UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

"EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MARÍA MONTESSORI", SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013"

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica.

AUTORA: CELENE PRISCILA RIVERA VEGA

DIRECTOR: Dr. JOSÉ LUIS ARÉVALO TORRES, Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2014

DOCTOR JOSÉ LUIS ARÉVALO TORRES, Mg. Sc. DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL ÁREA DE LA EDUCACIÒN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÒN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

C E R T I F I C A:

Haber brindado la tutoría respectiva y el asesoramiento en cada una de las fases secuenciales del desarrollo del informe de la tesis titulada: ***"EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MARÍA MONTESSORI", SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013"***, de autoría de la señorita; **Celene Priscila Rivera Vega.**

Se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos; el marco teórico sustenta adecuadamente las variables del problema; las hipótesis han sido formuladas en relación con las variables y los objetivos. La aplicación de los instrumentos en la investigación de campo, así como los resultados y el proceso seguido, están de acuerdo con la metodología descrita en el proyecto de investigación y en concordancia con el Cronograma de Actividades. Consecuentemente, el análisis cuanti-cualitativo y la discusión de resultados, posibilitan arribar deductivamente a las conclusiones y recomendaciones señaladas..

El informe ha sido estructurado de acuerdo con las normativas legales institucionales y a los lineamientos de la redacción científica, conformado un texto con adecuado discurso y secuencia lógica pertinente.

Por lo puntualizado, autorizo la presentación del informe de tesis ante los organismos institucionales correspondientes y proseguir con los trámites legales para su graduación.

Loja, 31 de julio de 2013

Dr. José Luis Arévalo Torres. Mg. Sc.
DIRECTOR

AUTORÍA

Yo, **Celene Priscila Rivera Vega,** declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Celene Priscila Rivera Vega

Firma:

Cédula: 110553326 - 7

Fecha: junio de 2014

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, CELENE PRISCILA RIVERA VEGA declaro ser autor(a) de la tesis titulada: ***"EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MARÍA MONTESSORI", SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013",*** *como requisito para optar al grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:*

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 09 días del mes de junio de dos mil catorce, firma la autora.

Firma: _____
Autora: *Celene Priscila Rivera Vega*
Cédula: *110553326 – 7*
Dirección: *Malacatos Barrio el Retorno*
Correo electrónico: *rvceleste5@gmail.com*
Celular: *0989348955*

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Tesis: *Dr. José Luis Arévalo Torres. Mg. Sc.*

Tribunal de Grado:

Dr. Oswaldo E. Minga Díaz Mg. Sc. ***(PRESIDENTE)***
Dra. Esthela M. Padilla Buele Mg. Sc. ***(VOCAL)***
Dra. Alba S. Valarezo Mg. Sc. ***(VOCAL)***

AGRADECIMIENTO

Dejo constancia mi sincero agradecimiento al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, de la Carrera de Educación Básica, por abrirme las puertas y permitirme avanzar con mi meta profesional. A los Docentes quienes con sus sabios conocimientos, fueron partícipes de la formación profesional universitaria.

Al Dr. José Luis Arévalo Torres, Mg. Sc. Director de Tesis, quién me ha dirigido y orientado desinteresadamente, con sus conocimientos y experiencias, para la realización y culminación de este trabajo de Investigación.

A sí mismo agradezco al Dr. Carlos Manuel Bravo, Director de la Escuela Fiscal Mixta "María Montessori" de la Parroquia Malacatos, a los Docentes y a las niñas (os) de este plantel, por su valioso aporte en el desarrollo de la misma; y, a todos quienes contribuyeron a mi formación y adelanto profesional, la que será retribuida a la sociedad.

Celene Priscila Rivera Vega

DEDICATORIA

Primeramente agradezco a DIOS, a mis padres, y a toda mi familia quienes me inculcaron que siga adelante con mis estudios universitarios, y quienes me brindaron su generoso apoyo y ánimo a pesar de las adversidades que se me presentaban para lograr culminar la carrera. La dedico de una manera muy especial y agradezco de corazón a mi hijo Jahìr Alejandro por ser la razón de mi vida, el motor a seguir adelante con mis metas planteadas.

Celene Rivera

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación											
TIPO DE DOCUMENTO	**AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO**	**FUENTE**	**FECHA AÑO**	**ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN**							**NOTAS OBSERVACIÓN**
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDADES	OTRAS DEGRADACIONES	
TESIS	**CELENE PRISCILA RIVERA VEGA** "EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MARÍA MONTESSORI", SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013".	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	MALACATOS	CENTRAL	CD	Lic. Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

MAPA GEOGRÁFICO DEL CANTÓN LOJA

Croquis de la Escuela "María Montessori"

ESQUEMA DE TESIS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÒN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN
- MAPA GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN
- ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO
b. RESÚMEN (SUMMARY)
c. INTRODUCCIÓN
d. REVISIÓN DE LITERATURA
e. MATERIALES Y MÉTODOS
f. RESULTADOS
g. DISCUSIÓN
h. CONCLUSIONES
i. RECOMENDACIONES
j. BIBLIOGRAFÍA
k. ANEXOS

a. TÍTULO

“EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARÍA MONTESSORI”, SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013”

b. RESUMEN

La presente investigación denominada: “EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MARÍA MONTESSORI”, SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013”; con el objetivo general de, determinar la importancia del juego como terapia para el mejoramiento del proceso didáctico del área de estudios sociales, en los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, de la Escuela Fiscal Mixta “María Montessori”, el mismo que me ayudó a indagar sobre el proceso didáctico que utiliza los maestros para la enseñanza mediante la terapia de juego aplicado en el área de Estudios Sociales, asimismo se trabajó con una hipótesis, el juego como terapia tiene importancia práctica dentro del proceso didáctico del área de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, de la Escuela Fiscal Mixta “María Montessori”, que me sirvió para comprobar la importancia que tiene el juego como terapia para el aprendizaje de los estudiantes. Para llevar a cabo el proceso investigativo se utilizó una serie de métodos como son: Método Científico, Método inductivo-deductivo, Método descriptivo, recolección de información de la población que me ayudaron a sustentar la parte empírica con la científica. Además se utilizó la técnica de la encuesta y la observación directa, la misma que se aplicó a docentes y estudiantes de la institución educativa con el fin de obtener la información oportuna. En el trabajo investigativo actuaron 62 talentos humanos entre docentes y alumnos. Luego del análisis e interpretación de datos, se obtuvieron los siguientes resultados: los estudiantes manifestaron que el juego como terapia si es importante dentro del proceso didáctico del área de Estudios Sociales, por lo que describen el 98% al juego como terapia para mejorar las capacidades creativas, intelectuales y físicas. Por lo expuesto, se ha concluido que los maestros debemos ser articuladores, motivar a los niños ya que sus facultades pueden quedar disminuidas por falta de estimulación, para lo cual al niño hay que estimularlo desde temprana edad, debe brindársele cariño para que sienta confianza, seguridad y espacio propio.

SUMMARY

This research entitled: "THE GAME AS THERAPY IN THE EDUCATIONAL PROCESS AREA SOCIAL STUDIES STUDENTS FOURTH AND FIFTH GRADE GENERAL EDUCATION BASIC SCHOOL JOINT FISCAL" MARIA MONTESSORI "MORNING SECTION, PARISH Malacatos CANTON Loja. LECTIVO PERIOD 2012-2013 "; with the overall objective to determine the importance of play as therapy for the improvement of teaching and learning in the area of social studies, students in fourth and fifth grades of basic education, the Joint "Maria Montessori" Fiscal School, the same that helped me to inquire about the educational process using teachers for teaching through play therapy applied in the area of Social Studies, also worked with a hypothesis, play therapy has practical importance in the learning process area Social studies in fourth and fifth grades of basic education, the Joint "Maria Montessori" Fiscal School, which helped me to see the importance of play therapy for student learning. To carry out the research process a number of methods were used including: scientific method, inductive and deductive method, descriptive method, collecting population information that helped me sustain the scientific empirical part. Besides technical survey and direct observation, the same applied to teachers and students of the educational institution in order to obtain timely information was used. In the research work acted 62 human talents between teachers and students. After the analysis and interpretation of data, the following results were obtained: the students stated that if play therapy is important in the learning process of social studies area, so 98% described the game as a therapy to improve the capabilities creative, intellectual and physical. For these reasons, it was found that teachers should be articulators motivate children as their powers can be diminished by lack of stimulation, for which the child should be stimulated from an early age, should brindársele affection to feel confident, safety and personal space.

c. INTRODUCCIÓN

La educación a nivel nacional, debe enfocarse a un plan que mejore las potencialidades y capacidades de los estudiantes tanto individuales como colectivas, dando así a conocer que el juego como terapia en el proceso didáctico para la enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales, se constituye en un recurso metodológico para los maestros y alumnos. Es por esto que se pretende investigar este tema de gran relevancia social y educativo con el presente trabajo denominado: **"EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MARÍA MONTESSORI", SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013".** Así mismo se planteó un objetivo general; determinar la importancia del juego como terapia para el mejoramiento del proceso didáctico del área de estudios sociales, en los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, de la Escuela Fiscal Mixta "María Montessori". Asimismo se da a conocer como objetivos específicos los siguientes:

Determinar el proceso didáctico desarrollado por los maestros en el área de Estudios Sociales.

Establecer la importancia del juego como terapia en el proceso enseñanza – aprendizaje del área de estudios sociales.

Se propuso un lineamiento propositivo, orientado al desarrollo del juego como terapia en el proceso didáctico del área de Estudios Sociales.

El trabajo investigativo consta en su parte principal de un análisis de literatura, en donde se expone todos los fundamentos teóricos esenciales para el desarrollo de la investigación, la que se encuentra estructurada en temas y subtemas de las diferentes categorías de acuerdo a las dos variables.

Asimismo los materiales y métodos permitieron desarrollar las bases fundamentales de la investigación, señalando que en el presente trabajo es fundamentado , debido a que se apoyó en fuentes que tienen relación a los aportes bibliográficos, que facilitaron el análisis de la investigación. Los métodos utilizados fueron: el método inductivo que sirvió para recoger la información necesaria y así poder llegar a las respectivas conclusiones y recomendaciones y dar solución a esta problemática; asimismo el método deductivo, permitió la interpretación racional y el análisis objetivo de la información recogida a través de las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes.

Seguidamente se realiza la discusión de los resultados de las encuestas aplicadas permitiendo así comprobar o rechazar los objetivos planteados.

De los resultados cuantitativa y cualitativamente confirman categóricamente el objetivo planteado determinando que la importancia del juego como terapia para el mejoramiento del proceso didáctico del área de Estudios Sociales, en los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, sirve de aporte para impartir los conocimientos desarrollados a través de los juegos ya que se contituyen en una estrategia fundamental para desarrollar las habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Por lo expuesto, se ha concluido que en la institución educativa “María Montessori” docentes y estudiantes tienen conocimiento acerca de la utilización del juego como un recurso didáctico para mejorar el aprendizaje, las capacidades creativas, intelectuales y físicas en el área de Estudios Sociales.

Es menester, que el directivo y docentes fomenten en los estudiantes una educación que se traduzca en el fortalecimiento de las capacidades de los

sujetos. Es indudable que la terapia de juego incide directamente en el aprendizaje de los estudiantes, ya que se considera indispensable que en las instituciones educativas se incluya esta terapia en las diversas materias, con esto se logrará que los estudiantes interactúen entre sí y obtengan aprendizajes significativos que les permita desarrollarse posteriormente.

Finalmente, se plantea la ejecución de lineamientos propositivos, que se concretaron en la ejecución de una conferencia – foro sobre la problemática planteada, que servirá como refuerzo al mejoramiento del desarrollo del juego como terapia en el proceso didáctico del área de Estudios Sociales, en los estudiantes de cuarto y quinto grados de Educación General Básica de la Escuela “María Montessori”.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Concepción pedagógica del juego

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolló el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que pueda valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela. Una cosa distinta es observar al niño que juega, para ver el tipo de juego que éste crea, o, por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee. Podemos decir, entonces, que el juego sale del niño porque es integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador.

Froebel, uno de los primeros que miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: "Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que ésta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidad, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta más que la vida de la naturaleza… el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego".

La Actividad Lúdica

"La lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad de cada individuo, de

comunicarse, de sentir, expresarse y producir en él mismo una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reir e inclusive a llorar en una verdadera fuente de emociones". (Pérez, J. 2005).

Según (Pérez, J. 2005). Manifiesta que la actividad lúdica es tan importante en el niño, ya que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación. Es por eso, que tiene un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como estímulo del espíritu, en donde jugando el niño aprende a relacionarse con los demás, explora sus emociones y sus roles en la sociedad.

Características de la Actividad Lúdica.

La actividad lúdica se caracteriza por :

- Es una actividad imprescindible para el niño, jugar es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social.
- Les permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación a la realidad externa.
- Es la participación activa por parte del niño.
- Juega un papel decisivo en su desarrollo integral.
- Significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás.

En este sentido, el juego se constituye en una herramienta valiosa para su educación y su desarrollo, despertando el interés y la necesidad de adoptar, ya que es muy importante, puesto que atiende sus necesidades en las áreas de pensamiento, favoreciendo el desarrollo integral ya que si existe una inadecuada utilización, el niño carecerá de autonomía, no

podrá relacionarse con su entorno, impidiéndole expresar sus sentimientos y emociones.

El juego

“El juego caracteriza al niño, en su actividad natural y tiene su apogeo en el periodo que va de los dos a siete años, cuando tienen primacia los juegos simbólicos. Por medio del juego el niño desarrolla su capacidad intelectual y puede hacerle frente a situaciones penosas que de otra forma le serán imposibles de afrontar. Pero, fundamentalmente, constituye una fuente de placer y de disfrutar la vida”. (Peñaranda, C)

Es por ello que mediante el juego y la realización de diferentes actividades al niño le permite potenciar la memoria, la lógica, la atención y en general todas aquellas capacidades utilizadas durante su aprendizaje. En sí, el niño todo el tiempo que está jugando a la vez está con ello experimentando, explorando y descubriendo su entorno, de esta forma sin darse cuenta aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo desarrollando en sí su cuerpo, empezándole a dar sentido a los objetos, personas y situaciones.

Dentro de la clase, es muy importante que el maestro, que conoce el espíritu infantil, proponga al niño juegos y juguetes adecuados, que son ejercicios para su desarrollo, pero más importante aún es que él los asuma, los acepte, los quiera, los considere propios y de esta manera ayudaría al niño a adquirir conocimientos nuevos en las diversas áreas de estudio.

Características del juego.

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es su limitación.
- El juego oprime y libera, arrebata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. “Es algo para nosotros y no para los demás”.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- El juego es trascendental para liberar tenciones emocionales.
- Permite al niño construír, dirigir y vivir experiencias que contribuyen al desarrollo de la personalidad y autoestima.
- El juego contribuye a la adquisición de conocimientos al aprendizaje.
- Es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, a la percepción, el afecto, el pensamiento, la imaginación y el desarrollo cognoscitivo.

En base a las características hago referencia que el juego constituye la ocupación principal del niño, asi como un papel importante, pues a través de éste puede estimarse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son: psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego tiene propósitos educativos y también constituye el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Satisfacciones que proporciona el juego

- Exteriorizar sus pensamientos cuando aún no sabe expresar oralmente.
- Le sirve para realizar todo lo que le es vendado en el mundo del adulto: puede ser conductor, vaquero, mamá, doctor, etc.
- El niño cuando juega se convierte en otro ser, o transforma cualquier objeto en un ser imaginado por el, puesto que le proporciona una satisfacción mayor cuando mas pequeño sea el niño.

La mejora en la coordinación en los mivimientos de su cuerpo, y, estructuración en la representación mental del esquema corporal" (Gispert 2008).

El Aprendizaje Social

El aprendizaje social, según Cousinet, pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y la agresión del importunar.

a) En la agresión manual.- se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece "el otro". A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto "que en un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal" (S. Isaac).

Este comportamiento belicoso es la primera toma de contacto; así, dos niños que se han empujado, momentos después toman una actitud

conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad de apariencia antisocial, es en realidad una actividad de presociabilidad. El juego ideal para lograr una actividad más evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues su alternativa permite ser él mismo y el otro.

b) La agresión oral.- se manifiesta en jactancia de este tipo: “yo soy más fuerte que tú”. “Mi padre es más bueno que el tuyo”. “Mi auto es más lindo que el tuyo”.

Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

c) El exhibicionismo.- en esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad trata de asegurarse la alianza del adulto (ser mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.

d) El que importuna.- es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento presocial. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

El Juego Social

El juego pasa por tres estadios: 1) Estadio de rechazo; 2) Estadio de aceptación y utilización; y 3) Estadio de cooperación.

