refrán
- Reflexión del refrán

RECOMENDACIÓN

Escuchar todo tipo de refranes, porque tienen una enseñanza muy significativa para la vida.

Ejemplo:

Más vale pájaro en mano, que cientos volando.

En boca cerrada, no entran moscas.

No se puede estar, en misa y repicando.

En abril, aguas mil.

Dime con quién andas, y te diré quién eres.

Más vale malo conocido, que bueno por conocer.

Marzo ventoso, abril lluvioso, sacan a Mayo florido y hermoso.

A Dios rogando y con el mazo dando.

(Reza, pero al mismo tiempo trabaja para conseguirlo).

A caballo regalado, no se le mira el diente.

El que mal anda mal acaba.

Gallo que no canta, algo tiene en la garganta.

A falta de pan, buenas son las tortas.

Más vale pan duro, que ninguno.

Agua que no es de beber, déjala correr.

Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.

No por mucho madrugar, amanece más temprano

31.- LOS POEMAS

Composición literaria que por su carácter poético se asemeja al poema en verso.

PROCESO:

- Motivar un ambiente acogedor
- Presentación el poema
- Repetición continua varias veces
- Aprender el poema
- Exaltar la belleza literaria

RECOMENDACIÓN

Deben tener relación con las experiencias reales de las niñas, miembros de la familia, actividades diarias, animales, prendas de vestir juguetes, entre otros.

Ejemplo:

luna, lunera, cascabelera

los ojos azules, la cara morena.

luna, lunera, cascabelera

En el cielo hay una estrella

que me anuncia mi Dios

que es un niño pequeño

pequeño, como yo.

32.- ADIVINANZAS

Descubrir por conjeturas algo oculto o ignorado, acertar lo que quiere decir un enigma. Acertar algo por azar, la palabras acertijos y adivinanzas se suelen pasar como sinónimos, viene hacer una especie de enigma que se propone con el objetivo de divertirse descifrándolo

PROCESO:

- Motivar un ambiente acogedor

- Presentación la adivinanza
- Repetición continua varias veces
- Aprender la adivinanza

RECOMENDACIÓN

Seleccione adecuadamente las adivinanzas, al nivel de razonamiento de las niñas.

Ejemplos:

Si te llevo por las nubes

Y en mí te subes,

Dime la solución

Soy un.... (**Avión**)

Soy redonda, soy de goma,

Corro y corro sin parar

Y a mi hermanita, que va delante,

Nunca la puedo atrapar. (**La rueda**)

A veces soy negro,

A veces soy blanco;

Si me respiras, te ahogo y te atraganto. (**El humo**)

Si es tan redondo como el redondel,

Dime tú deprisa: ¿Qué puede ser? **(El círculo)**

Tiene dos patitas

Y no tiene pies,

Plumas de colores y pico también. **(El pájaro)**

Oro parece

Plata no es

Si no adivinas mi nombre

Te lo daré

¿Qué es? **(El plátano)**

Blanca por dentro

Verde por fuera

Si quieres saber su nombre: **(Es la pera)**

Me sirven para correr

Me sirven para bailar

Para andar en bicicleta

Las tengo que utilizar **(Las piernas)**

Redondo como una cazuela

Tiene alas pero no vuela. **(El sombrero)**

Con la nieve se hace

Y el sol lo deshace. **(El muñeco de nieve)**

Por ella subes,

Por ella bajas,

Y tú la tienes

Aquí en tu casa. **(La escalera)**

Bonita planta,

Con una flor,

Que gira y gira

Buscando el sol. **(El girasol)**

Yo voy con mi casa al hombro,

Camino sin tener patas

Y voy marcando mi huella

Con un hilito de plata. **(El caracol)**

33.-TRABALENGUAS

Son series de palabras que, por la presencia de fonemas de difícil combinación o por la necesidad de repetición que exigen, ofrecen grandes dificultades de pronunciación dentro de una palabra o de una frase.

PROCESO:

- Seleccione adecuadamente los trabalenguas para que resulte una actividad placentera.
- Haga ejercicios periódicos de repetición de sílabas, que resulten complicadas en su pronunciación.
- Repetir varias veces, modulando la voz.
- Memorizar y aprender el trabalenguas

RECOMENDACIÓN

Haga ejercicios periódicos de repetición de sílabas que resultan complicadas en su pronunciación.

