



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN NIVEL DE POSTGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL

PROMAEDI

TÍTULO

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, PARA LA OBTENCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO ACADÉMICO 2012–2013”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS”

TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL GRADO A MAGISTER EN
EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA

Dra. María Augusta Tituaña Carrión

DIRECTORA

Dra. Enriqueta Lucrecia Andrade Maldonado Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Dra. Enriqueta Andrade Maldonado. Mg. Sc
DOCENTE INVESTIGADORA DEL NIVEL DE POSTGRADO DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA U.N.L

CERTIFICA:

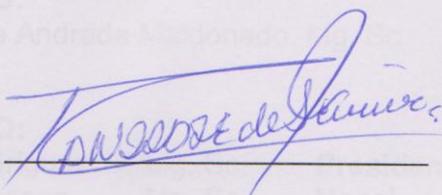
Haber dirigido y asesorado durante todo su proceso la Tesis de Maestría que versa sobre: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, PARA LA OBTENCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO ACADÉMICO 2012– 2013”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**”, de autoría de la Egresada del Programa de Maestría en Educación Infantil, modalidad semipresencial, Dra. María Augusta Tituaña Carrión, mismo que está en correspondencia con lo que determina el Reglamento de Régimen Académico vigente en la Universidad Nacional de Loja, por lo que se autoriza la presentación del mismo, a fin de que siga el trámite legal correspondiente.

Loja, julio del 2015

DIRECTORA DE TESIS:

Dra. Enriqueta Lucrecia Andrade Maldonado

f).



Dra. Enriqueta Lucrecia Andrade Maldonado Mg. Sc
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Dra. María Augusta Tituaña Carrión, 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: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Firma:



Cédula: 110225583-1

Fecha: Loja, julio del 2015

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

Yo, Dra. María Augusta Tituaña Carrión, declaro ser autora de la Tesis titulada:

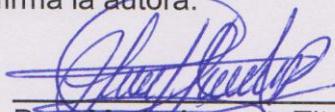
“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, PARA LA OBTENCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO ACADÉMICO 2012- 2013”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS”. Como requisito para optar al Grado de: Magister en Educación Infantil: 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 15 días del mes de julio del dos mil quince, firma la autora.

FIRMA:



AUTORA:

Dra. María Augusta Tituaña Carrión

CÉDULA:

110225583-1

DIRECCIÓN:

Loja, Urbanización San Rafael

CORREO ELECTRÓNICO:

magustica@yahoo.es

TELÉFONO:

07-2573789

CELULAR:

0969366168

DATOS COMPLEMENTARIOS:

DIRECTORA DE TESIS:

Dra. Enriqueta Lucrecia Andrade Maldonado. Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

Lic. María Eugenia Rodríguez.	Mg. Sc.	Presidenta
Dra. Sonia Sisalima Cuenca.	Mg. Sc.	Vocal
Dra. Ana Lucía Andrade Carrión.	Mg. Sc.	Vocal

AGRADECIMIENTO

Quiero dejar sentado mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja; al Área de la Educación el Arte y la Comunicación; al Nivel de Postgrado del AEAC; al Programa de Maestría en Psicología Infantil; a la Dra. Anita Andrade C. Mg. Sc, Coordinadora del Programa; a los docentes del Programa, por brindarme la oportunidad de mejorar mi formación profesional; a la Dra. Enriqueta Andrade. Directora de Tesis, por el asesoramiento en el decurso de todo el trabajo.

La Autora

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mis padres (+) quienes desde el cielo me dieron aliento y fuerzas para seguir adelante por el camino del bien y la superación; a mis hermanos; a mis hijos y nietos, porque ellos, se constituyeron en la fuente de mi inspiración y, merced a sus consejos y orientaciones, avancé a superar ciertos obstáculos que la vida me presentó. A ellos, que son la razón de mi vida, les dedico con profundo amor el fruto de mi trabajo.