1. En el estadio de rechazo, para el niño sólo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del

niño y el carácter subjetivo de esta edad; creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño. La primera actitud del niño frente a otros es en primera instancia de desconcierto y luego de rechazo. Observamos esto en los bebés que al mirarnos se recogen en los brazos de su madre.

2. En estadio de aceptación y de utilización de los otros, el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como Gessel nos dicen que entre el primer y segundo estadio está el juego paralelo (dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin comprender que esas dos actividades semejantes, puedan construir una actividad común).

3. Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común, el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los cinco, siete y ocho años, progresivamente, es decir, en la época escolar.

El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce a los alumnos de diferentes grados, y su preocupación de limitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado.

Relaciones Humanas en el Juego.

Las relaciones entre alumno, profesor y/o padre de familia, es su mutua relación de educando – educador, jamás deben ser autoritarias ni indiferentes. Sin embargo, muchos docentes sólo acuerdan del niño como objeto de enseñanza en las “clases” ordinarias; pero en otros momentos, en los recreos o cuando realiza algunos juegos no le dan la importancia que merece. Asimismo, algunos padres de familia para deshacerse de sus hijos los mandan a jugar, los abandonan.

Lo ideal es que en todo tiempo se busque y se logre mayor comunicación, afecto e interacción personal entre ellos. La educación no se puede dar en modo aislado, la educación es asunto de comunidad. En la escuela y en el hogar, debe imperar un ambiente amistoso y/o familiar, de relación igualitaria, democrática, horizontal, sincera y amorosa para ser humanizante. Ya debe abolirse, de modo definitivo, toda manifestación de opresión, de dominación, en el que el padre o maestro prime sobre el niño. En ese tratamiento amistoso es provechoso prticipar en sus juegos y distracciones, conversar sobre sus interese y alegrías, invitarle a realizar tareas comunes, narrarles cuentos o chistes adecuados a su edad, estudiar juntos etc.

Los juegos deben ser motivo para sonreír, llamar a las personas por su nombre, ser cordial, hablarles con dulzura, ser servicial, interesarse sinceramente por los otros, ser generoso en el elogio y medido en la crítica, no desestimar las opiniones ajenas, considerar los sentimientos y creencias ajenas, debemos vencer odiosidades y resentimientos.

Clasificación del juego.

- **Juego sensorio motor o de ejercicio.-** en sí, casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego, es decir por puro placer funcional, esto quiere decir obteniendo a partir del dominio de las capacidades motoras y experimentando a través de sus sentidos.
- **Juego simbólico .-** es donde el niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y pueden recordar imágenes, este juego se enriquece de una gran imaginación transformando en sí la representación imitativa o lo que en sí es real.
- **El juego compartido.-** quiere decir que un adulto sea un niño o niña, en el transcurso del juego en el cual el participante mantiene el control. El adulto interactúa con el niño pero lesprevee una guía indirecta a través de preguntas.

- **El juego dirigido.-** implica que un adulto enseñe al niño nuevas formas, estrategias o métodos de jugar.

Dentro de la clasificación hago referencia a las adquisiciones sociales tempranas, las habilidades de comunicación social, en donde el niño/a descubre mediante el juego al amigo/a, aprende a relacionarse con los demás, ejercita sus capacidades y habilidades y se aventura a asumir pequeños riesgos que lo ayudan a crecer y a conocer lo que tiene a su alrededor.

El juego como terapia

"El juego es considerado como una actividad espontánea del niño. El juego es así, por lo que tiene de espontáneo y libre, parece algo totalmente contario a la labor escolar, en lo cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas, serias, sin embargo varios hechos justifican la conexión entre actividades lúdicas y discentes. Multitud de pedagogos, han reconocido la necesidad de disponer la enseñanza y el material a manera de juego. Además en la explicación psicológica del juego encontramos puntos de contactos extraordinarios. Cuando Gross trataba de explicar la esencia del juego, llegó a la conclusión de que la actividad lúdica no era sino un ejercicio de preparación para la vida". (Carbone, O. 2002).

La Terapia de Juego es un modelo terapéutico establecido, reconocido y muy efectivo para el niño que ha experimentado situaciones de estrés emocional y que han tenido un efecto observable en las pautas de su desarrollo normal. La Terapia de Juego utiliza el juego del niño como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación,el niño en sí, jugando aprende del mundo y sus relaciones, somete a prueba la realidad, explora emociones y roles.

La Terapia de juego le brinda al niño la posibilidad de manifestar su historia personal, liberar sentimientos y frustaciones, reduciendo las vivencias dolorosas y atemorizantes, aliviando la ansiedad y el estrés.

Desde mi punto de vista el juego tiene fundamentación psicopedagógica en donde el niño puede captar de mejor manera los aprendizajes, al mismo tiempo que desarrolla su personalidad.

El juego como estrategia metodológica

Desde la importancia de esta actividad se sugiere organizarlo con una frecuencia de tres veces por semana. Por lo general los niños eligen libremente los rincones o sectores donde van a concurrir, puede ser acordado por el grupo antes de la actividad.

Se plantea en esta parte como objetivo el fortalecimiento del concepto de juego como recurso didáctico y la identificación de los materiales apropiados para el trabajo en las diversas áreas del conocimiento. Recalca que el niño es el centro del aprendizaje y una totalidad, lo cual hace que se clasifique las actividades en rutinas, cuentos, educación musical, cultura física, poesía, etc. Lo cual debe llevar al niño a aprender hacer con las cosas, aprender a aprender.

La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarla.Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo va a hacer, con qué materiales.En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes.

Desarrollo intelectual a través del juego

El juego es una actividad propia de los niños como tocar, comprobar, ensayar, tantear, esto le permite al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones pre-científicas.

En el ámbito escolar la maestra, con sus preguntas puede dividir y descartar una serie de facetas y detalles del mismo; ello enriquece el

juego, y con ello el conocimiento de los niños. A través del juego el niño va afianzando los conocimientos.

Las estrategias metodológicas

"Las estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen. Coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990), que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planos utilizados por los sujetos de las tareas". (NisbetSchuckermith. 1987).

Al referirme, a las estrategias metodológicas estas constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento en cualquiera de las áreas. Éstas estrategias de aprendizaje empleadas favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitiendo también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o no la apliquen de forma afectiva.

Es por esta razón que los educadores deben tener presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las alumnas, los padres de familia y los miembros de la comunidad.

Proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales

Los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de estudios sociales han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio

en los perfiles de maestros y alumnos. En en este sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de expectores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento.

En este sentido la rama de Estudios Sociales comprenden un conjunto de disciplinas de carácter formativo, cuya finalidad radica en introducir al alumnado en plantamientos de aprendizajes basados en el análisis de la realidad social. Si se quiere formar ciudadanos/as libres, con espíritu crítico, es imprenscindible que el maestro utilice una metodología que concidere la naturaleza y didáctica propia de cada disciplina.

Educarse Jugando

Nuestros alumnos o hijos deben educarse jugando y no necesariamente en la aplicación rígida de la escolarización, en esta intencionalidad es necesario que ellos tomen conciencia de que jugar no es sólo movimiento del cuerpo humano sino también es cultivo de sus facultades biológicas, psicológicas, sociales y espirituales, para obtener una educación integral.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales que se utilizaron para llevar a efecto el desarrollo de la investigación son: computador, libros y textos respectivos con la temática de estudio, así como también hojas de papel bond A4, memoria electrónica, páginas electrónicas, que facilitaron la adquisición de la información oportuna para la elaboración del sustento teórico científico del trabajo investigativo.

Métodos

Método Científico.- Es un proceso que fue utilizado para explicar el fenómeno del problema que se investigó, por el cual se explica los diferentes acontecimientos suscitados en dicho problema.

Método Inductivo-Deductivo.- Este método se lo utilizo para poder iniciar el proceso investigativo, permitiendo interpretar las diferentes situaciones con las que se expondrá los objetivos de esta investigación, y argumentar la hipótesis.

Método Analítico-Sintético.- Es aquel método que se lo aplicó en el proceso de investigación y contribuyó a la desmembración de cada uno de los elementos que justifican el tema propuesto. Como es la problemática, justificación y una parte del marco teórico.

Método Descriptivo.- Mediante este método se lo aplicó para hacer la respectiva descripción del estado actual de los hechos y problemas que se presentaron en la institución a investigar, el mismo que se llevó a su respectivo análisis de datos para poder realizar las interpretaciones de los

hechos existentes y de esta manera plantear las respectivas recomendaciones.

Método Dialéctico.- Con este determiné la realidad social y educativa que se encuentra en constante cambio y transformación, y fue utilizado en el trabajo de investigación de tal manera que me permitió comprender los más diversos fenómenos de la realidad.

TÉCNICAS

En lo que respecta a técnicas se utilizaron las siguientes:

Observación Directa: Es el medio que sirvió para recolectar información en cuanto a las fortalezas y debilidades que tiene la institución las cuales ayudó para desarrollar el trabajo investigativo.

La encuesta: En esta técnica se utilizó un cuestionario de preguntas, la cual sirvió para obtener información de los niños y niñas como también de los docentes. para obtener criterios acerca del proceso didáctico en el área de Estudios Sociales, con la finalidad de obtener pautas acerca del uso de juegos dentro del salón de clases, lo que sirvió para conocer la realidad del objeto de estudio.

Población.- para el trabajo investigativo fue de sesenta y dos talentos humanos, distribuidos de la siguiente manera; dos docentes y sesenta estudiantes.

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

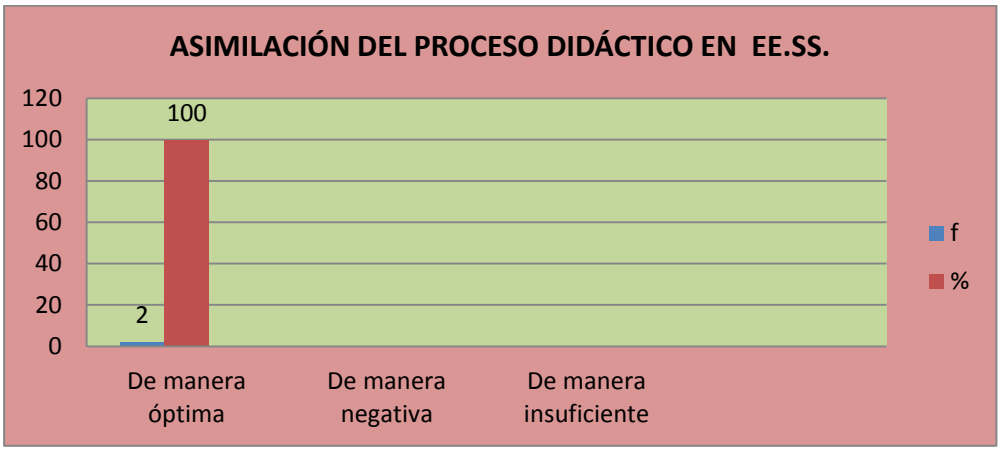
Pregunta 1.

El proceso didáctico que desarrolla en el área de Estudios Sociales. ¿de qué manera es asimilado por los estudiantes?

Cuadro 1

Acepciones	f	%
De manera óptima	2	100
De manera negativa	--	--
De manera insuficiente	--	--
Total	2	100

Gráfica 1



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Las experiencias didácticas demuestran que es de suma importancia la lógica o sentido del proceso, es decir, el acertado planteamiento de los problemas cognoscitivos a los alumnos, de modo que ellos los interioricen, los acepten y les den el sentido verdadero.

Como se puede observar en el cuadro 1; dos docentes que corresponden al 100%, indican, que el proceso didáctico que desarrolla en el área de Estudios Sociales es asimilado por los estudiantes de una manera óptima.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, se puede concluir que en el proceso didáctico lo están desarrollando los docentes de manera eficiente y eficaz, ya que todo proceso didáctico requiere una lógica sin la cual no tendría sentido lo que se pretende enseñar, conducir u orientar. Lo que les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema,, desarrollando diferentes estilos de pensamiento permitiendo profundizar los hábitos de estudio y así el alumno sienta mayor interés por dar una solución correcta a los problemas y convertirse en un ganador.

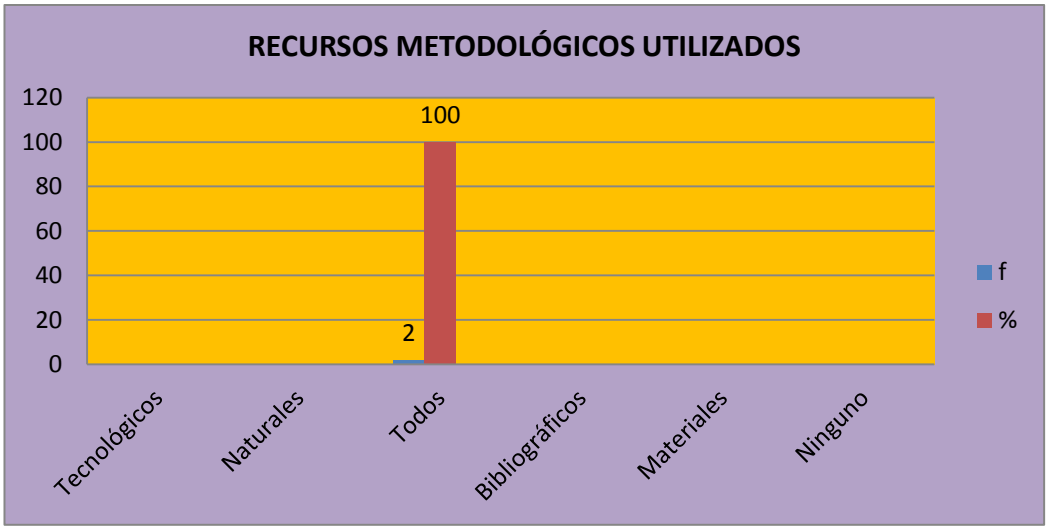
Pregunta 2.

¿Qué recursos metodológicos utiliza dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?

Cuadro 2

Acepciones	f	%
Tecnológicos	--	--
Naturales	--	--
Todos	2	100
Bibliográficos	--	--
Materiales	--	--
Ninguno	--	--
TOTAL	2	100

Gráfica 2



Fuente: : Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Los recursos didácticos son muy indispensables porque ayudan a los docentes a desarrollar la clase, es decir comprenden todos aquellos

materiales e instrumentos que los maestros utilizan para lograr aprendizajes significativos.

Como se puede observar en el cuadro 2; dos docentes que equivalen al 100%, señalan, que dentro de los recursos metodológicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales se utilizan todos como son: tecnológicos, naturales, bibliográficos y materiales.

Un recurso didáctico es el material que utiliza el docente y que se elabora con la intención de facilitar el aprendizaje en el alumno. Como se puede observar dentro de la gráfica, los docentes señalan que utilizan todos los recursos metodológicos para desarrollar habilidades en el aprendizaje ya que mediante el juego el niño puede captar de mejor manera sus logros y al mismo tiempo desarrolla su personalidad.

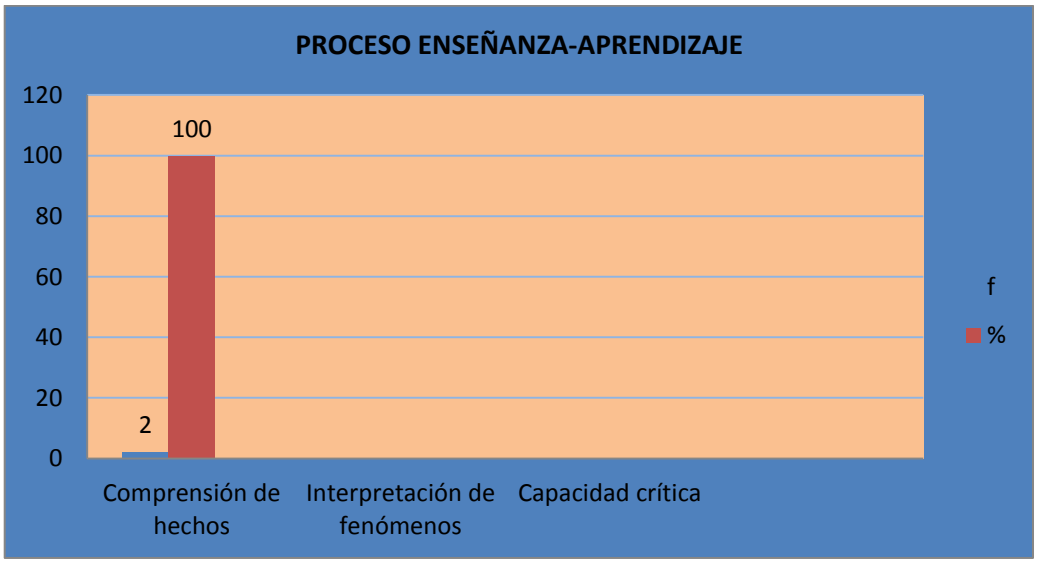
Pregunta 3.