Ejemplos:

Como poco coco como, poco coco compro.

34.-MANUALIDADES

Son actividades pequeñas, que permiten aflorar su parte afectiva hacia un ser querido, en distintas ocasiones.

PROCESO:

- Seleccione la lámina más acorde con los valores, objetivos, bloque o proyecto que desee trabajar.

- Aplique la motivación pertinente de acuerdo a la lámina seleccionada.
- Platique un cuento, anécdota, fábula o adivinanza que tenga relación con la lámina.
- Elaborar el trabajo creativamente.

RECOMENDACIÓN

Incentivar a las estudiantes que propongan alguna actividad con el trabajo terminado distinto a las realizadas.

35.-FÁBULAS O LEYENDAS

Son breves historias narradas en verso, con un mensaje de reflexión y cambio de actitud para la vida.

PROCESO:

- Seleccione cuidadosamente la fábula o leyenda de acuerdo a los intereses de las niñas.
- Utilice un tono de voz moderado.
- Lea o narre la leyenda o fábula con emoción.
- Mantenga la relación con las niñas interactuando con ellas.

RECOMENDACIÓN

Hacer énfasis en la moraleja, porque permite reflexionar nuestro cambio de actitud en nuestra vida diaria.

Ejemplo:

Las abejas y el tarro de miel

Un hombre colgó un día de un árbol de su jardín un tarro con un poco de miel. Volaban alrededor muchas abejas, las cuales querían entrar en el tarro para comerla. Pero una vez dentro quedaron pegadas a la miel; pocas lograron escapar del tarro, donde murieron las demás.

Moraleja: Si adquirimos malos hábitos, difícilmente se nos quita.

6.8. ADMINISTRACIÓN.

Elaboración y aplicación de un Manual Didáctico sobre Las Técnicas de Actividad Lúdica en el Interaprendizaje, que mejorará el desempeño de los docentes,

La propuesta del siguiente trabajo de investigación, el mismo que dice “Elaboración de un manual didáctico sobre Técnicas de Actividad Lúdica para mejorar el desempeño de los docentes de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos” del Cantón Ambato durante el año lectivo 2009-2010, será entregada a la Señora Directora del Plantel y por su intermedio a la Comisión Técnico Pedagógica, quienes serán los organismos de ejecutar y administrar dicha propuesta para beneficio de las niñas

de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”.

6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.

Como responsable de la presente propuesta se consideró importante dar a conocer a todos los miembros de la institución: autoridades, docentes y estudiantes para su debida concientización, conocimiento, aceptación y compromiso de aplicación.

Por lo que cabe indicar en cuanto a la evaluación que la Sra. Directora, Comisión Técnico Pedagógica, Departamento Administrativo y personal docente de los segundos años de educación básica de la institución se comprometen en ejecutar la evaluación conjuntamente con la autora de la tesis, mediante compromiso firmado después de ejecutar la propuesta.

La aplicación de la propuesta se realizará con la coordinación de la autora y la comisión técnica pedagógica de la institución, quienes luego de revisar el Manual Didáctico, capacitarán a todo el personal docente mediante la aplicación práctica de algunas Técnicas de Actividad Lúdica, realizando trabajos en grupo, fundamentalmente en equipos, aprovechando el talento de cada persona y la satisfacción de aplicar nuevas técnicas para su trabajo docente.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LA PROPUESTA.

Cuadro 26: Operacionalización de la propuesta

ACCIONES	METAS	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
Socializar los resultados de la investigación.	Motivar al 100% de los docentes	Informe de investigación	Investigadora	Comentarios del profesorado
Responsabilizar a la Directora, Comisión Técnico Pedagógica de la Institución	Concienciar sobre la importancia de la utilización de las Técnicas de Actividad Lúdica para mejorar la actitud de los docentes.	Fuentes de Investigación.	Investigadora, Directora, Comisión Técnico Pedagógica y personal Docente de la institución donde se aplicará la propuesta	Manual sobre Técnicas de Actividad Lúdica.
Elaborar un Manual sobre Técnicas de Actividad Lúdica.	Conocer sobre Las Técnicas de Actividad Lúdica.	Fuentes bibliográficas, Guías de Trabajo	Investigadora, Directora, Comisión Técnico Pedagógica y personal docente.	Aplicación de las Técnicas de Actividad Lúdicas.
Estimular a las niñas utilizando las diferentes Técnicas Lúdicas de Aprendizaje.	Poner en práctica de Técnicas Lúdicas de Aprendizaje.	Actividades Pedagógicas	Grupo de Investigación Director, Comisión Técnico Pedagógica y Personal Docente de la Unidad Educativa Experimental Pedro Fermín Cevallos	Concienciar a los docentes para que aplique Técnicas Lúdicas de Aprendizaje.