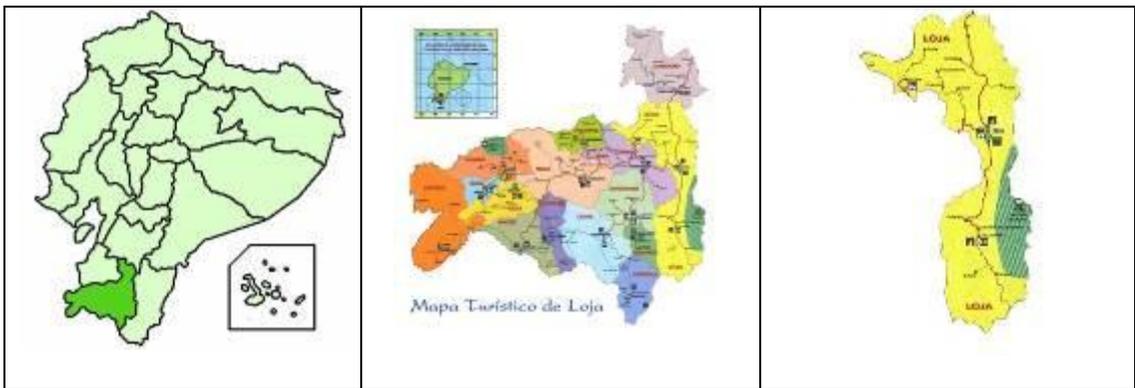
María Augusta

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

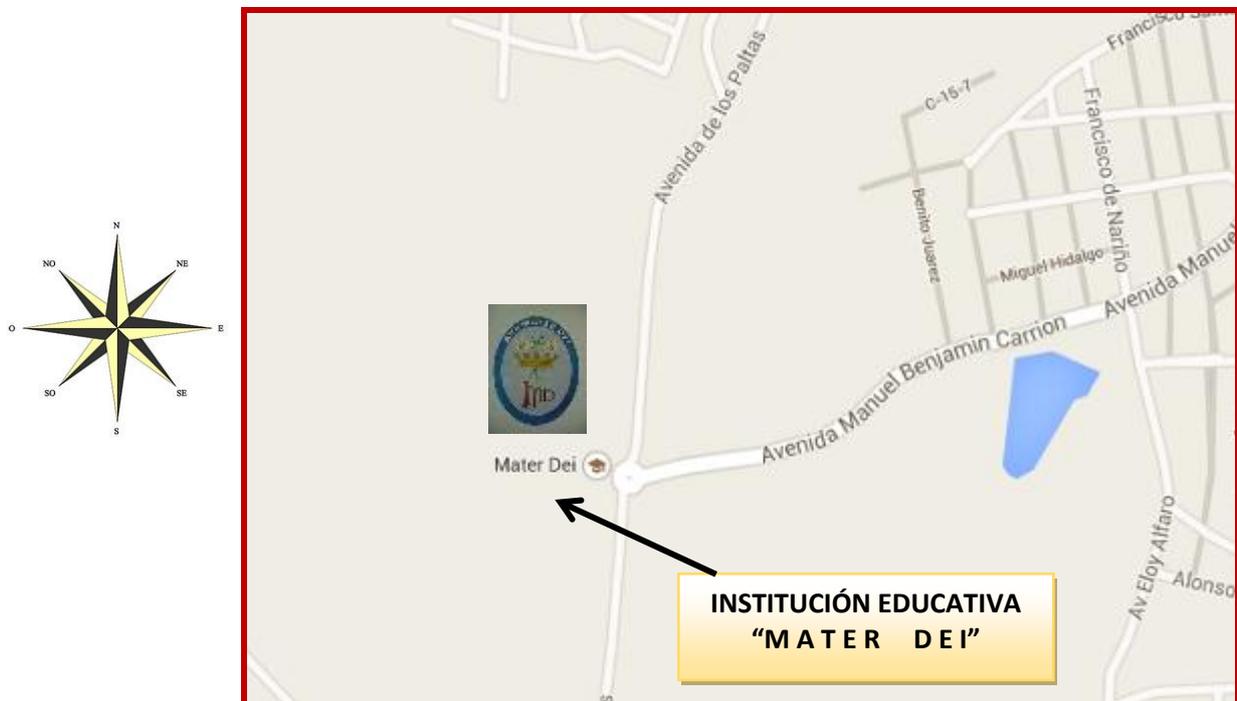
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación ,el Arte y la Comunicación NIVEL DE POSTGRADO											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR / NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA / AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN							NOTAS OBSERVACION
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDADES	OTRAS DESAGREGACIONES	
TESIS	<p>Dra. María Augusta Tituaña Carrión</p> <p>“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, PARA LA OBTENCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO ACADÉMICO 2012–2013”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS”</p>	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIAN	INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI”	CD	MAGISTER EN EDUCACIÓN INFANTIL

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE UBICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI” DE LA CIUDAD DE LOJA



ESQUEMA DE CONTENIDOS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. AGRADECIMIENTO
- v. DEDICATORIA
- vi. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN
- vii. MAPA GEOGRÁFICO DEL CANTÓN LOJA
- viii. CROQUIS DE LA UBICACIÓN DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN
- ix. ESQUEMA DE CONTENIDOS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN (SUMMARY)
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - ENCUESTAS
 - ÍNDICE

a. TÍTULO

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, PARA LA OBTENCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO ACADÉMICO 2012–2013”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS”

b. RESUMEN

Para el presente trabajo investigativo se planteó como objetivo: Determinar, que el juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaz, para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei”. Se consideró como muestra investigativa 1 autoridad, 3 docentes y 60 niños de primer año de educación básica; y los métodos: inductivo, deductivo, analítico sintético y estadístico; técnicas, encuestas y fichas de observación; el tipo de estudio descriptivo. Los resultados para el 66,67%, indican que el juego se constituye en la estrategia didáctica más adecuada para que los niños alcancen aprendizajes significativos. Al concluir se propone lineamientos alternativos para contribuir al reforzamiento de aprendizajes significativos y al mejoramiento de la actividad participativa de los niños y a la retroalimentación de aprendizajes con ayuda de juegos educativos como estrategias didácticas de apoyo en el aula.

SUMMARY

For the present research work was raised as a goal: Determine that the game as a teaching strategy is the most effective activity to ensure significant learning in children of first year of General Basic Education School "Mater Dei". It was considered as research shows one authority, 3 teachers and 60 children in the first year of basic education; and methods: inductive, deductive, analytical, synthetic and statistical; techniques, surveys and observation sheets; the type of descriptive study. The results for the 66.67%, indicating that the game is in the best teaching strategy for children to achieve meaningful learning. At the conclusion of alternative guidelines proposed to contribute to the strengthening of meaningful learning and improving participatory activity of children and feedback of learning with the help of educational games like support teaching strategies in the classroom.

c. INTRODUCCIÓN

En el primer año de educación general básica es fundamental que los niños o niñas alcancen el desarrollo integral de sus habilidades, destrezas, actitudes propias de la persona. Se debe recordar que antes de ingresar a este año, los educandos han tenido diferentes experiencias dadas por los ambientes en los que han interactuado, lo cual ha influido en sus desarrollo y madurez emocional, psicológico y social, aspectos que el docente infantil, docente de educación inicial o psicólogo infantil debe tomar en cuenta para iniciar su labor.

Como los niños o niñas preescolares no son seres aislados con el mundo de los adultos y con la realidad, se espera que el aula sea el lugar ideal para experimentar, reordenar las ideas que tienen sobre la vida, estructurar su pensamiento, conocerse unos a otros, interactuar con los demás, adquirir conocimientos y practicar valores que les permitan convivir en armonía.