De acuerdo a su criterio ¿cree usted que el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales se debe poner énfasis en la:

Cuadro 3

Acepciones	f	%
Comprensión de hechos	2	100
Interpretación de fenómenos	--	--
Capacidad crítica	--	--
TOTAL	2	100

Gráfica 3



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Los Estudios Sociales en la educación, tiene un énfasis en los procesos de comprensión e interpretación de los hechos y fenómenos siendo allí donde contribuyen a desarrollar la capacidad crítica de actitudes sociales, los valores acordes con los ideales de la realización humana y de transformación de la misma realidad.

Como se puede observar en el cuadro 3; dos docentes que equivalen al 100%, señalan, que en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales se pone énfasis en la comprensión de hechos.

El aprendizaje es el producto o fruto de una interacción social, un producto social, tanto por sus contenidos como por las formas en que se genera. Ya que el sujeto aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y la de tipo reflexivo, construyendo nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo

largo de toda su vida, es aquí donde el aprendizaje es considerado como un producto, resultado de la educación, el comando del desarrollo y no un simple prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes.

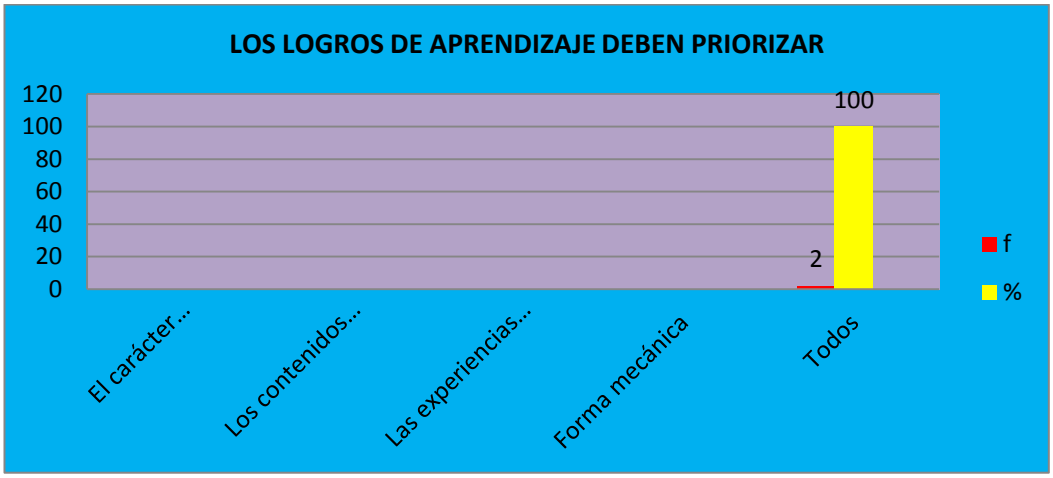
Pregunta 4.

Según su criterio, los logros de aprendizaje en el área de Estudios Sociales deben priorizar.

Cuadro 4

Acepciones	f	%
El carácter científico-creativo	--	--
Los contenidos temáticos	--	--
Las experiencias sociales	--	--
Forma mecánica	--	--
Todos	2	100
TOTAL	2	100

Gráfica 4



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Los logros de aprendizaje en el área de Estudios Sociales, es cuando el alumno alcanzado a desarrollar la destreza, es ahí en donde el conocimiento es aplicado en el ámbito donde se desenvuelve, y de esta manera ha logrado cumplir con los contenidos temáticos que estipula las planificaciones macro y micro curriculares que el docente debe lograr.

En el cuadro 4; dos docentes que corresponden al 100%, indican, que en el área de Estudios Sociales se debe priorizar todos los logros de aprendizaje como son: El carácter científico-creativo,asi como el alcance de los contenidos temáticos y las experiencias sociales.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, el aprendizaje, si bien es un proceso por naturaleza, también resulta un producto por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad para que tal proceso pueda ser considerado como aprendizaje, en lugar de que sea una simple huella o retención pasajera.

Pregunta Nro. 5

¿Considera usted que la utilización del juego como recurso didáctico mejora el aprendizaje de Estudios Sociales?

Cuadro 5

Acepciones	f	%
Mucho	2	100
Poco	--	--
Nada	--	--
TOTAL	2	100

Gráfica 5

Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza, encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades, sino que contribuye al logro de la motivación por las asignaturas, y específicamente en el área de Estudios Sociales.

Como se puede observar en el cuadro 5; dos docentes que corresponden al 100%, indican que la utilización del juego como recurso didáctico mejora muy significativamente el aprendizaje de los alumnos en el área de Estudios Sociales.

El juego promueve una técnica participativa de la enseñanza, en donde lo caracteriza al niño en su actividad natural, encaminado a desarrollar métodos de dirección y conducta correcta en los estudiantes. El juego es

muy importante para el niño ya que por medio de el desarrolla su capacidad intelectual, la lógica, la atención y en general todas aquellas capacidades utilizadas por su aprendizaje.

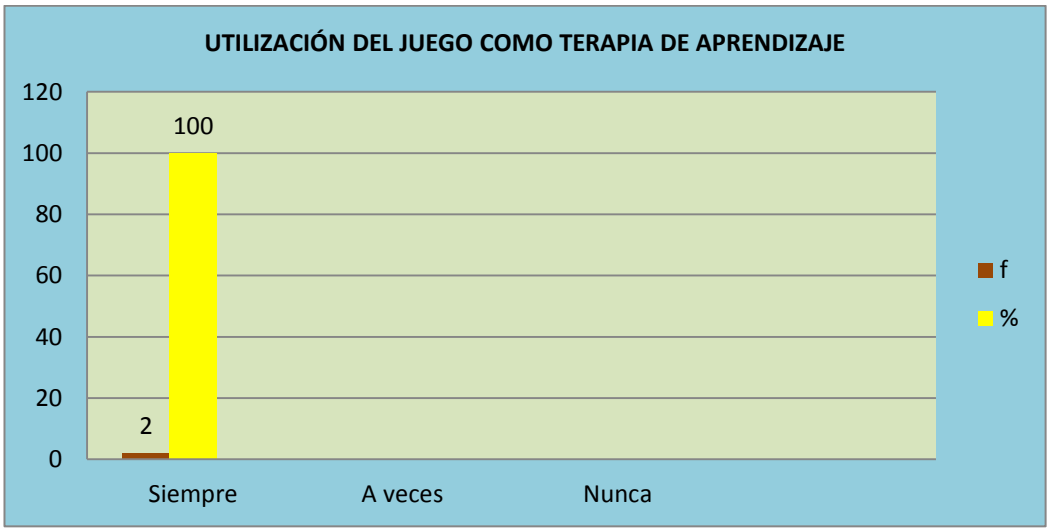
Pregunta Nro. 6

En el desarrollo del proceso didáctico de Estudios Sociales. ¿Usted emplea el juego como terapia de aprendizaje?

Cuadro 6

Acepciones	f	%
Siempre	2	100
A veces	--	--
Nunca	--	--
TOTAL	2	100

GRÁFICA Nro. 6



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El juego como terapia es un medio en donde el niño aprende a relacionarse con los demás, asi como en el nivel básico, el juego brinda situaciones en donde se pueden practicar las destrezas, tanto físicas como mentales, para conseguir el dominio y confianza en las diversas áreas.

Como se puede observar en el cuadro 6; dos docentes que equivalen al 100%, indican que siempre emplean el juego como terapia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

Haciendo referencia al nuevo modelo de educación que brinda el estado, la Terapia de Juego es un modelo terapéutico establecido, reconocido y muy efectivo para el niño que ha experimentado situaciones de estrés emocional y que han tenido un efecto observable en las pautas de su desarrollo normal, en si el juego es como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación, ya que jugando el niño aprende del mundo y sus relaciones y a la vez somete a prueba la realidad, explora emociones y roles.

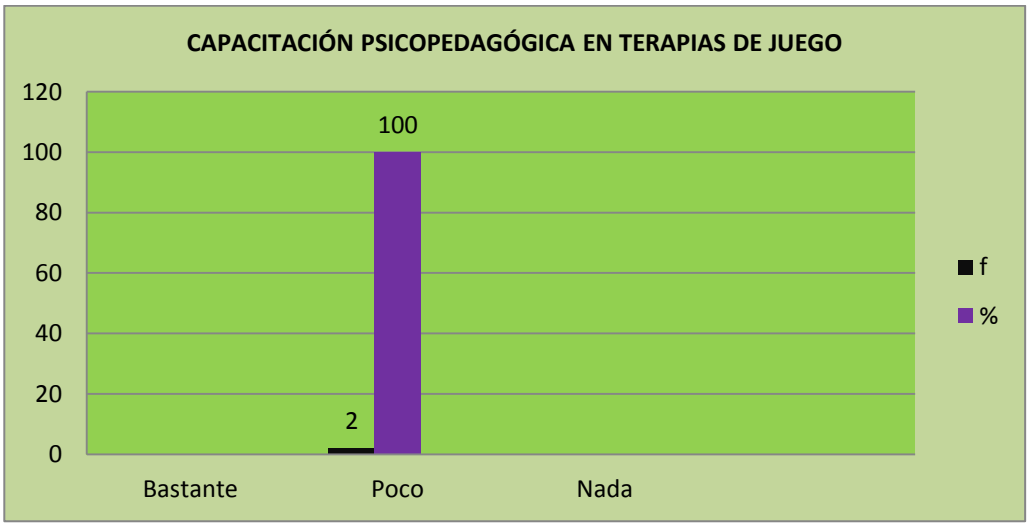
Pregunta Nro. 7

¿Ha recibido capacitación o actualización psicopedagógica acerca de terapias de juego?

Cuadro 7

Acepciones	f	%
Bastante	--	--
Poco	2	100
Nada	--	--
TOTAL	2	100

Gráfica 7



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El docente debe aplicar la terapia de juego ya que es indudablemente un recurso indispensable para la enseñanza, puesto que ayuda a motivar a los niños por aprender los contenidos, asi como, le ayuda a relacionarse con los miembros de su grupo.

De acuerdo al cuadro 7; dos de los docentes de las encuestas aplicadas que corresponden al 100%, dan a conocer que han recibido poca capacitación pedagógica en cuanto a la terapia de juego para impartir sus clases.

Puedo concluir que, la capacitación docente nos lleva a plantaer algunas interrogantes y reflexiones, ya que ella asume un rol protagónico como forma de solucionar gran parte de los desafíos que atraviesa la educación, una de las formas de enseñanza en el alumno es aprender jugando, pueden ser eficaces para el aprendizaje, por otra parte, los maestros deben estar en constante capacitación sobre las maneras de

impartir su clase, utilizando el juego como terapia en las diversas áreas de estudio.

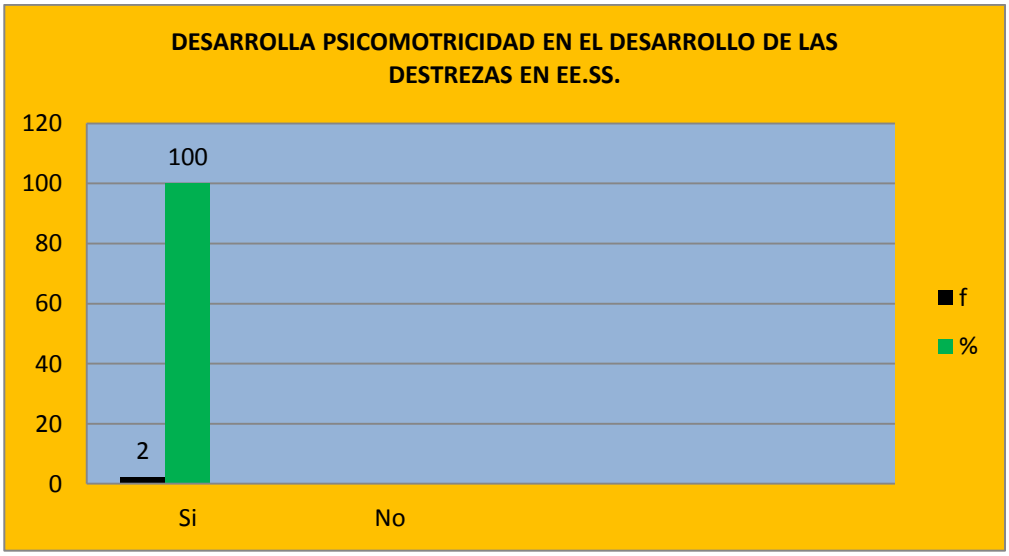
Pregunta Nro. 8

¿En la Planificación Curricular toma en cuenta usted la psicomotricidad como un factorfundamental, para el desarrollo de las destrezas en el área de Estudios Sociales?

Cuadro 8

Acepciones	f	%
Si	2	100
No	--	--
TOTAL	2	100

Gráfica 8



Fuente:: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

La psicomotricidad trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre.

De acuerdo al cuadro 8; dos docentes que corresponden al 100%, indican que en la planificación curricular si utilizan la psicomotricidad como un factor fundamental para desarrollar las destrezas en el área de Estudios Sociales.

El desarrollo de destrezas es el resultado del aprendizaje de la interacción de los conocimientos previos y nuevos en su adaptación al contexto, que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo, razón por la cual se puede determinar que es importante que los docentes utilicen la psicomotricidad para desarrollar en el niño las destrezas, puesto que mediante ella el alumno juega, salta, manipula objetos etc, ya que la destreza es la expresión del saber hacer de los estudiantes.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

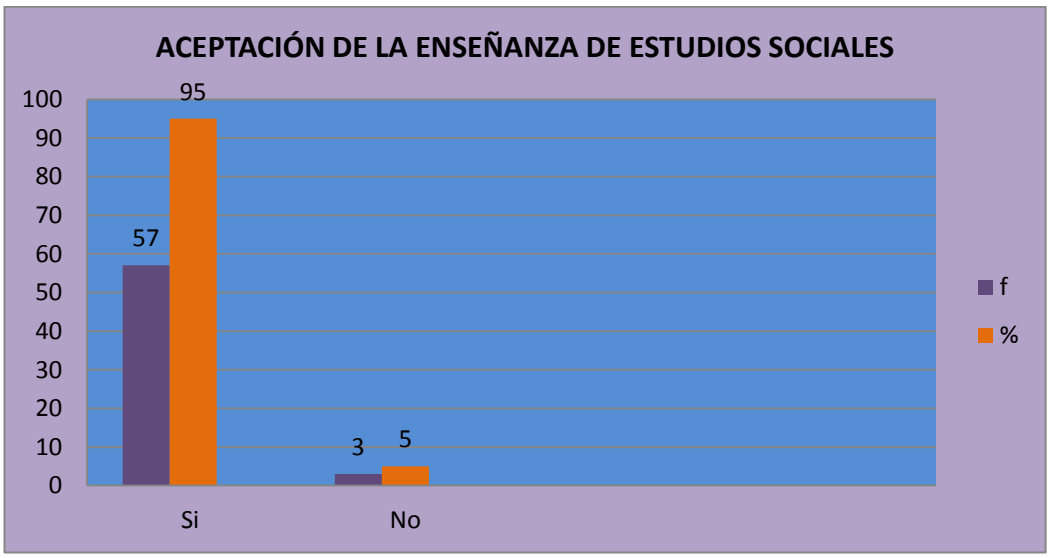
Pregunta Nro. 1

¿Te gusta la manera en que él profesor te enseña Estudios Sociales?

Cuadro 9

Acepciones	f	%
SI	57	95
NO	3	5
TOTAL	60	100

Gráfica 9



Fuente: Encuesta a los alumnos
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Como es de conocimiento el área de Estudios Sociales busca fortalecer en los estudiantes, actitudes de responsabilidad, solidaridad, creatividad y compromiso frente a la realidad de su comunidad, desarrollando el

conocimiento de elementos específicos en lo político, lo económico, lo socio cultural, lo diverso y lo multiétnico.

Como se puede evidenciar en el cuadro 9; 57 estudiantes que corresponden al 95%, señalan que, si les gusta la manera como el profesor enseña la clase de Estudios Sociales; mientras que, tres estudiantes que equivalen al 5%, manifiestan que, no les gusta la manera en que el profesor les enseña.

De lo analizado, se puede concluir que, en su mayoría los estudiantes les gusta la manera les gusta la manera como el profesor imparte sus clases, puesto que estas son muy importantes ya que les permite comprender de una manera positiva los contenidos, así como, consolidar la destreza en el área de Estudios Sociales.