Elaborado por: Rocío Pérez

MATERIALES DE REFERENCIA

Recursos

Institucionales:

- ✓ Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”
- ✓ Universidad Técnica de Ambato.

Humanos:

- ✓ Investigadora
- ✓ Profesores
- ✓ Autoridades
- ✓ Padres de Familia
- ✓ Estudiantes

Materiales:

- ✓ Espacio físico
- ✓ Biblioteca
- ✓ Material de escritorio
- ✓ Gastos de administración.

Económicos:

- ✓ Asumido por la
Investigadora.

MATERIALES DE REFERENCIA

1. BIBLIOGRAFIA

- GÓMEZ MASDEVALL, Ma. Teresa y otras. Propuestas de intervención en el aula, (Narcea, S.A. de ediciones Madrid, 2006).
- HUIRACocha, Mirian. Módulo de Arte y Juego. (Cuenca, 2004) pág. 10,20,55.
- M.C. Pugmire-Stoy, Rich College USA (NARCEA, S.A DE EDICIONES, 1996).
- PEÑA. Antonio y otros, Potenciar la capacidad de aprender a aprender, (Narcea, S.A. de ediciones Madrid, 2006).
- Programa de Iniciación a la lectura para niños y niñas de 0-7 años. Programa "Nuestros Niños" del Ministerio de Bienestar Social. 2006
- [Http://comunicacion.wikispaces.com/Comunicación+meta-sincronia](http://comunicacion.wikispaces.com/Comunicación+meta-sincronia)
- [Http://es.wikipedia.org/wiki/Interaprendizaje"](http://es.wikipedia.org/wiki/Interaprendizaje)
- [Http://geocities.com/creanimate123/Inteligencias múltiples](http://geocities.com/creanimate123/Inteligencias+múltiples)
- La Constitución
- Ley Orgánica de Educación
- Ley de Cultura Física

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS NIÑAS

Objetivo: Obtener información para determinar la importancia de la Actividad Lúdica en el Interaprendizaje de las niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”.

Cuestionario

1.- ¿Tu maestra te hace jugar en clase?

SI NO

2.- ¿Tus padres juegan siempre contigo?

SI NO

3.- ¿Tus padres te permiten jugar con otros niños?

SI NO

4.- ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de estudiar?

SI NO

5.- ¿Te gusta jugar con tus compañeras en el recreo?

SI NO

6.- ¿Te gusta jugar mientras estudias?

SI NO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Obtener información para determinar la importancia de la Actividad Lúdica en el Interaprendizaje de las niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”.

Cuestionario

1.- ¿Está usted de acuerdo de que se incremente la Actividad Lúdica en la educación de sus hijas?

SI NO

2. ¿Juega usted con sus hijos?

SI NO

3. ¿Permite que sus hijos jueguen con otros niños?

SI NO

4.- ¿Existe espacios recreativos cerca de su vivienda?

SI NO

5.- ¿Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan?

SI NO

6.- ¿Ayuda a sus hijos en las tareas mediante el juego?

SI NO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS

Objetivo: Obtener información para determinar la importancia de la Actividad Lúdica en el Interaprendizaje de las niñas del Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”.

Cuestionario

1.- ¿Es importante para usted el juego en el inter aprendizaje?

SI

NO

2.- ¿Forma parte de sus clases el juego como recurso de enseñanza aprendizaje?

SI

NO

3.- ¿Considera usted a la Actividad Lúdica como motivo de indisciplina?

SI

NO

4.- ¿Forma parte interactiva la actividad lúdica con los niños en los recesos?

SI

NO

5.- ¿Se integran las niñas al juego que usted realiza?

SI

NO

6.- ¿Usted utiliza juegos cooperativos?

SI

NO