Es en la escuela donde todos estos procesos se formalizan, continúan y se vuelven recursivos. Poco a poco los párvulos comienzan a darse cuenta que para comunicarse tienen que hablar y pronunciar bien los sonidos para que el otro los entienda, deben escuchar qué les dicen y saber que las letras se escriben para transmitir información.

Los docentes pre escolares, entonces deben propiciar actividades en las que los niños o niñas puedan desarrollar cada uno de estos aspectos de manera integrada.

No hay que olvidar el aspecto lúdico de la vida. Es más placentero para todos los humanos aprender a través de actividades lúdicas, que encierran momentos de placer, goce, creatividad y conocimiento. La lúdica es una condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce el disfrute, goce y distensión que producen tareas simbólicas e imaginarias con el juego. Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo integral.

Por lo tanto, lo lúdico no se limita a la edad, en la escolaridad es importante que el docente de Educación General Básica sea capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año, porque ayudarán a la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico y al mundo social.

En el primer año, la actividad lúdica es un eje transversal presente en todas las actividades a realizarse. Es un error pensar que el juego en los estudiantes únicamente tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran

sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Por todo esto es el docente quien tiene que aprovechar estas situaciones para conectarlas con el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia didáctica que permita la adquisición de aprendizajes significativos en los escolares.

Tomando como referente esta explicación general sobre el aspecto lúdico, el presente trabajo se refiere al Juego como estrategia didáctica, para la obtención de aprendizajes significativos, en los niños de primer año de educación general básica, de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, período académico “2012– 2013”. Lineamientos Alternativos.

Con todos estos antecedentes, en esta investigación, el principal problema investigado es: ¿Por qué no se privilegia el juego como una de las estrategias didácticas más eficaces para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de la Institución Educativa “Mater Dei”, de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013”? problema del cual se extraen los siguientes problemas derivados: **¿Hasta qué punto el juego se constituye en estrategia didáctica en la formación de los niños?**

¿Cuáles son los juegos más relevantes que sirven para generar aprendizajes significativos de los niños del primer año de Educación General Básica?

Para poder desarrollar el trabajo de manera adecuada, eficaz y eficiente, se planteó un objetivo general, mismo que está orientado a: Determinar, que el juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaz, para garantizar

aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013, de igual manera, se propusieron objetivos específicos, mismos que corresponden a: a) Analizar si los juegos que se utilizan en el primer año de educación general básica, sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños; b) Identificar los juegos más relevantes que sirven para generar aprendizajes significativos de los niños del primer año de educación general básica y c) Plantear lineamientos propositivos sobre los juegos, como estrategia didáctica, que permitan la adquisición de aprendizajes significativos, en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja.

Como hipótesis se propusieron las siguientes: a) Los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, se constituyen en las actividades más eficaces para ser utilizados como estrategias didácticas en la formación de los niños y b) Los juegos más relevantes que se utilizan en la actividad docente diaria, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica.

Para la presente investigación se utilizaron los siguientes métodos de investigación como: Inductivo, Deductivo, Analítico Sintético y Estadístico; técnicas como encuestas, fichas de observación.

Para el desarrollo y la fundamentación se ha obtenido soporte teórico en libros, documentos e internet. En la selección de la información se consideró el análisis y la síntesis, posterior a esto se los generalizó, con la ayuda de los métodos inductivo-deductivos y con el método estadístico se elaboró las tablas correspondientes y los gráficos estadísticos. En la recolección de la información respecto a lo investigado, se utilizó técnicas como la encuesta que se las aplicó a Autoridades y Docentes, así como fichas de observación para los niños.

Es muy importante analizar las variables utilizadas en esta investigación y fundamentar científicamente su estudio, como son:

Los Juegos Didácticos.- Para Groos, "el juego didáctico es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida"

Estrategias Didáctica.- Para (M. Shaw) "La formulación y valoración de estrategias didácticas, ha de verse como una parte de un todo complejo en las relaciones y procesos sociales, dentro de los cuales aquéllas tienen lugar y contribuyen a facilitar los resultados persiguiendo objetivos y programas".

Aprendizajes significativos.- Para David Ausubel “Es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso”.

Como resultado esencial, se puede indicar que para el 66,67% los juegos que realizan las maestras en el proceso pedagógico de los niños de primer año de Educación General Básica, se constituyen en las actividades más eficaces para ser utilizados como estrategias didácticas en la formación de los niños, así también determina el 100%, que los juegos más relevantes que se utilizan en la actividad docente diaria, sí generan aprendizajes significativos en los niños, como por ejemplo: juegos como la rayuela de números, memoria, series ascendentes y descendentes, lúdicos de figuras didácticas y grafo plásticos.

El juego se debe contemplar como anexos a los bloques de trabajo en la planificación diaria, puesto que a través de éste se puede lograr en los niños aprendizajes significativos en áreas cognoscitivas, nociones de espacio, lateralidad, entre otras.

Con los resultados obtenidos, se cree conveniente plantear lineamientos propositivos sobre los juegos y ponerlos en marcha, como estrategia didáctica, que permitan la adquisición de aprendizajes significativos, a través de talleres, cuyos participantes serán los docentes de la Institución Educativa Mater Dei con finalidad de socializar la importancia del juego dentro del aprendizaje significativo en los niños.