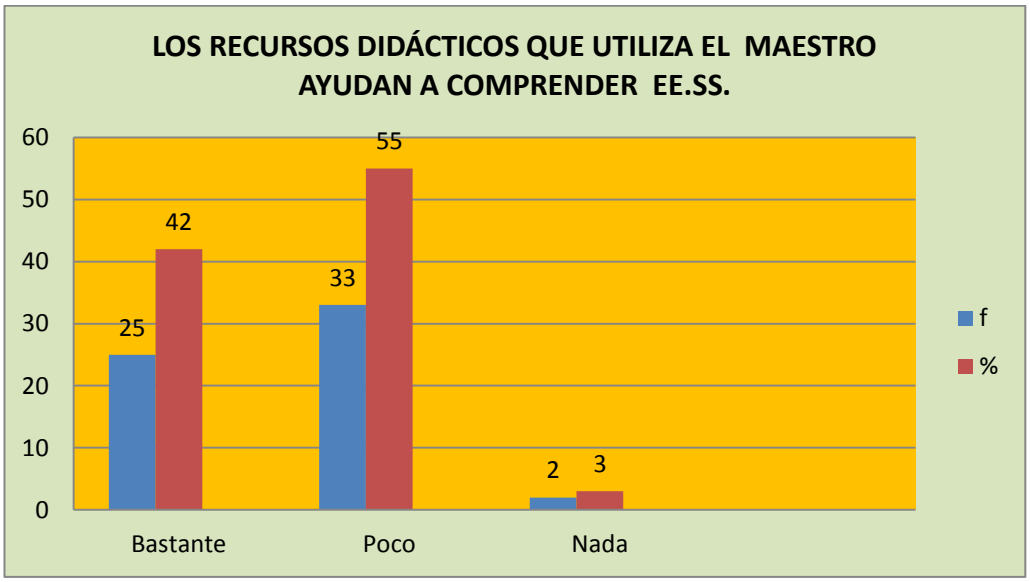
Pregunta Nro. 2

¿Los recursos didácticos que utiliza el maestro, te ayudan a comprender de mejor manera la clase de Estudios Sociales?

Cuadro 10

Acepciones	f	%
Bastante	25	42
Poco	33	55
Nada	2	3
Total	**60**	**100**

Gráfica 10



Fuente: Encuesta a los alumnos
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los recursos didácticos en términos amplios engloba los materiales y los medios que utiliza el docente en sus clases, estos pueden ser didácticos, tecnológicos, bibliográficos, audiovisuales, manipulativos, etc. Es decir, son elementos que facilitan la realización del proceso enseñanza-aprendizaje.

Como se puede mostrar en el cuadro 10; 33 estudiantes que corresponden al 55%, indican que los maestros poco utilizan los recursos didácticos para impartir sus conocimientos de Estudios Sociales; mientras que 25 estudiantes que equivalen al 42% señalan, que bastante el maestro utiliza de los recursos didácticos; finalmente 2 estudiantes que son el 3% opinó por nada.

Es muy importante la utilización de los recursos y juegos didácticos en los maestros y asi permitir en los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, como

desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento y favorecen el cambio de conducta que se enriquece en el intercambio grupal y a la vez facilita la realización del proceso enseñanza-aprendizaje.

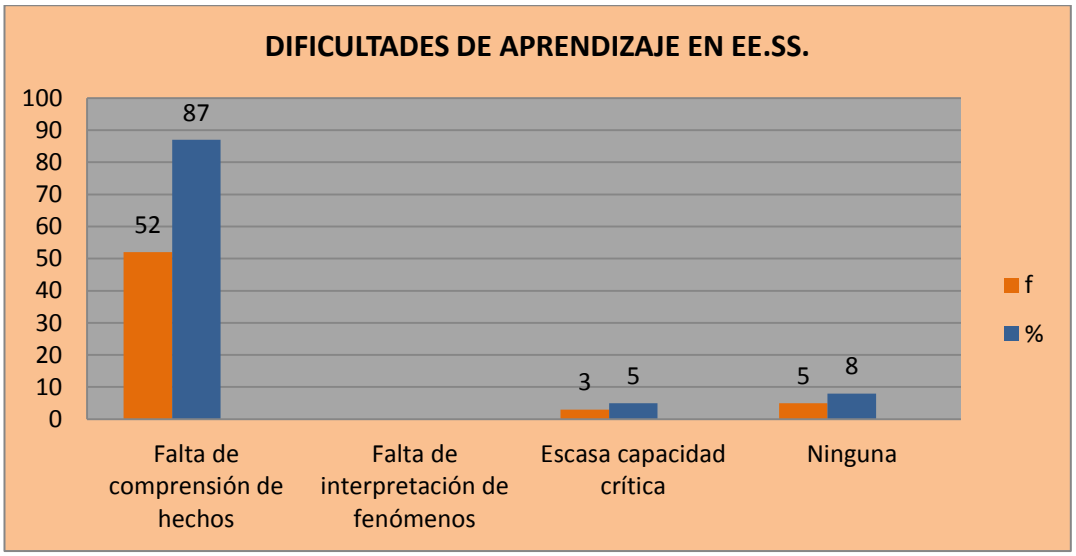
Pregunta Nro. 3

¿Qué dificultades de aprendizaje tienes en el área de Estudios Sociales?

Cuadro 11

Acepciones	f	%
Falta de comprensión de hechos	52	87
Falta de interpretación de fenómenos	--	--
Escasa capacidad crítica	3	5
Ninguna	5	8
TOTAL	**60**	**100**

Gráfica 11



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El aprendizaje se vuelve significativo cuando el contenido curricular es procesado activamente relacionándolo con los conocimientos anteriores buscándole un sentido práctico a lo que se acaba de aprender.

Como se puede mostrar en el cuadro 11; 52 estudiantes que corresponden al 87%, indican, que dentro de las dificultades de aprendizaje en el área de Estudios Sociales es la falta de comprensión de hechos; 5 estudiantes que equivalen al 8%, señalan, que por ninguna dificultad; mientras, que 3 estudiantes que son el 5% manifestó que tiene escasa capacidad crítica.

De la pregunta expuesta, es claro notar que las dificultades de aprendizaje que se presentan en el área de Estudios Sociales está la falta de comprensión de los hechos y la escasa capacidad crítica, es ahí donde el docente debe poner énfasis para superar estas dificultades, partiendo desde la investigación, el incentivo por la lectura, la participación activa en clase.

Pregunta Nro. 4

De acuerdo a tu criterio ¿el juego es importante para mejorar las capacidades creativas, intelectuales y físicas en Estudios Sociales?

Cuadro 12

Acepciones	f	%
Muy importante	59	98
Poco	--	--
Nada	1	2
TOTAL	60	100

Gráfica 12

Fuente: Encuesta a los alumnos
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego, es decir este es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

En el cuadro 12 se puede evidenciar que; 59 estudiantes que equivalen al 98%, indican que el juego es importante para mejorar las capacidades creativas, intelectuales y físicas en Estudios Sociales; mientras que un estudiante que corresponde al 2% opinó por nada.

Como se puede evidenciar en la gráfica, se considera que el juego es muy importante, para mejorar las capacidades creativas, intelectuales y físicas en estudios sociales, por lo tanto los docentes deben implementar el juego como una estrategia para desarrollar la enseñanza-aprendizaje en los educandos y de esta manera les permitan interpretar, formular y

afrontar los conocimientos, es decir ayudando a desarrollar la capacidad de aprender a aprender.

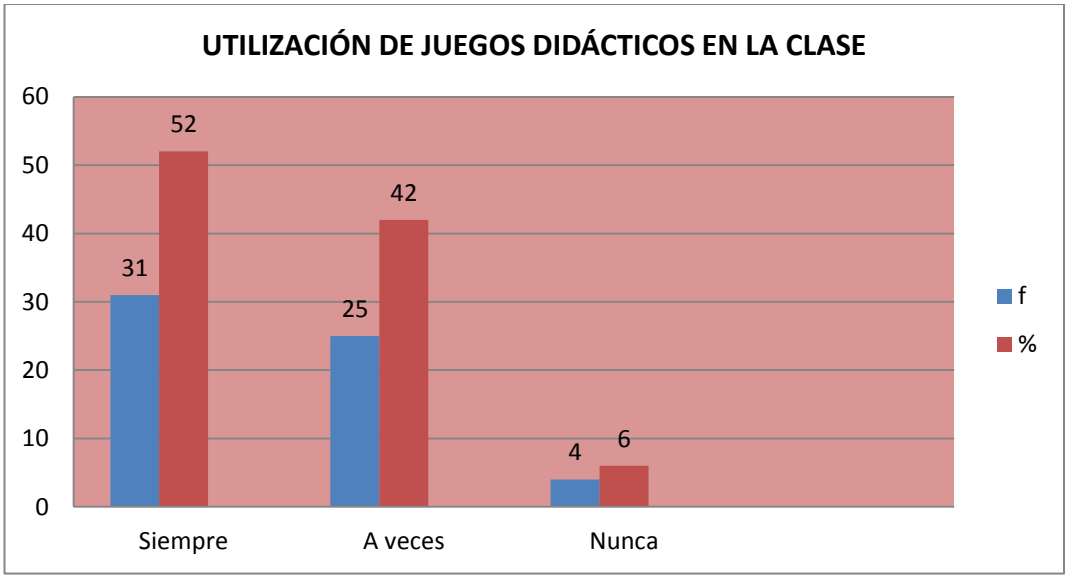
Pregunta Nro. 5

¿Tú profesor utiliza juegos didácticos en la clase de Estudios Sociales?

Cuadro 13

Acepciones	f	%
Siempre	31	52
A veces	25	42
Nunca	4	6
TOTAL	**60**	**100**

Gráfica 13



Fuente: Encuesta a los docentes
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

El juego como recurso didáctico, en el niño es el centro del aprendizaje y una totalidad, lo cual hace que se clasifique las actividades en rutinas, cuentos, educación musical, cultura física, poesía, etc. Lo cual debe llevar al niño aprender hacer con las cosas el desarrollo del aprendizaje.

Como se puede observar en el cuadro 13; 31 estudiantes que corresponden al 52%, señalan, que el profesor siempre utiliza juegos didácticos en la clase de Estudios Sociales; mientras que 25 estudiantes que equivalen al 42%; indican, que a veces utilizan los juegos para impartir las clases; mientras, que 4 estudiantes que pertenece al 6%, señala que nunca.

En base a lo analizado es evidente que los maestros si utilizan los juegos didácticos para la enseñanza de los estudios sociales, considerando que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje permite favorevcer los aprendizajes significativos teniendo en cuenta la participación de los alumnos.

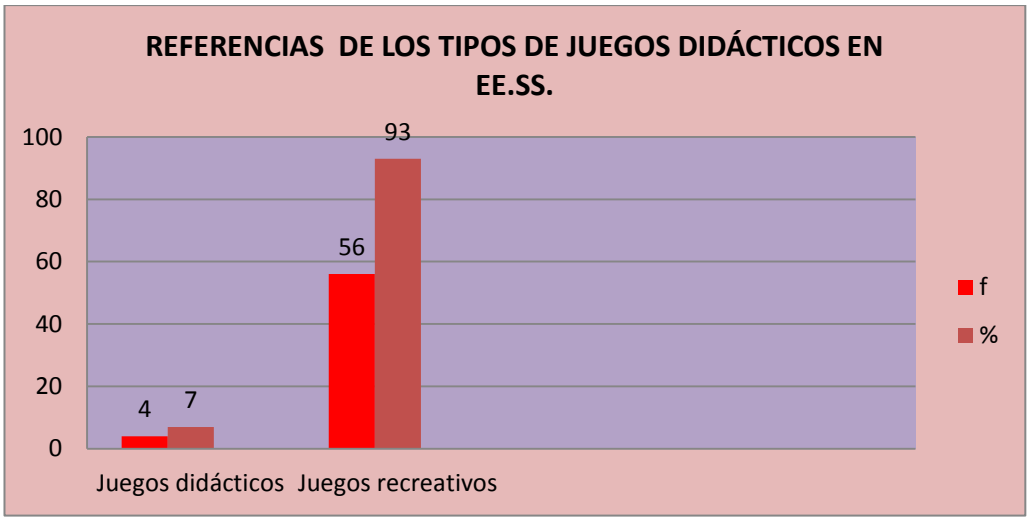
Pregunta Nro 6

¿Qué tipos de juegos te gustaría que utilice tu profesor de Estudios Sociales.? Escribe algunos.

Cuadro 14

TIPOS DE JUEGOS	f	%
Juegos didácticos	4	7
Juegos recreativos	56	93
TOTAL	**60**	**100**

Gráfica 14



Fuente: Encuesta a los alumnos
Elaborado por: Celene Priscila Rivera Vega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Los juegos le permiten al niño descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para la solución de problemas que se presenten.

Como se puede observar en el cuadro 14; 56 estudiantes que corresponden al 93%, indican que les gustaría que su profesor utilice para el desarrollo de la clase de Estudios Sociales, los juegos recreativos; mientras que cuatro estudiantes que equivalen al 7%, afirman que les gustaría los juegos didácticos.

Formar al estudiante intelectualmente es una tarea de todos. Ya que el profesor debe utilizar los juegos recreativos, didácticos, creativos, ya que estimulan unos la creatividad otros la imaginación en donde el alumno desarrolla su pensamiento creativo, participativo y reflexivo.

g. DISCUSIÓN

Hipótesis 1

Enunciado

El juego como terapia incide en el mejoramiento del proceso didáctico del área de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, de la Escuela Fiscal Mixta “María Montessori”.

Para la verificación de la hipótesis de la encuesta aplicada a los estudiantes del cuarto y quinto grados se ha creído conveniente elegir las preguntas 4 y 5; de la encuesta aplicada a los docentes se ha seleccionado las preguntas 5 y 6.

En la pregunta 4, de la encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto y quinto grados, el 98% indican que el juego es muy importante para mejorar las capacidades creativas, intelectuales y físicas en el área de Estudios Sociales; en la pregunta 5, de la encuesta aplicada a los docentes, el 100% señalan que la utilización del juego como recurso didáctico mejora mucho el aprendizaje de Estudios Sociales.

En la pregunta 5, de la encuesta aplicada a los estudiantes, el 52% enfatizan que siempre el profesor utiliza los juegos didácticos para desarrollar la clase de Estudios Sociales; en la pregunta 6, de la encuesta aplicada a los docentes, el 100% manifiestan que en el desarrollo del proceso didáctico de Estudios Sociales siempre emplean el juego como terapia para el aprendizaje de los estudiantes.

Decisión

De los resultados extraídos en la encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, como a los docentes, se puede notar que tienen conocimiento y están conscientes de que el juego como terapia tiene importancia práctica dentro del proceso didáctico para el aprendizaje de los estudiantes en el área de Estudios Sociales. Por cuanto la hipótesis 1 si se acepta.

h. CONCLUSIONES

- Se puede concluir que los docentes consideran que el juego como recurso didáctico mejora muy significativamente el aprendizaje de los alumnos en el área de Estudios Sociales, puesto que permite desarrollar en los estudiantes la creatividad, la imaginación para resolver los problemas que se presentan en la vida real.

- Los docentes de la escuela “María Montessori” han recibido poca capacitación pedagógica en cuanto a la terapia de juego, para desarrollar los aprendizajes en los estudiantes, al momento de impartir sus clases, siendo este un recurso indispensable para la enseñanza, puesto que ayuda a motivar a los estudiantes por aprender los contenidos, así como les ayudan a relacionarse con los miembros de su grupo.

- En el hogar y la comunidad tienen que apoyar, orientar, ayudar, asesorar o capacitar a los niños para que opten por una conducta de equilibrio, y puedan discutir, dialogar, analizar, crear, juzgar, evaluar, reclamar, en igualdad de condiciones que sus profesores o padres.

- En la institución educativa “María Montessori” docentes y estudiantes, tienen un conocimiento básico acerca de la utilización del juego como un recurso didáctico encaminado en una técnica participativa de la enseñanza para mejorar en los estudiantes el desarrollo de los aprendizajes.

- El juego es una actividad placentera y creativa que implica desafíos y esfuerzo, el niño juega para expresar sentimientos, controlar sus ansiedades, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad, comunicarse con la gente.

i. RECOMENDACIONES

- Que los docentes a más de impartir sus conocimientos teóricos científicos deben regirse a poner énfasis en los procesos basados en el juego como instrumento de aprendizaje, puesto que con ello el alumno podrá tener una capacidad critica, participativa y reflexiva.

- Que el directivo y docentes fomenten en los estudiantes una educación que se traduzca en el fortalecimiento de las capacidades de los sujetos, puesto que a través de juego el niño revive sus fantasías, deseos y experiencias, lo cual le facilita el desarrollo de su afectividad.

- Que los directivos y docentes reciban más capacitación psicopedagógica relacionada con la terapia del juego, puesto que se evidencia la poca utilización de este recurso en el desarrollo de las clases de Estudios Sociales, puesto que motivan a los niños para aprender los contenidos, así como les ayuda a establecer relaciones de convivencia con los miembros de su grupo.