El documento de investigación consta de los siguientes apartados: Resumen, el mismo que describe de manera breve las motivaciones, objetivos y principales conclusiones del trabajo desarrollado; Introducción, en esta parte se explica la estructura y contenido del documento; Revisión de Literatura, que contiene el marco teórico que sustenta el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la investigación empírica; Materiales y Métodos, la cual explica en forma detallada los aspectos metodológicos seguidos en la fase investigativa, así: métodos utilizados, técnicas aplicadas, instrumentos diseñados, procedimiento de recolección de la información, procesamiento y análisis, población y muestra; Resultados, presenta los datos obtenidos mediante la investigación de campo, organizados y procesados en tablas y gráficos estadísticos que facilitan la comprensión de los principales resultados, haciendo referencia a los porcentajes más representativos; Discusión, en la cual se relacionan los datos más significativos para dar un sustento a los lineamientos alternativos; Conclusiones y Recomendaciones, que son las principales ideas a las que se ha llegado luego del procesamiento; Lineamientos Alternativos, la propuesta que considero pertinente realizarla; Bibliografía, detalla cada uno de los textos y páginas web consultados para elaborar el marco teórico del proyecto de investigación; y, finalmente, Anexos, que contiene ciertos elementos que han apoyado el proceso de construcción del presente trabajo investigativo.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

EL JUEGO

La importancia del juego en los niños

Casado Flores (2011) indica que "El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente, mientras que si no juega está enfermo" (p. 47).

El juego como herramienta educativa

Silva G (2011) sostiene que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo" (p.72)

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía

necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) "destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria" (p.29)

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Por todo lo indicado, se demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

El juego como indicativo de la salud infantil

Casado Flores (2011) sostiene que “Es más importante que observes la apetencia de tu hijo por el juego, que ponerle el termómetro, vigilar lo que come o hacerle análisis o radiografías. Cuando los niños de cualquier edad están enfermos o deprimidos, dejan de jugar, porque el juego implica una actitud activa y no pasiva, precisa un compromiso físico, emocional e intelectual activo para comprometerse libremente en el juego”. El juego es por tanto el mejor indicador de la salud de tu hijo, es tan importante como la comida y el sueño. Si tu hijo juega, duerme y come suficiente, está sin duda sano.

El juego es la mejor universidad, a través de él, los niños pequeños aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, se implican emocionalmente, imitan a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones. El juego es el mejor entretenimiento para la inteligencia, la capacitación de habilidades, las emociones y la actividad física. Más tarde, el juego permite socializar al niño, potenciando las relaciones con otros niños y con su entorno.

“Cuando juegan, los niños ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimula la inteligencia y las emociones”. Por eso, el juego tiene que ser siempre entretenido, divertido, para que sea voluntariamente aceptado.

Con el juego los niños adquieren experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos.

Mejía Laura (2010) argumenta que “El juego es imprescindible en todas las etapas de la infancia, lógicamente cambian el tipo de juego y su significado. Existen casi infinitas formas de jugar, solo limitadas por el espacio que tienen para desarrollar sus juegos, los recursos que les proporcionan los

adultos y por su propia imaginación. Por ello los adultos deberían facilitar los medios para jugar, los materiales y el espacio necesario para ello” (p.97)

García Santiago (2012) expone que “Los padres son los primeros compañeros de juego de sus hijos, con ellos aprenderán a imitar sonidos a coger los juguetes que se le ponen en las manos, a tirarlos y deleitarse con el ruido que provocan al caer, más tarde a esconder y encontrar cosas. Poco a poco tu hijo aprenderá a jugar solo durante cortos periodos de tiempo, cada vez podrá entretenerse más tiempo solo, siempre que tenga objetos con los que juega y espacios para ver; cuando puede desplazarse gateando aprenderá a coger las cosas que le rodean con las que puede desarrollar su imaginación” (p.37)

En la edad preescolar aprenderá a jugar con otros niños. El juego le permitirá ser cada vez más independiente, que es el objetivo final de la educación, lograr que tu hijo sea un adulto independiente, equilibrado y bien relacionado con su medio, metas imposibles de conseguir sin el juego.

Es muy importante que los padres jueguen con sus hijos; “Los padres, muchas veces influenciados por la industria del juguete, proporcionan a sus hijos solo “juguetes educativos”, limitando el juego que permite aprender sobre el mundo real, sobre sí mismo y sobre su entorno, y esto es tanto o más educativo. Es muy útil y agradable para tu hijo, también para ti, que juguéis juntos, revolcándoos por el suelo, modelando plastilina, cantando, bailando o jugando al baloncesto. Esto no solo mejorará vuestra unión,

también hace que tu hijo se sienta mucho más feliz, a la vez que tú puedes recuperar la alegría del recuerdo de tus juegos infantiles”

Los padres, por motivos, generalmente de trabajo, no tienen tiempo de jugar con sus hijos. Aunque descubran años después su error, ya nunca podrán recuperar las sonrisas, las alegrías, las emociones y el progreso de su hijo. Aunque sólo sea media hora al día, se debería dedicar tiempo a jugar con los hijos. No para ver la televisión, tampoco para ver como juegan otros niños, muñecos o dibujos animados, sino para liberarse de todas la cargas y obligaciones constantes; la interrelación frecuente de padres e hijos, fortalece los vínculos interpersonales así como también ofrece seguridad en el diálogo de manera permanente y continua.

Teorías de los Juegos

El Juego como anticipación funcional

Para Karl Groos (1902) “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". (p. 76)

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

El Juego en la Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), "el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo" (p. 86)

Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

“Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (p. 99).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las

actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a

conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto-dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

El Juego en la Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyonovich Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (p. 53)

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL NIVEL INICIAL.

Estrategias Didácticas

M. Skilbeck (2001) indica que, "Las estrategias docentes son procesos encaminados a facilitar la acción formativa, la capacitación y la mejora socio cognitiva, tales como la reflexión crítica, la interrogación didáctica, el debate o discusión dirigida, el aprendizaje compartido, la meta cognición, la utilización didáctica del error, etc." (p.83)

Estrategias de Aprendizaje

C. Pozo (2004) señala que, "Las estrategias de aprendizaje se relacionan con el concepto de aprendizaje estratégico, corriente cognitiva muy prolífica en los últimos años que ha dedicado sus investigaciones a conectar el aprendizaje de los contenidos curriculares con el aprendizaje de los procedimientos y estrategias para aprender más y mejor esos contenidos, y hacerlo paulatinamente de una manera más autónoma" (aprender a aprender) (p. 71)

TIPOS DE ESTRATEGIAS

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación

con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

Clasificación de las estrategias metodológicas

Estrategias socializadoras:

Cumple con objetivos, contenidos y se basa según el estilo del profesor.

Estrategias individualizadoras:

Pretende desarrollar la personalidad (autoconciencia, comprensión, autonomía y autoevaluación) incrementa la creatividad, la solución de problemáticas y la responsabilidad personal. El profesor es el guía, animador y orientador. El alumno es libre y responsable.

Estrategias personalizadas:

Estas dependerán del profesor que esté a cargo del grupo o grupos según sus perspectivas.

Estrategias creativas:

Actividades creativas en el grupo, fluidez verbal conceptual, puede ser a través de formación de palabras, completar un dibujo o formar figuras, anti proverbios.

APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Para David Ausubel (1918) “El aprendizaje significativo es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista. (p. 03)

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Es decir, en conclusión el aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos que tiene el individuo más los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

Además el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño y la forma en que las relacione.

Definición del aprendizaje significativo

Según D. Ausubel (2009), sostiene que “El aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo. Este establecimiento de relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conocimientos previos, pertinentes y relevantes de que dispone el sujeto y los contenidos a aprender”. (p. 04)

Es aquel aprendizaje que por lo que significa y por la forma en que se recibe adquiere un sentido especial, trascendental y de valor para una persona.

La interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, serán un éxito siempre y cuando exista: necesidad, interés, ganas y disposición para aprender, de no existir una correspondencia y las bases con las que cuenta el individuo, no se puede hablar de un aprendizaje significativo. Este tipo de aprendizaje es aquel que va en pro del fortalecimiento de todas aquellas actitudes biopsicosocioafectivas de los seres humanos a través de la aplicación de estrategias basadas en la apreciación de la realidad por medio de las experiencias propias y lógicas y los canales sensoriales.

El mismo autor sostiene que, “El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: “aprende a aprender”, a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor”. (p. 14)

Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser cuando se caracteriza por haber surgido de la interrelación con lo que le rodea al individuo.

“El aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y lo utiliza porque es valorado como primordial y útil”

Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa, que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura

cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera:

Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente.

Características del aprendizaje significativo

En la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, éste se diferencia del aprendizaje por repetición o memorístico, en la medida en que este último es una mera incorporación de datos que carecen de significado para el estudiante, y que por tanto son impasibles de ser relacionados con otros. El

primero, en cambio, es recíproco para el estudiante.

El aprendizaje significativo es aquel que:

1. Los docentes crean un entorno apropiado para la instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo.
2. Sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.
3. Se opone al aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos.
4. Ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.
5. Se da mediante dos factores: el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla. De esta manera se puede tener un panorama más amplio sobre el tema.

Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de

modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente, específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición

Esto quiere decir que en el proceso educativo es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones estables y definidas, con las cuales la nueva información puede interactuar.

Contrariamente al aprendizaje significativo no se produce cuando no existe una relación entre los conocimientos previos con la nueva información en el proceso enseñanza-aprendizaje, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre-existentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en Física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias.

David Ausubel (2009), sostiene que cuando, "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo" (p. 37) (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga).

Obviamente, el aprendizaje mecánico no se da en un "vacío cognitivo" puesto que debe existir algún tipo de asociación, pero no en el sentido de una interacción como en el aprendizaje significativo. El aprendizaje mecánico puede ser necesario en algunos casos, por ejemplo en la fase inicial de un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos relevantes con los cuales pueda interactuar, en todo caso el aprendizaje significativo debe ser preferido, pues, este facilita la adquisición de significados, la retención y la transferencia de lo aprendido.

Requisitos para el aprendizaje significativo

Al respecto D. Ausubel (2009) dice: "El alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancialmente y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria" (p. 48)

Tipos de aprendizaje significativo.

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

a) Aprendizaje de representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados de determinados símbolos.

Al respecto D. Ausubel (2009) dice: "Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan" (p. 05)

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

b) Aprendizaje de conceptos

D. Ausubel (2009) también señala que los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (p. 61), partiendo de ello se pueda afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos: Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis. Del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier otro momento.

c) Aprendizaje de proposiciones.

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo

un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

Pasos a seguir para promover el aprendizaje significativo

- Proporcionar retroalimentación productiva, para guiar al aprendiz e infundirle una motivación intrínseca.
- Proporcionar familiaridad.
- Explicar mediante ejemplos.
- Guiar el proceso cognitivo.
- Fomentar estrategias de aprendizaje.
- Crear un aprendizaje situado cognoscitivo.