- Que los docentes se concienticen en investigar y capacitarse para crear una personalidad basada en un pensamiento crítico y motivador, y desde esta perspectiva, se sientan comprometidos, en fomentar en sus estudiantes principios esenciales para el desarrollo y mejoramiento integral de personas.

- Que las autoridades educativas faciliten instrumentos y recursos didácticos relacionados con el juego, puesto que, de acuerdo a los nuevos paradigmas educativos, el juego es considerado como uno de los principales apoyos para el mejor desenvolvimiento y desarrollo

físico e intelectual de los estudiantes en el proceso educativo, especialmente dentro del área de Estudios Sociales.

- La práctica pedagógica del docente este basada con estrategias innovadoras y creativas, propiciando la libre expresión de los estudiantes a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y entre otros.

LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Desarrollo del juego como terapia en el proceso didáctico del área de Estudios Sociales.

2. PRESENTACIÓN

La presente propuesta, tiene el fin de desarrollar un estudio acerca de la terapia de juego en el proceso didáctico del área de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto y quinto grados de la escuela "María Montessori" de la parroquia Malacatos, el mismo que se lo elaboro mediante encuestas que fueron aplicadas a los docentes y estudiantes.

Al realizar la investigación se pudo evidenciar la falta de conocimiento de capacitación psicopedagógica relacionada con la terapia de juego en la comunidad educativa, ya sea esto, falta de interés y ausencia de eventos de capacitación.

Por tal motivo surge el interés de crear una serie de actividades donde puedan desarrollar los estudiantes sus saberes, involucrándose en el campo del juego como una estrategia metodológica.

Por consiguiente esta guía aspira, al mejoramiento en la comunidad educativa propendiendo a ser partícipes del juego como terapia como un instrumento de aprendizajes para potenciar las destrezas y habilidades.

3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo es de transcedental importancia, debido que sirve de aporte al conocimiento de la terapia de juego, ya que es una oportunidad vital que se ofrece al niño para que éste pueda expresar sus sentimientos, sus problemas, sus temores, su odio, su soledad por medio del juego, busca la transformación de la enseñanza tradicional y unidireccional a una enseñanza de calidad donde se obtengan aprendizajes que sean desarrollados significativamente, es decir buscando que los alumnos de la escuela “María Montessori” ya que por medio del juego sean capaces de aprender del mundo y sus relaciones y sometan a prueba la realidad, explorando sus emociones y roles.

La falta de capacitación por parte de los docentes pone en manifiesto desventajas en la institución educativa, además el planteamiento del nuevo currículo señala que en toda actividad se emplee juegos con características apropiadas, donde los maestros elaboren una planificación adecuada con el sistema de clases que involucren actividades que relacionen las asignaturas con juegos donde estos permitan medir la capacidad del estudiante.

4. OBJETIVOS

Objetivo General

Socializar sobre la importancia del juego como una estrategia metodológica en el área de Estudios Sociales, con la finalidad de ponerlos en práctica.

Objetivos específicos

- Dar a conocer la actividad lúdica y sus características como eje tranversal articulador para el logro de los aprendizajes significativos dentro del salón de clase.

- Concienciar a los docentes acerca de las relaciones humanas que se presentan en el juego y en el aprendizaje social.

5. FUNDAMENTACIÓN

El Juego como Terapia

El juego es considerado como una actividad espóntanea del niño. La terapia de juego es un modelo terapéutico establecido, reconocido y muy efectivo para el niño que ha experimentado situaciones de estrés emocional y que han tenido un efecto observable en las pautas de su desarrollo normal. La terapia del juego se utiliza en el niño como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación, en donde jugando el niño aprende del mundo y sus relaciones, somete a prueba la realidad, explora emociones y roles.

Los juegos les permiten a los estudiantes a descubrir nuevas facetas de su imaginación.

En sí, nos dice que el juego no es sólo juego infantil, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente. Además es un marco en el que se pone a prueba las cosas en combinar el pensamiento, lenguaje y fantasía, en la medida que permite el desarrollo de potencialidades y capacidades humanas y por otra parte el juego es sentido de expresión

de valores y la cultura de la sociedad en que nace y se desarrolla. Pero, además, durante el juego se ponen de manifiesto los diferentes comportamientos y las actitudes de los participantes en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos.

EL DESARROLLO DEL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Se plantea en esta parte como objetivo el fortalecimiento del concepto de juego como recurso didáctico y la identificación de los materiales apropiados para el trabajo en las diversas áreas del conocimiento. Recalca que el niño es el centro del aprendizaje y una totalidad, lo cual hace que se clasifique las actividades en rutinas, cuentos, educación musical, cultura física, poesía etc.

Lo cual debe llevar al niño a aprender hacer con las cosas, aprender a aprender.

Para facilitar la actividad repetitiva del alumno durante el aprendizaje (almacenar, tratar, asimilar, integrar y transferir información) se hace necesaria la utilización de diferentes estrategias didácticas con un carácter flexible.

Esta variedad y flexibilidad permite una mayor riqueza perceptiva, una mayor motivación y una adecuación mayor a las diferencias individuales. Concebir al alumno como un agente activo, repetir las acciones de aprendizaje, conseguir la motivación, son factores que exigen la implantación de estrategias metodológicas y la acción del profesor como mediador.

“Nos sitúa ante la posibilidad de una multivariedad de estrategias metodológicas, los elementos implicados: profesor, alumno, grupo, acción comunicativa, medios y recursos, organización espacial y temporal.. pueden estar relacionados de maneras diferentes”.(Fernández. 1997)

El autor nos plantea que:

Las diferentes estrategias metodológicas permiten y potencian la diferencia del campo perceptivo: mayor almacenaje de la información, fluidez en su recuperación, integración, transferencia de los aprendizajes.

La introducción de nuevas actividades, el cambio.. genera una mayor motivación.

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SUS CARACTERÍSTICAS PARA LOGRAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

El maestro es sujeto esencial dentro de la formación contribuyendo en el proceso educativo, ya que se identifican con la práctica permanente de los conocimientos, habilidades, valores, que se debe de inculcar en cada momento de su vida, y de manera esencial en el proceso de enseñanza de los aprendizajes en el aula.

La lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos, pues se refiere a la necesidad de cada individuo, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en él mismo una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír e inclusive a llorar en una verdadera fuente de emociones.

Características de la Actividad Lúdica.

La actividad lúdica se caracteriza por:

- Ser una actividad imprescindible para el niño, jugar es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social.

- Les permite tres funciones básicas de la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación a la realidad externa.

- Es la participación activa por parte del niño.

- Juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

- Significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás.

El estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico.

DAR A CONOCER A LOS DOCENTES SOBRE LAS RELACIONES HUMANAS QUE SE PRESENTAN EN EL JUEGO Y EN EL APRENDIZAJE SOCIAL.

Relaciones Humanas en el Juego.

Las relaciones entre alumno, profesor y/o padre de familia, es su mutua relación de educando – educador, jamás deben ser autoritarias ni indiferentes. Sin embargo, muchos docentes sólo acuerdan del niño como objeto de enseñanza en las “clases” ordinarias; pero en otros momentos, en los recreos o cuando realiza algunos juegos no le dan la importancia

que merece. Asimismo, algunos padres de familia para deshacerse de sus hijos los mandan a jugar, los abandonan.

Lo ideal es que en todo tiempo se busque y se logre mayor comunicación, afecto e interacción personal entre ellos. La educación no se puede dar en modo aislado, la educación es asunto de comunidad. En la escuela y en el hogar, debe imperar un ambiente amistoso y/o familiar, de relación igualitaria, democrática, horizontal, sincera y amorosa para ser humanizante. Ya debe abolirse, de modo definitivo, toda manifestación de opresión, de dominación, en el que el padre o maestro prime sobre el niño. En ese tratamiento amistoso es provechoso prticipar en sus juegos y distracciones, conversar sobre sus interese y alegrías, invitarle a realizar tareas comunes, narrarles cuentos o chistes adecuados a su edad, estudiar juntos etc.

Los juegos deben ser motivo para sonreír, llamar a las personas por su nombre, ser cordial, hablarles con dulzura, ser servicial, interesarse sinceramente por los otros, ser generoso en el elogio y medido en la crítica, no desestimar las opiniones ajenas, considerar los sentimientos y creencias ajenas, debemos vencer odiosidades y resentimientos.

EL APRENDIZAJE SOCIAL EN EL NIÑO

El aprendizaje social, según Cousinet, pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y la agresión del importunar.

a) En la agresión manual.- se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece "el otro". A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es

considerado como natural, tanto “que en un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal” (S. Isaac).

b) La agresión oral.- se manifiesta en jactancia de este tipo: “yo soy más fuerte que tú”. “Mi padre es más bueno que el tuyo”. “Mi auto es más lindo que el tuyo”.

Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

c) El exhibicionismo.- en esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad trata de asegurarse la alianza del adulto (ser mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.

d) El que importuna.- es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento presocial. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

Aprendizajes Significativos

Es la construcción del conocimiento donde unas piezas encajan con las otras en un todo coherente.

Para que se produzca un aunténtico aprendizaje y no sea fácilmente sometido al olvido es necesario que el profesor incorpore las ideas previas de los alumnos, sin enseñar de una manera arbitraria.

Ventajas del aprendizaje significativo

Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa.

Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos de los alumnos.

LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

PROPUESTA ALTERNATIVA					
Tema: Desarrollo del juego como terapia en el proceso didáctico del área de Estudios Sociales.					
EVENTO	**OBJETIVO**	**CONTENIDOS**	**BENEFICIARIOS**	**METODOLOGÍA**	**RESULTADOS ESPERADOS**
Conferencia-Foro Participación de los estudiantes.	Socializar sobre la importancia del juego como una estrategia metodológica en el área de Estudios Sociales. -Crear espacios donde los estudiantes sean los principales protagonistas y desarrollen sus potencialidades. -Relaciones humanas que se presentan en el juego y en el aprendizaje social.	El juego como terapia. El desarrollo del juego como una estrategia metodológica. Dar a conocer la actividad lúdica y sus características como eje transversal articulador para el logro de los aprendizajes significativos en la clase. -Aprendizajes significativos.	Director Docentes Estudiantes .	Se procedió a la exposición apoyándose con diapositivas que motiven a los asistentes.	Aplicación de estrategias metodológicas y procedimientos didácticos en el trabajo docente.

AGENDA DE TRABAJO		
HORA	**ACTIVIDAD**	**RESPONSABLE**
09h00- 09h20 min	Instalación del proyector y entrega de aperitivos	La investigadora y docentes de la institución.
09h30- 09h55 min	Ingreso de los docentes	Docentes de la institución.
09h55- 10h00	Entrega de hojas elaboradas a los docentes	La investigadora
10h00- 10h45	Foro de las temáticas planteadas	La investigadora
11h35	Cierre	Director de la institución.

NOTA: se la realizó el día 26 de junio del 2013, en el salón de actos de la casa comunal de la parroquia Malacatos.

MATERIALES: Proyector multimedia, diapositivas, hojas elaboradas con la temática.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Aiseberg, B., Alderoqui, S. (1994). Didáctica de las Ciencias Sociales. Madrid. España. Editorial Acme.
- Carbone, O. (2002). Juguemos en el jardín. Editorial Statium. Buenos Aires. Argentina.
- Civita, Victor. (…). Enciclopedia de la vida.
- Creac S.A. (1986). Educación Pre-escolar. Barcelona.-España.
- DiazDomiguez, T. (2004). Pedagogía y Didáctica de la Educación Superior. Colección Autores. Serie Formación. Esumer, Medllin. Colombia.
- Dinader. (1986). Planificación Didáctica. Nivel Pre-primario.
- Gispert, C. (2008). Como estimular el aprendizaje. Editorial Océano. España.
- Kosiks, Karel. (1993). Citado por Roguiguez Eudoro en: Introducción a la Filosofía Perspeciva Latinoamericana. Bogotá.
- NisbetSchuckermith. (1987). http://www.google.com.ec. Estrategias didácticas.
- PEREZ, José Martí. (2005). Actividad Lúdica. Madrid España.
- O. Decroly y E. Monchamp. (2002). Colección para Educadores Tomo 01. El juego educativo. Madrid España.
- Océano. (2004). Manual de juegos, Capítulo, Métodología. Barcelona –España.
- Peñaranda F. (…). Artículo publicado en la web. El juego y su importancia en el desarrollo del niño. Profesor de la Universidad de Antioquia.
- Lexus. (1997). Enciclopedia de Pedagogía y Psicología. Editorial Trebol.
- José Luis Arévalo Torres (2009)Texto guía: Currículo Primer Año de Educación Básica. Universidad Técnica Particular de Loja.

k. ANEXOS

ANEXO 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

"EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MARÍA MONTESSORI", SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013"

Proyecto de Tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica.

AUTORA: CELENE PRISCILA RIVERA VEGA

ASESOR: Dr. JOSÉ ARTURO CASTILLO LOAIZA , Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2013

a. TEMA

"EL JUEGO COMO TERAPIA EN EL PROCESO DIDÁCTICO DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO GRADOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "MARÍA MONTESSORI", SECCIÓN MATUTINA, PARROQUIA MALACATOS, CANTÓN LOJA. PERÍODO LECTIVO 2012-2013"

b. PROBLEMÁTICA

El juego como terapia empleado en el proceso didáctico, ayuda en la creación de nuevos conceptos, asociaciones o ideas, apropiadas para un fin, el cual es el desenvolvimiento por parte del estudiante en forma autónoma; a través de este puede obtener nuevos aprendizajes significativos dentro o fuera del aula de clase.

El juego estimula en el niño la expresión, por ello es fuente de aprendizaje, permitiéndole conocer los objetos, las personas y también descubrir e investigar. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de los objetos y donde este aprende a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida.

Se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad suya de forma más efectiva en el juego que fuera de él. El niño mientras está jugando aprende ya que cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender. Es sabido que el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden: desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, su experiencia sobre la vida.

El niño desarrolla mediante el juego su capacidad de memoria, atención; por eso el juego es un instrumento de educación muy importante, ya que es un aprendizaje de y para la vida. Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los niños, del éxito que tenga ese juego para los niños. El juego libre y estructurado está dedicado a la voluntad del niño permitiéndole una mejora en la atención, percepción y desarrollo.

La pedagogía tradicional siempre rechazó el juego porque creía que carecía de carácter formativo. Las nuevas pedagogías creen en las posibilidades que el juego ofrece en la educación. El niño en el juego libre descubre infinidad de cosas y el maestro puede ser una persona de gran ayuda para que el niño exponga sus descubrimientos. Desde el punto de vista de la educación el maestro es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido. También en el exterior del aula, ya que el niño necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no puede hacer dentro de la clase.

La limitada utilización de los juegos infantiles en el desarrollo del proceso educativo, y los inadecuados procesos didácticos empleados por los maestros, la falta de planificación de sus horas de clase y docentes sin un perfil académico son algunos problemas que la educación en el Ecuador y también en particular Loja ha sufrido por algún tiempo.

Así, dentro del nuevo currículo planteado por el Ministerio de Educación, propicia el trabajo de destrezas con criterio de desempeño, donde los estudiantes tienen una participación e interacción en el aula condicionándolos a tener un mayor desempeño en lo científico-cultural, espacial, temporal, motricidad y otros.

El nuevo currículo pretende, a través del juego en varias actividades desarrollar destrezas, las cuales enfatizan que los estudiantes tengan un dominio de la acción y de conceptos a trabajar en el aula, donde la orientación de los docentes sea escasa y solo se desarrolle la participación de los alumnos en nuevos conocimientos, donde el progreso de las destrezas es la expresión del saber hacer en los estudiantes y los criterios de desempeño aquellos que orienten y precisen el nivel de complejidad sobre la acción.

Además el planteamiento del nuevo currículo señala que en toda actividad se emplee juegos con características apropiadas, donde los maestros elaboren una planificación adecuada con el sistema de clases que involucren actividades que relacionen las asignaturas con juegos *donde estos permitan medir la capacidad del estudiante.*

A pesar de que la educación en el Ecuador y en Loja, no ha superado las dificultades pese a varias reformas curriculares que se han dado en los distintos gobiernos, en la actualidad la actualización y fortalecimiento curricular reconoce que el juego es una terapia dentro del aula con el fin de aportar al desarrollo de la educación como una contribución al bienestar de la sociedad.

Un acercamiento a la realidad de la Institución mediante la observación permitió determinar que existen falencias en lo que respecta a la utilización de juegos como medios de terapia dentro del proceso didáctico de los estudiantes, debido a una mala planificación, ejecución y evaluación curricular, cuyo desarrollo y sistematización del proceso no propicia el empleo de juegos, se aplica una metodología tradicional, clases pasivas donde el maestro enseña y los estudiantes repiten la información, sin un proceso de elaboración del conocimiento, donde los alumnos interactúen y creen situaciones de aprendizaje como propone el modelo constructivista; por otra parte, no se utilizan recursos didácticos motivadores dentro del área de estudios sociales.