La teoría del aprendizaje significativo se ha desarrollado y consolidado a merced de diferentes investigaciones y elaboraciones teóricas en el ámbito del paradigma cognitivo, mostrando coherencia y efectividad. Cuanto más se premie al educando en el proceso enseñanza aprendizaje mayor resultado mostrará al fin del año escolar, pero esto será difícil sin la ayuda de los padres dentro del proceso. Debe tener el aprendizaje significativo un nivel de apertura amplio, material de estudio que sea interesante y atractivo y una motivación intrínseca o extrínseca. Además de realizar dos estrategias que son la elaboración (integrar y relacionar la nueva información con los conocimientos previos) y la

organización (reorganizar la información que se ha aprendido y donde aplicarla)

Como en el caso de las personas que reciben una educación a distancia donde es básico la disposición y auto regulación que tiene el alumno para obtener todo el aprendizaje significativo y que pueda aplicarlo en su entorno personal y social.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación es de tipo descriptiva y se ha basado en identificar, establecer y describir aspectos actuales vigentes y pertinentes de juegos como estrategias didácticas para la obtención de aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de primer año de educación general básica de la institución educativa Mater Dei; por tal razón se analizó toda la problemática que compete al entorno de investigación y se procedió a su aplicación y desarrollo.

La presente investigación ha pretendido apuntar siempre en su principal objetivo como es el de determinar, que el juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaz, para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja.

Para lograr los objetivos planteados y poder ejecutar dicho proceso investigo, se ha considerado algunos materiales y métodos como son:

MATERIALES

Se utilizó los siguientes materiales: Equipo portátil de computación, Pen Drive USB, libros, documentos, internet, materia digital, suministros de oficina, copias, etc.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Inductivo:

Permitió guiar la búsqueda de información para la presente investigación, fue tomado en cuenta en la aplicación de las encuestas, por cuanto, sirvió para conocer lo que piensan las docentes y directivos de la institución, referido al juego como estrategia didáctica.

Deductivo:

Este método ayudó a examinar características generales de la literatura, adicionalmente sirvió para conocer y hacer abstracciones del objeto total de la investigación, mismas que fueron analizadas por separado, a fin de lograr resultados satisfactorios, que sirvieron de un soporte valioso en la investigación. Así como también permitió llegar a las conclusiones y recomendación de la presente investigación.

Analítico Sintético:

Permitió analizar la información recolectada sobre Juegos educativos, Estrategias Didácticas, Aprendizajes significativos previa la organización para el análisis de los criterios más importantes y la elaboración del informe correspondiente.

Estadístico

Permitió identificar e interpretar los datos cuantitativos, así como ha permitido presentar los resultados en tablas y gráficos estadísticos.

TÉCNICAS UTILIZADAS

Técnicas

Como técnicas de recolección de datos se utilizó:

Encuesta, fue aplicada a la Directora y a las docentes de primer año de educación básica de la Institución Educativa Mater Dei, por ser personas que tienen conocimiento y relación con los objetos de estudio del presente trabajo investigativo; la misma que a través de un interrogatorio de preguntas aportó con información precisa. *(Ver Anexo # 1)*

Guía de observación, permitió obtener datos referentes al juego y su utilización como estrategia didáctica, para la obtención de aprendizajes significativos. *(Ver Anexo # 2)*

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

Procesamiento, análisis e interpretación de la información, la información que se obtuvo, fue recolectada, procesada, analizada mediante la aplicación de la estadística descriptiva; la información procesada, se la organizó en cuadros y gráficos, para luego darle la interpretación correspondiente.

Comprobación de hipótesis. Una vez que se hizo todo el trabajo de campo y el análisis correspondiente, se llegó a comprobar las hipótesis, para lo cual, se tomó en cuenta los resultados y su relación con el marco teórico planteado.

Lineamientos alternativos. Se construyeron sobre la base del criterio de los informantes, la realidad observada y las necesidades y requerimientos de docentes, quienes llevan a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la ejecución de la presente investigación, ha sido indispensable el tomar en cuenta los siguientes datos de la Institución Educativa “Mater Dei”, ubicada en la ciudad de Loja, datos que permitieron optimizar el trabajo investigativo, así como la propuesta de lineamientos alternativos.

Para información general la Institución Educativa “Mater Dei” cuenta con:

Directora	1	Estudiantes de 2do EGB a 10mo año de EGB.	980
Sub Directora	1		
Docentes	43		
Docentes de Educación Inicial	3	Estudiantes de Educación Preparatoria 1er Año	60
TOTAL	48	Total	1040

Fuente: Registros de la Institución Educativa “Mater Dei” 2013
Investigadora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Los datos poblacionales considerados para el presente trabajo son:

PARALELOS	Niños	Maestros	Autoridades
“A.”	20	1	1
“B”	20	1	
“C”	20	1	
TOTAL	60	3	1

Fuente: Registros de la Institución Educativa “Mater Dei” 2013
Investigadora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

- **60** Estudiantes de Educación General Básica
- **3** Docentes de Educación General Básica
- **1** Autoridad de la Institución Educativa “Mater Dei”

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

Pregunta Uno

1. ¿Considera usted que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños de primer año de Educación General Básica, es una de las estrategias didácticas más adecuadas?

Cuadro 1:

INDICADOR	f	%
Sí	2	66,67%
No	0	0,00%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 1:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo.¹

¹ <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>

Por medio del juego, se aprende las normas y pautas de comportamiento social, se valora y actúa, así como se despierta la curiosidad. De esta forma, todo lo aprendido y vivido se hace, mediante el juego.

Tomando en consideración los resultados que se obtuvieron en el trabajo de campo, en lo que corresponde a esta pregunta, el 66,67% de las maestras, considera que, las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños de primer año de Educación General Básica, sí es una de las estrategias didácticas más adecuadas, en tanto que el 33,33% considera que esto sólo a veces, se constituye en estrategia adecuada.

Los resultados, demuestran claramente que el juego, debidamente planificado, organizado y con propósitos definidos claramente, contribuyen significativamente para que los niños/as, desarrollen sus capacidades y aprendan más fácilmente.

Pregunta Dos

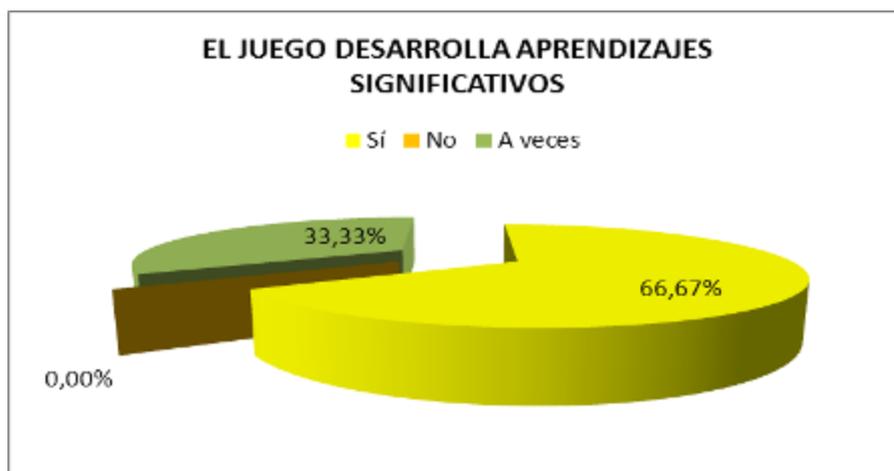
2. ¿Usted como docente, se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños aprendizajes significativos?

Cuadro 2:

INDICADOR	f	%
Sí	2	66,67%
No	0	0,00%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 2:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El aprendizaje significativo, sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos.²

² es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. El aprendizaje significativo se da mediante dos factores, el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla. De esta manera se puede tener un panorama más amplio sobre el tema.³

El 66,67% de las maestras, indica que sí, se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños aprendizajes significativos, mientras que el 33,33%, manifiesta que esto se produce a veces.

Es importante destacar que los niños/as, no tienen todos los conocimientos generales por su edad para un desempeño adecuado, toda vez que ellos, desde el núcleo familiar van de manera progresiva conociendo y aprendiendo; es importante destacar que los primeros maestros son sus padres, quienes orientan y fundamentan las bases necesarias para que el niño/ña pueda ir formándose y vaya asimilando los aprendizajes significativos más importantes en su formación.

³ IBIDEM

Pregunta Tres

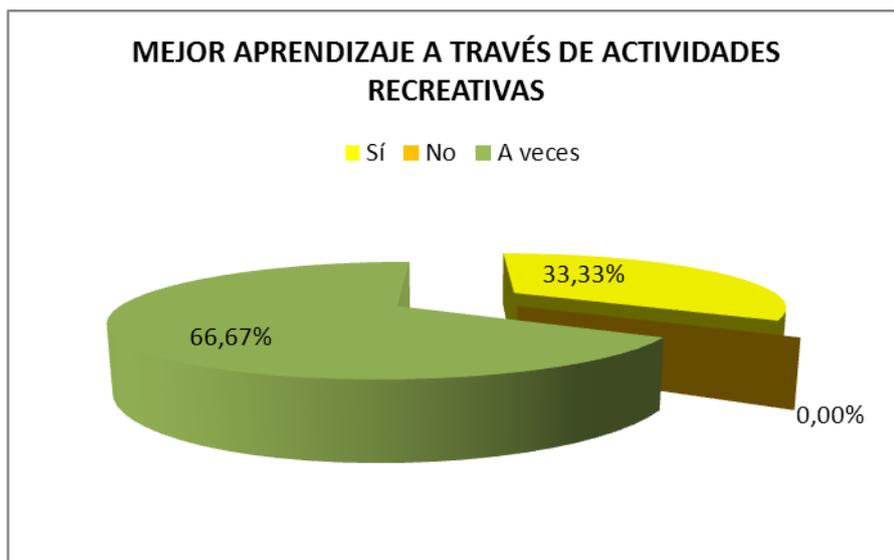
3. ¿Estima usted que los niños aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas?

Cuadro 3:

INDICADOR	f	%
Sí	1	33,33%
No	0	0,00%
A veces	2	66,67%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 3:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar la música, los juegos, las atracciones, etc., donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.⁴

⁴https://docs.google.com/document/d/1_Y9ibfqWf8Wh_E9YecbDnLEf8yQHbHR_2dk3rQ3fmhc/edit?pli=1

Con las actividades recreativas es posible aumentar la creatividad del grupo. Siempre y cuando éstas sean elegidas de acuerdo a los intereses y a las capacidades de los participantes.

Este método ayuda a la integración de los individuos al grupo, y proporciona oportunidades para el reconocimiento, la respuesta y nuevas experiencias. A su vez, crea una atmósfera agradable, aumenta la participación, facilita la comunicación, fija algunas normas grupales y desarrolla la capacidad de conducción. La gran ventaja de este tipo de actividad es la disminución de tensiones. Se considera como un auxiliar para el proceso de grupos que tienen objetivos definidos y propósitos más serios.

El 66,67% de las maestras, manifiesta que, a veces los niños aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas, mientras que el 33,33% restante considera que sí mejor aprenden los niños, a través de estas actividades.

Cuando las maestras se sirven de actividades complementarias para lograr que los niños/as aprendan mejor y fácilmente, es muy satisfactorio, por cuanto, los progresos se evidencian en forma inmediata y ello, permite llevar a cabo un proceso pedagógico ágil, que garantiza la adquisición de aprendizajes significativos por ende, los resultados en conocimiento y trabajo de los estudiantes es con criterios satisfactorios y acreditables.