Dentro del análisis del problema de investigación es necesario referirnos a la Escuela Fiscal Mixta María Montessori, Sección Matutina, Parroquia Malacatos, Cantón Loja; donde esta institución educativa no cuenta con una adecuada infraestructura y con las obras prioritarias para el buen desenvolvimiento escolar, ni los recursos económicos necesarios que cubran las necesidades elementales y académicas de este centro

educativo, con los antecedentes señalados se plantea el siguiente problema de investigación: ¿Importancia del juego como terapia en el proceso didáctico del área de estudios sociales en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “María Montessori”, Sección Matutina, Parroquia de Malacatos, Cantón Loja, período lectivo 2012-2013?.

Adicionalmente se han derivado algunos problemas los cuales son de importancia analizarlos para la comprensión del problema principal de estudio, entre los cuales tenemos;

¿De qué manera incide el juego como terapia en el proceso de enseñanza del área de Estudios Sociales en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta “María Montessori,” Sección Matutina, Parroquia de Malacatos, Cantón Loja, período lectivo 2012-2013?.

¿Cómo incide el juego como terapia en proceso de aprendizaje del área de estudios sociales en los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta María Montessori, Sección Matutina, Parroquia de Malacatos, Cantón Loja, período lectivo 2012-2013?.

c. JUSTIFICACIÓN

En calidad de estudiante de la Carrera de Educación Básica del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, he creído conveniente el estudio de este problema de investigación porque tiene estrecha relación con la aplicación de la actualización y fortalecimiento curricular puesto en vigencia actualmente en el sistema educativo ecuatoriano, la problemática está enmarcada dentro del ámbito de la educación, la pedagogía y los procesos didácticos empleados por los docentes.

La temática me permite tomar conciencia de los problemas educativos, sociales, económicos y culturales del entorno social y educativo de las parroquias anexas al cantón Loja, por lo que deseo aportar con conocimientos que permitan familiarizarnos con los problemas existentes en nuestro entorno social, debido a que estos lugares serán nuestras primeras plazas de trabajo.Las bases teóricas y puestas en práctica podrán ser relacionadas al proceso didáctico en la utilización del juego como terapia en el área de estudios sociales en los estudiantes, y permitirán cumplir con el propósito de planificar una investigación orientada a establecer relaciones entre estas variables.

Además, la temática es de gran trascendencia en el campo de la educación general básica ya que existe la necesidad de obtener información real y veraz de hechos, mediante la investigación de campo aplicada a los estudiantes, docentes y autoridades de la Escuela Fiscal Mixta María Montessori, parroquia Malacatos.

La investigación tiene factibilidad en su realización en razón de que se cuenta con la autorización y aceptación por parte de las autoridades, maestros y alumnos de la institución. Esta problemática es de actualidad porque los maestros tienen en sus manos el manejo del proceso didáctico

dentro del aula, pero aún persisten los viejos sistemas y modelos pedagógicos caducos, de ahí la importancia del trabajo investigativo, que de seguro será un valioso aporte a la educación para esta institución.

Adicionalmente, motivara en los maestros a desarrollar ciertas aptitudes, donde empleen al juego como una terapia en sus alumnos, comprometiéndolos a utilizar mejor los recursos didácticos y a cambiar la planificación, ejecución y evaluación del currículo, así como las estrategiasmetodológicas empleadas en cada clase.

Con lo citado anteriormente afirmo que es viable y pertinente debido a que a la postre arrojará resultados que orienten recomendaciones y una propuesta a los maestros en una utilización inmediata de juegos como terapia y de manera didáctica en el área de estudios sociales.

d. OBJETIVOS

General

- Determinar la importancia del juego como terapia para el mejoramiento del proceso didáctico del área de estudios sociales, en los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, de la Escuela Fiscal Mixta “María Montessori”, Sección Matutina, Parroquia Malacatos, periodo lectivo 2012-2013.

Específicos

- Determinar el proceso didáctico desarrollado por los maestros en el área de Estudios Sociales.

- Establecer la importancia del juego como terapia en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de estudios sociales.

- Elaborar una propuesta pedagógica alternativa.

HIPÒTESIS

El juego como terapia incide en el mejoramiento del proceso didáctico del área de estudios sociales en los estudiantes de cuarto y quinto grados de educación general básica, de la escuela Fiscal Mixta “María Montessori”.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

EL JUEGO COMO TERAPIA

El juego como estrategia metodológica
Conceptos del juego
Concepción Pedagógica del Juego
Definiciones del juego
La importancia del juego en el proceso educativo
El juego y Psicopedagogía
Que objetivos persigue un juego didáctico
Juego y Educación
El juego para Piaget
Características del juego
Desarrollo intelectual a través del juego
El desarrollo de la afectividad a través del juego
El desarrollo social a través del juego
Componentes del juego
El juego como motivación

EL PROCESO DIDÁCTICO Y EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Características y particularidades
Enseñanza
Aprendizaje
Planificación curricular
Ejecución del currículo
Evaluación curricular
Lineamientos Básicos de la didáctica
Principios orientadores de la didáctica
Enseñanza-Aprendizaje de Estudios Sociales

e. MARCO TEÓRICO

EL JUEGO COMO TERAPIA

"El juego es considerado como una actividad espontánea del niño. El juego es así, por lo que tiene de espontáneo y libre, parece algo totalmente contario a la labor escolar, en lo cual predominan actividades sistemáticas, intencionadas, serias, sin embargo varios hechos justifican la conexión entre actividades lúdicas y discentes. Multitud de pedagogos han reconocido la necesidad de disponer la enseñanza y el material a manera de juego. Además en la explicación psicológica del juego encontramos puntos de contactos extraordinarios. Cuando Gross trataba de explicar la esencia del juego, llegó a la conclusión de que la actividad lúdica no era sino un ejercicio de preparación para la vida". (CARBONE. 2002).

Para Carr, autor de la teoría del ejercicio completamente sirve para conservar, refrescándolos los ejercicios nuevamente adquiridos. Estas dos teorías ponen de manifiesto el valor metodológico que el juego tienen sí, tanto si se considera la mejoría por él producida en el desarrollo general, como si se atiende al servicio que puede prestar al aprendizaje conservando y fijando mejor nuevos hábitos. Por eso muchos pedagogos ideando metodologías de manera de enseñanza a través de los juegos es una estrategia para desarrollar habilidades en el aprendizaje en los niños. mi punto de vista el juego tienen fundamentación psicopedagógica en donde el niño puede captar de mejor manera los aprendizajes, al mismo tiempo que desarrolla su personalidad.

La Terapia de Juego es un modelo terapéutico establecido, reconocido y muy efectivo para el niño que ha experimentado situaciones de estrés emocional y que han tenido un efecto observable en las pautas de su

desarrollo normal. La Terapia de Juego se utiliza en el niño como medio natural de autoexpresión, experimentación y comunicación, jugando el niño aprende del mundo y sus relaciones, somete a prueba la realidad, explora emociones y roles.

La Terapia de juego le brinda al niño la posibilidad de manifestar su historia personal, liberar sentimientos y frustaciones, reduciendo las vivencias dolorosas y atemorizantes, aliviando la ansiedad y el estrés. Su utilización en diferentes ámbitos abre la posibilidad de promover mayor bienestar emocional en la población infantil ya que la pueden aplicar psicólogos y psicoterapeutas, enfermeras y educadores, psicólogos y orientadores de centros educativos.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Desde la importancia de esta actividad se sugiere organizarlo con una frecuencia de aproximadamente tres veces por semana. Por lo general los niños eligen libremente los rincones o sectores donde van a concurrir, puede ser acordado por el grupo antes de la actividad.

La planificación se va modificando y enriqueciendo a medida que los niños tienen oportunidades de desarrollarla.Se comienza este proceso eligiendo, individualmente o en pequeños grupos, para ver a qué se va a jugar y con quién y luego cómo lo va a hacer, con qué materiales.En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes.En construcciones, se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

En plástica, tienen la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas

en el sector de bibliotecas, pueden mirar, “leer” distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, diccionarios, etc. Pueden producir cuentos, poesías, inventar historias, etc.

En dramatización aprenden a hablar y actuar desde el personaje, a tener en cuenta a su interlocutor, coordinar los diferentes roles. En carpintería, pueden explorar formas, tamaños, medidas y la relación entre ellas, el uso de materiales y herramientas, esto hará desarrollar la mayor habilidad para la motricidad fina.

Dentro del juegoen el último momento, los niños lograrán el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar losefectuados.La duración del juego- es variable aproximadamente es de 30 a 45 minutos.La docente podrá actuar como un observador del juego de los niños, interviniendo de ser necesario para la explicación de algo en particular, darles material, colaborar en el manejo ante un conflicto, hacer preguntas, movilizar un juego, etc. Al plantear el juego como principio didáctico acudimos al juego con una finalidad educativa. El docente es el autor del encuadre del juego: tiempo, espacio, características del espacio, elementos, posibles combinaciones.

Desde el punto de vista de los niños el juego- es una actividad placentera y creativa que implica desafíos y esfuerzo. “el niño juega para expresar sentimientos, controlar sus ansiedades, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad, comunicarse con la gente.

De ahí que desde mi punto de vista el juego si se constituye en una estrategia metodológica ya que permite conocer desde diferentes aristas los objetivos del aprendizaje, a partir de la observación del medio y la naturaleza, aspectos que se vuelven didácticos con juegos específicos que desarrollen la atención y percepción del niño sin dejar de lado el

hecho que los juegos deben ser compartidos con los demás compañeros desarrollando valores como el de la solidaridad.

Los juegos didácticos deben realizarse con mayor frecuencia cuanto más edad tenga el niño. El aprendizaje es una actividad seria, para la que deben estar muy motivados, los juegos elegidos han de poseer auténtico valor formal, y no ser meros pasatiempos con cierta dificultad intelectual. Los juegos pueden plantearse simplemente como una diversión, pero no hay duda de que constituye una eficaz herramienta para el educador. Por ese motivo, para poder obtener el máximo partido de este recurso lúdico, es aconsejable que la maestra incorpore juegos a las actividades educativas siguiendo unas pautas lógicas y estructurales.

“En este sentido, el éxito total de un juego, es decir. El conseguir que los alumnos disfruten y aprendan a la vez, reside en una gran parte en la presentación de que él se haga: se debe proceder a una clara explicación de los procesos y pasos a seguir, combinada con una inteligente motivación por parte de la maestra.En realidad, son muchos los aspectos metodológicos que la docente debe tener para lograr su objetivo. Hay niños y niñas que se niegan a jugar; otros molestan y desestabilizan la clase, otros que tienen interés por el juego; y otros que no quieren desarrollar la acción motriz mediante el juego”. (OCÉANO. 2004).

CONCEPTOS DEL JUEGO

Sostiene que “A lo largo de la historia, filosofía, antropología y educadores han definido, el juego. Cada uno de ellos ha dado una visión diferente, aunque con muchos en común. Por este motivo es interesante reconocer algunas de las características que permiten afirmar con rotundidad que determinadas actividades son juegos o prácticas lúdicas”. (LEXUS. 1997).

A continuación se exponen sin pretensión de mostrar un listado exhaustivo, algunos de estos aspectos comunes:

- **El juego produce placer.** Una de las principales características del juego es que sus participantes disfrutan. En este sentido, se puede dar de hecho de que una misma propuesta produzca placer a un grupo y a otro le suponga una obligación.

- **El juego contiene y debe contener un marco normativo.** Efectivamente, las normas constituyen un elemento esencial para cualquier juego. Tanto el niño que crea simbólicamente su propio mundo, como la persona que debe construir un rompecabezas, a los jugadores que deciden como esconderse y apartarse entre ellos, siguen determinadas pautas.

- **El juego es una actividad espontánea, voluntaria y escogida libremente.** El hecho de que todo juego suponga unas normas impuestas externamente o bien pactadas entre los jugadores no está reñida con la adhesión voluntaria a estas normas.

- **El juego es una finalidad en sí mismo.** Los jugadores no persiguen objetivos concretos, sino que su principal finalidad la constituye las acciones propias de la actividad.

- **El juego es acción y participación activa.** Los participantes debes estar siempre activos, sobre todo mentalmente, para dar respuesta a todos los retos que supone la práctica del juego.

- **El juego es autoexpresión.** El juego es un sentido amplio, es una expresión de los valores y la cultura de la sociedad en que nace y se

desarrolla. Pero, además, durante el juego se ponen de manifiesto los diferentes comportamientos y las actitudes de los participantes

Concepción pedagógica del juego

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolló el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que pueda valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela. Una cosa distinta es observar al niño que juega, para ver el tipo de juego que éste crea, o, por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee. Podemos decir, entonces, que el juego sale del niño porque es integrante biológico de éste y no una adherencia que le impone el educador.

Uno de los primeros que miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: “Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que ésta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidad, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta más que la vida de la naturaleza… el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por esr la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego”. (Froebel)

DEFINICIONES DEL JUEGO

Según la Educación Preescolar. CREAC (1986). Sostiene, desde siempre la palabra juego ha sido motivo de gran análisis y reflexión para lograr y

dar una definición referente a ello, así tenemos algunas definiciones según varios autores:

- Decroly afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados, instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.

- J.L.Stone y J.C. Church, dicen que “juego” es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, vestirse, desvestirse, etc. Que el niño preescolar convierte en juego todo lo que hace.

- Alton Patridge lo define así: recreación designa toda clase de distracción fuera de cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.

- Armulf Russel considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: el juego es más juego cuando mayor es la naturalidad, la ausencia del esfuerzo y la habilidad con que se realiza.

- Charlotte Bunler define el juego como un movimiento con relación internacional al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida.

- Buytendijk afirma que el juego es una forma de exteriorización de lo infantil.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO EDUCATIVO

Se dice que el juego no es sólo juego infantil, para el niño y para el adulto… es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente (Chapouille, María Virginia). Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas Bruner, (1984). Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo.

Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema,

desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Los juegos se dividen en tres clases: Creativos, didácticos y profesionales (Gallardo, Mc Neil y Ramírez). Es muy importante el uso de los tres en el proceso educativo ya que, son herramientas simples pero poderosas, que permiten "estirar" la mente, y ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes.

- **Juegos creativos:** desarrollan la creatividad del grupo que los practique. Este tipo de juego adiestra al estudiante en el arte de escuchar y evaluar el contenido y no la forma. Por ejemplo en "el juego del teléfono descompuesto" hace hincapié en la importancia que tiene la comunicación en la vida del ser humano, saber que todo comunica: una mirada, un gesto, un silencio, etc.

- **Juegos didácticos:** Puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica como lo son los encuentros de conocimientos estos juegos profundizan los hábitos de estudio ya que el alumno siente mayor interés por dar una solución correcta a los problemas a él planteado para ser un ganador. Por ejemplo el armado de una torre con materiales descartables, éste último facilita el trabajo en equipo y permite al docente ver los diferentes roles que ocupan los alumnos dentro del mismo.

- **Juegos profesionales:** permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a

través de situaciones artificiales o creadas por el profesor. Por ejemplo el juego de los seis sombreros para pensar de De Bono es una técnica que permite ver que no hay sólo una solución viable para resolver una situación.

- Este juego permite la generación de nuevas ideas, produce mejor y más rápidas decisiones, aumenta la contribución de cada miembro en las reuniones, promueve relaciones positivas.

Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar sus pensamientos sin obstáculos.

EL JUEGO Y PSICOPEDAGOGÍA

Si bien el objetivo de este trabajo no es profundizar en los diferentes enfoques que estudian el juego, sí es importante reflexionar brevemente sobre estas características para tenerlas en cuenta en el trabajo psicopedagógico y poder actuar en consecuencia, más allá de las diferencias de encuadre. El juego en psicopedagogía es un eje fundamental, a partir del cual se podrán desarrollar otros aspectos. De alguna manera, el juego en psicopedagogía es una herramienta de trabajo, aunque va más allá, teniendo en cuenta la necesidad indispensable del jugar del terapeuta. Si bien el juego es una herramienta, la misma no lo es únicamente como un elemento que se intercala entre paciente y terapeuta, sino que precisamente es el paciente y el terapeuta. En otras situaciones el juego es un ámbito donde se instala el psicopedagogo junto con los otros pacientes, alumnos, etc.- para

promover cambios desde el juego. Consecuentemente, el juego en psicopedagogía, no será el mismo que en otro contexto. Será la intervención del profesional –psicopedagogo- que promoverá nuevos aprendizajes en los jugadores.

El juego es una herramienta indispensable en la tarea psicopedagógica, ya sea desde lo preventivo como desde lo terapéutico. Si tenemos en cuenta, que como psicopedagogos promovemos y trabajamos situaciones de aprendizaje, y el juego está estrechamente ligado a las posibilidades de aprender, el lugar del juego en psicopedagogía es central, permitiendo trabajar desde allí distintos objetivos acordes a cada encuadre y contexto. Si bien el juego puede llegar a ser terapéutico por sí mismo, así como también puede promover situaciones de aprendizaje, en un contexto psicopedagógico, no podemos dejar librado estos aspectos, como si por el solo hecho de jugar se resolvieran mágicamente los conflictos y se lograran los objetivos que nos proponemos.

Pero ¿por qué utilizar estrategias lúdicas para promover situaciones de aprendizaje? En los niños, el juego es la vía de comunicación más directa entre sus pares como con el adulto. A través del juego, el niño explora su entorno, se expresa y se comunica con el otro. El juego es el “canal” más directo para establecer una relación, un vínculo. En el adulto sucede algo similar. Si bien el adulto puede llegar a manifestar ciertas resistencias hacia la expresión lúdica, cuando logramos que se comprometa realmente en ese espacio diferente, el adulto se siente más distendido y habilitado para comenzar a desplegar sus posibilidades y límites. La vivencia, el aprendizaje a través de la experimentación, es un aprendizaje más significativo, que permite también, a partir de situaciones lúdicas, promover comprensiones diferentes de una misma situación (Marquardt,1999).

A partir del juego y a través del mismo, podremos crear ámbitos en los que las posibilidades de expresión sean más abiertas y más directas, tanto en los niños como en los adultos. Desde ese ámbito podremos, como psicopedagogos, recrear nuevas posibilidades y estrategias con nuestros co-jugadores. Para ello es importante que en primer lugar hayamos jugado nosotros como niños y como adultos, para lograr una mejor comprensión de las posibilidades del campo lúdico, aun cuando ésta difiera del juego y jugar del otro., en relación a la educación postula: "Sabemos que a la educación le corresponde cultivar inquietudes". (…) "Para ello es preciso aprender a ser co-jugadores con el educando, porque educar sólo es aquél que abre ventanas de juegos capaces de estimular la disposición para descubrir e interpretar ese mundo que cotidianamente se nos presenta ante nuestros ojos, a veces tan abrupta e inesperadamente, tan gratificante o desconcertarte en ocasiones, pero siempre tan pleno de enigmas, verdades o ideales por construir." Esto mismo deberíamos trasladarlo al campo psicopedagógico, en donde también deberemos ser co-jugadores, independientemente del área en el que nos desempeñemos. (Tirado Gallego, 1998)

QUÉ OBJETIVOS PERSIGUE UN JUEGO DIDÁCTICO

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la

creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia. (García, 2006).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

JUEGO Y EDUCACIÓN

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

Según **ROSSEAU** estaba convencido de que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación.

FROEBEL, como pocos, dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño. Durante la colonia, la escuela era considerada como centro de represión, dada la dureza con que actuaban los docentes; se admitía que “la letra entra con sangre”. Concebían el juego como una pérdida de tiempo y de respeto.

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo.

EL JUEGO PARA PIAGET

Según Jean Piaget: Afirma que el juego es caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional. En Educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Piaget dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- El juego oprime y libera, arrebata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

- El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. “Es algo para nosotros y no para los demás”.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.
- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, la hace perder su carácter y le anula.
- El juego es una tendencia a la resolución. Porque se “ponen en juego” las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. “Es algo para nosotros y no para los demás.”
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

DESARROLLO INTELECTUAL A TRAVÉS DEL JUEGO

El juego es una actividad propia de los niños como tocar, comprobar, ensayar, tantear, esto le permite al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones pre-científicas.

La experiencia práctica demuestra que el juego no surge en los niños por sí solo, los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo. Es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, de uno y otro tipo de actividad de las personas para que se inicie el juego en los niños.

El ámbito escolar la maestra, con sus preguntas puede dividir y descartar una serie de facetas y detalles del mismo; ello enriquece el juego, y con ello el conocimiento de los niños. A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidad notablemente hábitos y destrezas.

EL DESARROLLO DE LA AFECTIVIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO

A través el juego el niño revive sus fantasías, deseos y experiencias, lo cual le facilita el desarrollo de su afectividad.; ya que no solamente refleja en su juego lo que hacen las personas y de lo que dicen. En el juego se reflejan también las vivencias de las personas: sus preocupaciones, alegrías, inquietudes y amarguras, a través de su entonación, su mímica y movimientos expresivos, el niño reproduce la imagen viva de la persona que está alegre o indignado por la negligencia de otra; se manifiestan y consolidan de este modo en el juego las actividades del niño hacia lo bueno y lo malo, toman forma sus estimaciones y juicios de orden moral.

Este profundo matiz emocional positivo que lleva en sí el juego, actúa en calidad de consolidación incondicional que u a y otra vez, incide en el niño a jugar. El juego puede explicar actividades y comportamiento del niño y ayudar a superar bloqueos psicológicos y dificultades de expresión, es decir se puede utilizar con finalidad terapéutica.

EL DESARROLLO SOCIAL A TRAVÉS DEL JUEGO

Mediante el juego el niño va conociendo los modelos existentes y los valores implícitos en ellos. Es un recurso para conocer el mundo, que le ayuda a do minarse a sí mismo respetando las reglas del juego y comprender a los demás porque sin duda le permite avanzar en su integridad social.

En sus grupos aprende a actuar dentro de unas reglas y a relacionarse con otros niños que incluso no le caen bien, habilidades sociales importantes para la vida moderna. Durante el juego con sus compañeros practica los conceptos y los roles sociales, aprendiendo además buenos aspectos de su cultura, al compartir, al compartir con otros niños, al respetar el turno de juego, le ayuda a superar el egocentrismo y a comprender el punto de vista de los demás.

El juego es una forma de ensayo del niño para la vida. Es el deber de los padres como de los maestros parvularios, es orientándolo al niño a través de su familia para que pueda comprender y mejorar la realidad que los circunda.

COMPONENTES DEL JUEGO

Los componentes el juego son dos, la primera del entretenimiento y la segunda educativa. El niño cuando juega se divierte y se educa aunque

él no busque ninguna de las dos cosas puesto de que el niño juega por jugar. Es el adulto quien en determinados momentos programa actividades del juego, como recreo para los niños buscando otras veces la educación de algunos aspectos de la personalidad del niño.

Estos dos componentes no se pueden separar, más que para su estudio y planificación. Las actividades que se realiza para el recreo de los niños están compuestas por juegos que educan de un modo informal y cuando programamos actividades la enseñanza, éstas pueden ser juegos que impliquen animación, pensando que jugamos para educar y educamos jugando. Además el juego es una actividad natural y preferida por los niños supone un punto de partida para proponer y realizar tareas o actividades útiles o conducentes a lograr ciertos objetivos educativos.

El educador aprovechará esta fuente de actividad para el diario, tratará de conocer la forma del juego del grupo con el que trabaja y basará en ella las actividades las presentará en forma de juego y de tal modo que le parezca al niño libremente elegido y no impuesto.

Manifiesta que “El juego en sí por lo que tiene de espontáneo libre, parece algo totalmente contrario a la labor escolar en la cual predominan más actividades sistemáticas, intencionadas, serias, la intencionalidad es una condición “sine que non” de la educación y el aprendizaje. Sin embargo varios hechos justifican la conexión entre las actividades del juego y la labor escolar. Recordemos que en la antigüedad romana se daban a las escuelas en nombre de Ludus, es decir juego. Multitud de pedagogos han reconocido la necesidad de disponer la enseñanza y el material a manera de juegos y juguetes; además en la explicación psicológica del juego, encontramos puntos de contacto extraordinario; así cuando se trataba de explicar la esencia del juego, se llegó a la conclusión “de que el juego no era sino un ejercicio de preparación de la vida seria, que a través de

juegos realizan los niños todos los ejercicios necesarios para el desarrollo muscular y psíquico, que el juego sirve para conservar los ejercicios y los hábitos adquiridos". (CIVITA, Víctor).

Estas conclusiones ponen de manifiesto el valor informal que el juego tiene en sí, tanto si se considera la mejoría por él producida en el desarrollo general, como si se atiende al servicio que puede prestar al aprendizaje conservando y fijando mejor los nuevos hábitos. Por eso muchos pedagogos han ideado materiales y modos de enseñanza, que tratan de asemejarse lo más posible a los juguetes y juegos infantiles.

Froebel, utilizó el juego como tendencia natural del niño sin desnaturalizar su espontaneidad. Decroly Por su parte ideó una serie de juegos educativos, descritos en su obra "LA INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD INTELECTUAL Y MOTRIZ POR LOS JUEGOS EDUCATIVOS". Algunos de los juegos que figuran esta obra son los de la iniciación a la aritmética, los de la iniciación a la lectura y los de Gramática y Lenguaje que poseen una manifiesta intención didáctica.

Decroly recomendaba, entre otras finalidades, que los juegos sirviesen para encauzar las fuerzas de atención disponibles; favorecer la observación y combatir y los automatismos inútiles, sensorio motrices y lingüísticas, y acostumbrar al niño a la actividad, al orden, a la regularidad y puntualidad, etc.

Los maestros deben procurar que los objetos de juego que enriquezcan los conocimientos del niño, estimulen su creatividad y fortalezcan y ayuden al desarrollo muscular.

Estos objetos deben ser estudiados en función del niño, procurando que todos tengan oportunidad de gozar y practicar según su edad y temperamento.

Debemos manifestar también que los niños a veces necesitan jugar solos, pero también necesitan jugar con personas adultas. Para la felicidad y el normal desarrollo físico y psicosocial de un niño es vital que alguien le hable desde su primera infancia, como también la repetición de palabras y sonidos, la música, las rimas y juegos respectivos.

Los maestros deben tener muy claro su papel como facilitadores de cada actividad de los diferentes juegos, pues de otra forma todo proceso se convierte en un simple pasar de juego a otro y se pierden los objetivos centrales de la formación básica tanto en la infancia como en la juventud, o como afirma Federico Froebel. “El niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para cuando sea mayor solo recuerde que jugo y que muy feliz”.

EL JUEGO COMO MOTIVACIÓN

El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo. Es algo que los jugadores debemos respetar y tener en cuenta en sus programas como medio de motivación el juego no es propio del niño de edad escolar, sino de todos los alumnos. El juego motivado puede servir para descubrir desviaciones sociales, así como para corregir ciertas desviaciones pero más sirve en los procesos de aprendizaje. Se revela como un graficante medio para adquirir habilidades cognitivas y sociales. A fin de sacar al máximo partido del juego, los profesores debemos proporcionar contextos favorables, modelos y demás estímulos, sobre todo a los niños que no juegan demasiado.

Es una clase en donde se limita el juego, donde abundan las prohibiciones, donde se escucha a menudo no tiene permiso para salir a jugar, no es probable que se desarrollen actividades positivas hacia el juego. Los propios educadores podrían mostrarse plenos de recursos utilizando el juego como motivación durante, antes y después de los procesos de aprendizaje.

Partiendo de la motivación como acción o la disposición de los individuos para realizar actividades, en este caso el juego como medio motivador. La crítica de los sistemas de los docentes poco eficaces suele girar alrededor de la ineptitud para lograr que los alumnos quieran aprender sin motivación.

Nosotros consideramos motivación de aprendizaje con motivación de voluntad para llegar a él. Solamente cuando el educando quiere, se produce la causa formal del aprendizaje, que unida a la maduración y contenido, constituye las causas intrínsecas de aquel.

Muchas de las explicaciones que se dan de la motivación, son las siguientes: (liberadora de energía almacenada), Conductista (relación exacta del estímulo y respuesta), genética (apoyada en las variaciones orgánico-educativo), intencionalista (atiende a la atracción del objetivo claro distinto y voluntario).

Los incentivos de la motivación a través del juego es motivar, siempre motivar. La motivación considerada como un acto intencional de buscar interesar a los participantes, antes, durante y después de una clase, es parte importante dentro del proceso.

EL PROCESO DIDÁCTICO Y EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

CARACTERÍSTICAS Y PARTICULARIDADES

Enseñanza

“La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno”. (DÍAZ DOMINGUEZ, T. 2004).

El proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua.

Como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (estudiante) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica

necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

La enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto aquellas de carácter general como las internas.

La enseñanza se la ha de considerar estrecha e inseparablemente vinculada a la educación y, por lo tanto, a la formación de una concepción determinada del mundo y también de la vida.

Aprendizaje

Al aprendizaje se le puede considerar como un proceso de naturaleza extremadamente complejo 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.

El 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 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 prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, el hilo conductor, el comando del desarrollo.

PLANIFICACIÓN CURRICULAR

Esta proyección epistemológica tiene el sustento teórico en las diferentes visiones de la Pedagogía Crítica, que se fundamenta, en lo esencial, en el incremento del protagonismo de las alumnas y los alumnos en el proceso educativo, con la interpretación y solución de problemas en contextos reales e hipotéticos, participando activamente en la transformación de la sociedad. En esta perspectiva pedagógica, la actividad de aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la actividad de estudio, para llegar a la “meta cognición”por procesos.

EJECUCIÓN DEL CURRÍCULO

Desarrollo de destrezas: La destreza es la expresión del saber hacer en los estudiantes. Caracteriza el “dominio de la acción”; y en el concepto curricular realizado se le ha añadido criterios de desempeño, los que orientan y precisan el nivel de complejidad sobre la acción: pueden ser condicionantes de rigor científico - cultural, espaciales, temporales, de motricidad y otros.

Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación micro-curricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje. De acuerdo con su desarrollo y sistematización, se graduarán de forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad.

EVALUACIÓN CURRICULAR

La evaluación del aprendizaje constituye el componente de mayor complejidad dentro del proceso educativo, ya que es necesario valorar el desarrollo y cumplimiento de los objetivos a través de la sistematización de las destrezas con criterios de desempeño. Se requiere de una evaluación diagnóstica y continua que detecte a tiempo las insuficiencias y limitaciones de las alumnas y los alumnos, a fin de adoptar las medidas correctivas que requieran la enseñanza y el aprendizaje.

Los docentes deben evaluar de forma sistemática el desempeño (resultados concretos del aprendizaje) del estudiantado mediante las diferentes técnicas que permitan determinar en qué medida hay avances en el dominio de la destreza; para hacerlo, es muy importante ir

planteando, de forma progresiva, situaciones que incrementen el nivel de complejidad y la integración de los conocimientos que se van logrando.

Es de alta trascendencia, al seleccionar las técnicas evaluativas, combinar la producción escrita de los estudiantes articulada con la argumentación, para ver cómo piensan, cómo expresan sus ideas, cómo interpretan lo estudiado, cómo son capaces de ir generalizando en la diversidad de situaciones de aprendizaje, que deben proyectarse a partir de los indicadores esencialesde evaluaciónplanteados para cada año de estudio.

Como parte esencial de los criterios de desempeño de las destrezas están las expresiones de desarrollo humano integral, que deben alcanzarse en otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, Internet, aulas virtuales, simuladores y otras alternativas que apoyan la enseñanza y el aprendizaje en procesos como:

- Búsqueda de información con inmediatez;
- Visualización de lugares, hechos y procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio;
- Simulación de procesos o situaciones de la realidad;
- Participación en juegos didácticos que contribuyan de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje;
- Evaluación de los resultados del aprendizaje.

En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje, dentro de la estructura curricular desarrollada, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condicionantes para el empleo de las TIC, pero los docentes las aplicarán en los momentos que consideren necesario y siempre y cuando dispongan de lo indispensable para hacerlo.

LINEAMIENTOS BÁSICOS DE LA DIDÁCTICA

La didáctica es el conocimiento a través del cual el saber pedagógico ha pesado en la enseñanza para hacerla al objeto central se sus elaboraciones.

A través de la historia, la didáctica no ha cesado de abrir su discurso a conceptos, métodos, procedimientos y estrategias sobre la enseñanza aprendizaje.

En forma más precisa la didáctica se refiere a la forma de conocer o de aprender sobre los procesos y particularidades sobre los cuales debe ser enseñado un saber específico.

Afirman que “La didáctica responde al como de la enseñanza, al quien del aprendizaje, al porqué de la enseñanza y a los resultados que van produciéndose en el proceso de aprender. Una definición de la didáctica es: “La enseñanza como proceso mediante el cual docentes y alumnos no solo adquieren algunos tipos de conocimiento, cuyo propósito principal es la construcción del conocimiento con sentido, con significado. La acción didáctica es una acción con sentido orientada a fines, que busca identificar estos fines, buscando medios apropiados para alcanzarlos”. (AISEBERG, Beatriz y ALDEROQUI, Silvia. 1994).

La didáctica es a su vez una disciplina pedagógica prospectiva porque intenta llegar a cumplir el compromiso de transformación mediante la búsqueda de una práctica pedagógica más eficaz que promueve la preparación del docente superando el carácter instrumental que la convierte en una disciplina que asume solo la enseñanza para transformarla en una disciplina de carácter formativo del educador de

contenido significativo y necesaria para el ejercicio cotidiano de la práctica pedagógica la cual debe entenderse de manera comprensiva y critica.

PRINCIPIOS ORIENTADORES DE LA DIDÁCTICA

Las orientaciones que da la didáctica exigen nuevos métodos y técnicas de enseñanza de una manera coherente con la realidad educativa y con la visión del nuevo proceso formativo.

Así, el proceso educativo se sustenta en principios orientadores que el maestro debe conocer e interpretar con claridad porque:

- Son los fundamentos de la dirección de la didáctica y como exigencias cualitativas determinan en gran medida la acción pedagógica del maestro en la enseñanza.
- Tiene vigencia general porque su campo de acción se extiende a todas las disciplinas y a todos los niveles.
- Son esenciales en cuanto ejercen influencia en todo el proceso de enseñanza.
- Tienen cierto carácter de compromiso para el maestro, ya que inciden en la eficacia de la planificación y orientación de los procesos.

Dentro del campo de la didáctica los principios que orientan al maestro en su quehacer docente son tres los cuales determinan como este debe desempeñarse dentro del aula. A continuación se señalan cuales son:

- **El carácter científico de la enseñanza.-** Los contenidos temáticos o los conocimientos y las experiencias que se brindan a los estudiantes deben estar socialmente validados y que reflejen resultados de investigaciones científicas realizadas. Hay que diferenciar dos clases de enseñanza una mecánica y una metodológica-creativa, donde el seguimiento de textos didácticos transmita cierto conocimiento el cual

pueda ser evaluado, este permita una interacción cognoscitiva docente-estudiantes siendo esta constructiva y la cual pone en juego la actividad cognoscitiva y compleja del conocimiento.

- **La sistematización de la enseñanza.**- La enseñanza como proceso se asume como un sistema dinámicamente integrado; donde el proceso de enseñanza debe desarrollar acciones en forma sucesiva, concatenada, articulable y con sentido. Esto orienta al docente hacia la concepción de los contenidos con los adecuados vínculos lógicos y su conveniente secuencia, articulación y cohesión.
- **Unidad entre teoría y práctica.-** El proceso de enseñanza no solo debe estar enfocado a que los estudiantes asimilen o se apropien del conocimiento teórico, sino también en el desarrollo de habilidades, competencias, capacidades de aplicación de lo asimilado y solución de problemas.

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES

Para un mejor conocimiento del género humano y una comprensión de proceso histórico, social y cultural, existe un conjunto de disciplinas que se conocen como estudios sociales. Se denominan así porque cada una está constituida por un conjunto de conocimientos del ser humano en sociedad, enriqueciendo el proceso histórico y social que vive la humanidad.

Esta se caracteriza por tener al hombre y la sociedad como objetivo principal, buscando explicaciones a los problemas del conocimiento, a los hechos mismos y a las múltiples interrelaciones entre los fenómenos y la manera como estos afectan a la sociedad. Así, el conocer e investigar hoy la realidad social requiere un bagaje teórico y metodológico adecuado al

grado de complejidad ya que nos sirven para comprender interpretativamente la producción sociocultural y el desenvolvimiento humano.

Los estudios sociales poseen un carácter hermenéutico, por esta razón tienen un énfasis en los procesos de comprensión e interpretación de los hechos y fenómenos siendo allí donde contribuyen a desarrollar la capacidad crítica de actitudes sociales, los valores acordes con los ideales de la realización humana y de transformación de la misma realidad.

No se puede abordar la enseñanza de estudios sociales sin analizar y explicar el sentido de la experiencia cotidiana como base para entender la realidad social. La cotidianidad, dice el autor Karel Kosiks, es: ”Un mundo fenoménico en el que la realidad se manifiesta en cierto modo y a la vez se oculta”. Esto no implica que todo cuento acontece en nuestro diario vivir es lo cotidiano, la mayoría de las acciones se van repitiendo como por habito sin darle mayor sentido. Visto esto desde el enfoque de los estudios sociales, la cotidianidad forma relaciones sociales que dan origen al conjunto de saberes y acontecimientos, las cuales, analizados dentro de la nueva tendencia de la enseñanza-aprendizaje, mediante la reconstrucción narrativa, el análisis y la comparación, nos llevan a la concientización sobre la realidad y a la transformación de la misma.

Los estudios sociales reúnen en su campo disciplinar conocimientos de geografía, historia, educación para la democracia, entre otras; cada una de ellas define su especificidad y método dentro del conocimiento general del hombre y su entorno cultural.

La nueva construcción curricular en este campo busca recoger y plasmar en la educación la asimilación y aplicación de las teorías y métodos más

importantes hasta este momento, teniendo en cuenta la renovación, los aportes y los avances de las investigaciones, la mayor información y la visión más aproximada de nuestra realidad nacional e internacional.

f. METODOLOGÍA

La investigación establecida hace alusión a un aspecto totalmente social como es la educación y por consiguiente está dentro de la investigación descriptiva, por lo que busca explicar las propiedades importantes de personas, grupos, procesos u otros fenómenos que sean sometidos al estudio limitando y limitándose a medir el objeto investigado.

Para el desarrollo de este trabajo de investigación será necesaria la utilización de métodos, técnicas e instrumentos así como también se realizará actividades y acciones que debemos efectuar durante el proceso de la investigación.

Métodos

Método Científico.- Es un proceso que será utilizado para explicar el fenómeno del problema a investigar, por el cual se explica los diferentes acontecimientos suscitados en dicho problema.

Método Inductivo-Deductivo.- Este método se ha utilizado para poder iniciar el proceso investigativo, permitiendo interpretar las diferentes situaciones con las que se podrá exponer los objetivos de esta investigación, y de esto se podrá argumentar la hipótesis.

Método Analítico-Sintético.- Es aquel método que se lo ha utilizado en el proceso de investigación ha contribuido a la desmembración de cada uno de los elementos que justifican el tema propuesto. Como es la problemática, justificación y una parte del marco teórico.

TÉCNICAS

En lo que respecta a técnicas se utilizaron las siguientes:

Observación Directa: Es el medio que sirve para recolectar información en cuanto a las fortalezas y debilidades que tiene la institución la cual servirá para desarrollar el trabajo investigación.

La encuesta: En esta técnica se utilizará un cuestionario de preguntas, la cual servirá para obtener información de los niños y niñas como también de los docentes, por medio de la cual se conocerá la problemática de la institución.

CUADRO PARA LA POBLACIÓN A INVESTIGAR

POBLACIÓN INVESTIGADA / INSTITUCIÓN EDUCATIVA	AÑO / PARALELO	NIÑAS (OS)	MAESTRAS (OS)	TOTAL
Escuela Fiscal Mixta "MARÍA MONTESSORI" de la Parroquia Malacatos.	**Cuarto "A"**	**30**	**1**	**31**
	Quinto "A"	**30**	**1**	**31**
TOTAL		**60**	**2**	**62**

g. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA	2012				2013											2014					
	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
1. Selección del tema	X																				
2. Presentación y aprobación del tema		X																			
3. Elaboración del proyecto			X	X	X	X	X														
4. Correcciones de algunos aspectos del proyecto							X	X													
5. Entrega del proyecto de tesis									X												
6. Revisión de literatura									X												
7. Comprobación de hipótesis										X											
8. Aplicación de encuestas y análisis de resultados											X	X									
9. Materiales y métodos													X	X							
10. Conclusiones y recomendaciones															X						
11. Presentación del borrador de la tesis																X					
12. Estudio privado y calificación																	X	X			
13. Revisión de correcciones y enmiendas																			X		
14. Sustentación pública o incorporación																				X	X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS

Recursos Humanos

- Docentes de la Escuela Fiscal Mixta “María Montessori”
- Niñas y niños.
- Investigadora.
- Director de tesis.

Recursos Institucionales

- Universidad Nacional de Loja.
- Área de la Educación, El Arte y la Comunicación.
- Carrera de Educación Básica.
- Escuela Fiscal Mixta “María Montessori” de la Parroquia Malacatos
- Biblioteca de la Universidad.

Presupuesto

DETALLE	VALOR TOTAL
Material Bibliográfico	130,00
Impresiones del Proyecto	300,00
Copias de Documentos	150,00
Documento del Primer Borrador	200,00
Empastado	45,00
Transporte	152,00
Trámites	120,00
Varios	100,00
TOTAL	1197,00

Todos los gastos serán cubiertos por la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- AISEBERG, Beatríz y ALDEROQUI, Silvia. (1994). Didáctica de las Ciencias Sociales. Madrid-España. Editorial Acme.
- BARANCHUK, Julia. Atención, aquí y ahora. La terapia gestáltica. Buenos Aires: Abaddon Ediciones.
- CARBONE, Oscar. (2002). Juguemos en el jardín. Editorial Statium. Argentina.
- Calero, Pérez, Mavilo. (1998). Educar Jugando. Editorial San Marcos. Lima, Perú. Tomo 5.
- CURCIO, Carmen, Investigación Cuantitativa (2002) una perspectiva epistemológica y metodológica, ediciones Kínesis, Colombia
- CREAC S.A, Educación Preescolar. (1986). Edición Noviembre. Barcelona España.
- CIVITA, Víctor. Enciclopedia de la vida.
- CASTANEDO, Celedonio. Grupos de encuentro en terapia gestalt. Barcelona: Herder.
- CASTANEDO, Celedonio. Terapia gestalt. Un enfoque centrado aquí y ahora. Barcelona: Herder
- Chibas Ortiz; Morejón (1997). La Creatividad y sus implicaciones. La Habana: Ed. Academia.
- DABOUB, A. L. (2000) Teorías psicológicas de la instrucción. Programa de publicaciones de material didáctico. UNAM. México.
- DINADER. (1986). Planificación Didáctica. Nivel PRE-PRIMARIO.
- DÍAZ DOMINGUEZ, T. (2004). Pedagogía y Didáctica de la Educación Superior. Colección autores. Serie Formación. ESUMER, Medellín, Colombia.
- FAGAN, Joan y SHEPERD, Irma. Teoría y técnica de la terapia del juego. Buenos Aires: Amorrortu.
- GAINES, Jack. Fritz Perls aquí y ahora. Santiago: Cuatro Vientos.

- Granato, Rotelli; Lafont Batista (2004) El juego en el proceso de aprendizaje. Buenos Aires: Ed. Estella.
- HERNANDEZ, Roberto, estrategias de la Investigación, Editorial McGraw Hill, Colombia, 1991
- KOSIKS, Karel. (1993). Citado por Rodríguez Eudoro en: Introducción a la Filosofía Perspectiva Latinoamericana. Bogotá.
- LATNER, Joel. El libro de la terapia guestalt. Santiago: Cuatro Vientos.
- LEXUS. (1997). Enciclopedia de Pedagogía y Psicología. Editorial Trébol.
- MEC, Planificación Curricular, Área de Estudios Sociales, Quito Ecuador, 2008
- MEC- SENADER, Programa de Estudios Sociales, Quito Ecuador, 2007.
- MEC, DINAMEP, (2002),"Red Nacional de Formación y Capacitación Docente", Documento, Quito.
- MEC, (s.a.)"Programación Curricular "Propuesta Consensuada, Quito.
- MEC - cea, Guía Didáctica de Estudios sociales Quito - Ecuador.
- NOVAES, H. M. (2004) *Psicología de la aptitud creadora.* Edit. Kapelusz. Buenos Aires.
- OCÉANO. (2004). Manual de juegos, Capítulo, Metodología. Barcelona España.
- Regina Öfele (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Artículo www.efdeportes.com
- Regina Öfele (1998). Los juegos tradicionales en la escuela, artículo En Revista Educación Inicial nro. 120 Editorial La Obra.
- Texto- Guía. José Luis Arévalo Torres (2009). Currículo Primer Año de Educación Básica. Universidad Técnica Particular de Loja.

ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

ENCUESTA PARA DOCENTES

Estimados docentes.

Con el propósito de recabar información acerca del ***juego como terapia en el proceso didáctico en el área de estudios sociales con los estudiantes de cuarto y quinto años de educación general básica de la Escuela Fiscal Mixta María Montessori, sección matutina de la parroquia de Malacatos, cantón Loja. Período lectivo 2012-2013***, le solicito a usted de la manera más comedida se digne contestar las siguientes preguntas.

Instrucciones:

Señale con una equis (X) la respuesta que crea conveniente.

PREGUNTAS:

1. El proceso didáctico que desarrolla en el área de Estudios Sociales ¿de qué manera es asimilado por los estudiantes?

   De manera óptima ( ) De manera negativa ( )

   De manera insuficiente ( )

2. ¿Qué recursos metodológicos utiliza dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales?

   Tecnológicos ( ) Bibliográficos ( )

   Naturales ( ) Materiales ( )

   Todos ( ) Ninguno ( )

3. De acuerdo a su criterio ¿Cree usted que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales se debe poner énfasis en la:

Comprensión de hechos **( )**

Interpretación de fenómenos **( )**

Capacidad crítica **( )**

4. Según su criterio, los logros de aprendizaje en el área de Estudios Sociales deben priorizar:

El carácter científico-creativo **( )**

Los contenidos temáticos **( )**

Las experiencias sociales **( )**

Forma Mecánica **( )**

Todos **( )**

5. ¿Considera usted que la utilización del juego como recurso didáctico mejora el aprendizaje de Estudios Sociales?

MUCHO ( ) **POCO ( )** **NADA ( )**

¿Por qué?

_____

_____

6. En el desarrollo del proceso didáctico de Estudios Sociales ¿usted emplea el juego como terapia de aprendizaje?

SIEMPRE ( ) **A VECES ( )** **NUNCA ( )**

¿Por qué?

_____

_____

7. ¿Ha recibido capacitación o actualización psicopedagógica acerca de terapias de juego?

BASTANTE ( ) **POCA ( )** **NINGUNA ( )**

8. ¿En la Planificación Curricular toma en cuenta usted la psicomotricidad como un factor fundamental para el desarrollo de las destrezas en el área de Estudios Sociales?

SI ( ) **NO ( )**

De ser afirmativa su respuesta explique las razones

_____

_____

¡Gracias por su colaboración!

ANEXO 3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Estimados estudiantes.

Con el propósito de recabar información acerca del ***juego como terapia en el proceso didáctico en el área de estudios sociales con los estudiantes de cuarto y quinto años de educación general básica de la Escuela Fiscal Mixta María Montessori, sección matutina de la parroquia de Malacatos, cantón Loja. Período lectivo 2012-2013***, le solicito a usted de la manera más comedida se digne contestar la siguiente encuesta.

INSTRUCCIONES:

Señale con una equis (X) la respuesta que crea conveniente.

PREGUNTAS:

1. ¿Te gusta la manera en que él profesor te enseña Estudios Sociales?

   SI ( ) **NO** ( )

   ¿Por qué?

   _____

   _____

2. ¿Los recursos didácticos que utiliza el maestro, te ayudan a comprender de mejor manera la clase de Estudios Sociales?

   Bastante ( ) **Poca ( )** **Nada ( )**

   ¿Por qué?

   _____

   _____

3. ¿Qué dificultades de aprendizaje tienes en el área de Estudios Sociales?

a. Falta de comprensión de hechos ( )

b. Falta de interpretación de fenómenos ( )

c. Escasa capacidad crítica ( )

d. Ninguna ( )

4. De acuerdo a tu criterio. ¿el juego es importante para mejorar las capacidades creativas, intelectuales y físicas en Estudios Sociales?

Muy importante ( )

Poco importante ( )

Nada importante ( )

5. ¿Tu profesor utiliza juegos didácticos en la clase de Estudios Sociales?

Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )

6. ¿Qué tipos de juegos te gustaría que utilice tu profesor en Estudios Sociales? Escribe algunos.

a. ----------

b. ----------

c. ----------

d. ----------

¡Gracias por su colaboración!

ANEXO 4

ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES Y ALUMNOS

ANEXO 5

CONFERENCIA APLICADA A LOS DOCENTES EN LA INSTITUCIÓN

INDICE GENERAL

PORTADA……i
CERTIFICACIÓN……...ii
AUTORÍA…….....iii
CARTADE AUTORIZACIÓN…….. iv
AGRADECIMIENTO..…….. v
DEDICATORIA…….....vi
ÁMBITO GEOGRÁFICO…….....vii
MAPA GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN……...viii
ESQUEMA DE TESIS…….....ix

a. Título…… 1
b. Resumen…….. 3
Summary..……..……... 2
c. Introducción…… 4
d. Revisión de Literatura…… 6
e. Materiales y Métodos……... 18
f. Resultados…….. 21
g. Discusión……... 43
h. Conclusiones…….. 45
i. Recomendaciones…….. 46
Lineamientos Propositivos...…….. 48
j. Bibliografía...……..... 58
k. Anexos……... 59
Índice……..114