Pregunta Cuatro

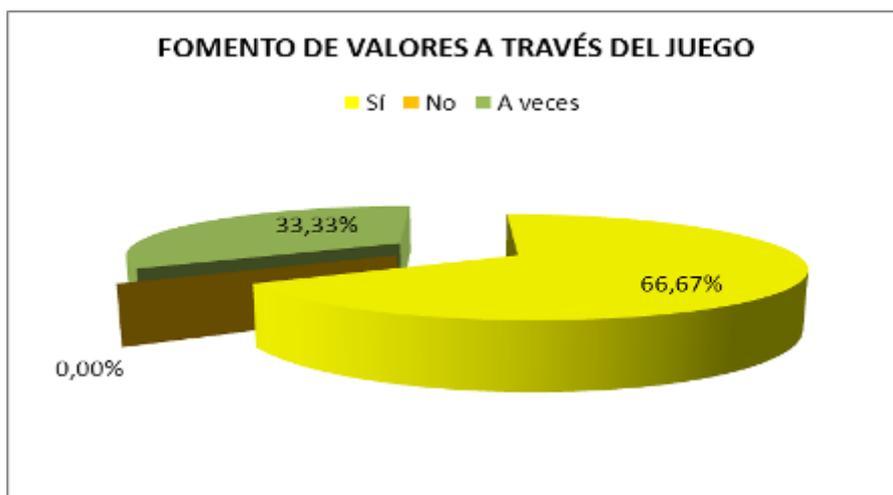
4. ¿Ha percibido usted que los niños desarrollan los valores a través del juego y actividades recreativas?

Cuadro 4:

INDICADOR	f	%
Sí	2	66,67%
No	0	0,00%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 4:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud.⁵

⁵ <http://elvalordelosvalores.com/definicion-de-los-valores/>

Proporcionan una pauta para formular metas y propósitos, personales o colectivos. Reflejan nuestro interés, sentimientos y convicciones más importantes.

Los valores se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones, con una importancia independiente de las circunstancias.

El 66,67% de las maestras, consideran que los niños sí desarrollan los valores a través del juego y actividades recreativas; el 33,33% de las maestras restantes, en cambio indican que esto sólo se produce a veces.

La participación en grupos, y las actividades lúdicas entre compañeros, contribuye para que los niños/as desarrollen valores como la cooperación, solidaridad, amistad y otros más, por cuanto, se genera respeto en cada momento de su participación.

Pregunta Cinco

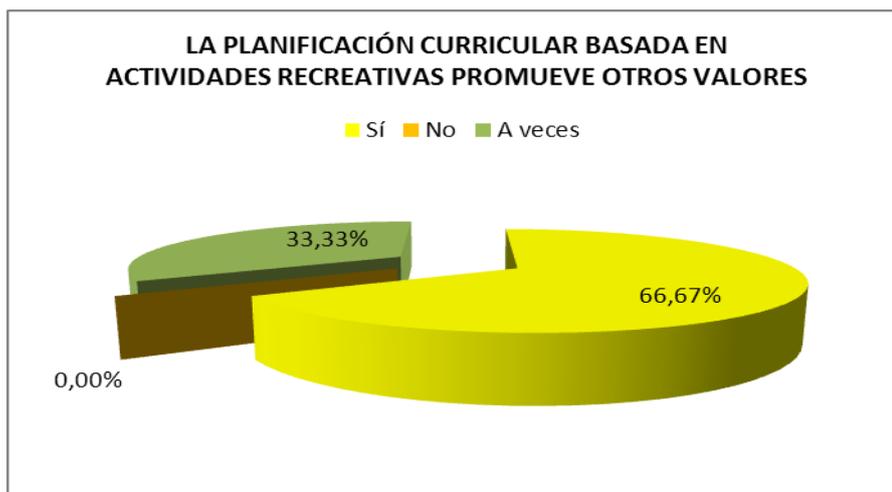
5. ¿Considera usted importante que, la planificación curricular debe contemplar actividades recreativas, que permita promover la creatividad, la cooperación y otros valores más?

Cuadro 5:

INDICADOR	f	%
Sí	2	66,67%
No	0	0,00%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 5:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La planificación permite organizar y conducir los procesos de aprendizaje necesarios para la consecución de los objetivos educativos.

Muchas veces se han visto el proceso y los instrumentos de planificación únicamente como un requisito exigido por las autoridades, pero la idea es que el docente interiorice que este recurso le ayudará a organizar su trabajo y ganar tiempo.

Además, la planificación didáctica permite reflexionar y tomar decisiones oportunas, tener claro qué necesidades de aprendizaje tienen los estudiantes, qué se debe llevar al aula y cómo se pueden organizar las estrategias metodológicas, proyectos y procesos para que el aprendizaje sea adquirido por todos, y de esta manera dar atención a la diversidad de estudiantes.

Otro punto importante de la planificación didáctica es la preparación del ambiente de aprendizaje que permita que los docentes diseñen situaciones en que las interacciones de los estudiantes surjan espontáneamente y el aprendizaje colaborativo pueda darse de mejor manera.⁶

Tomando en consideración los resultados obtenidos en el trabajo de campo, se determina que el 66,67%, de las maestras, considera que sí es importante que, la planificación curricular debe contemplar actividades recreativas, que permita promover la creatividad, la cooperación y otros valores más, mientras que el 33,33%, sostiene que esto a veces es importante.

Por los resultados, se puede evidenciar que, en verdad, sí es importante que la planificación curricular contemple actividades recreativas, por cuanto, ello permite que los niños/as, tengan la oportunidad de desarrollar sus valores y, de esta manera, logren una formación pertinente, integral y adecuada, lo cual, les permitirá, alcanzar aprendizajes significativos, de calidad y excelencia.

⁶ <http://psicologiaporlavida.blogspot.com/2011/11/destrezas-con-criterios-de-desempeno.html>

Pregunta Seis

6. ¿Considera que la consistencia y la pertinencia de las actividades recreativas que usted realiza en el aula contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos?

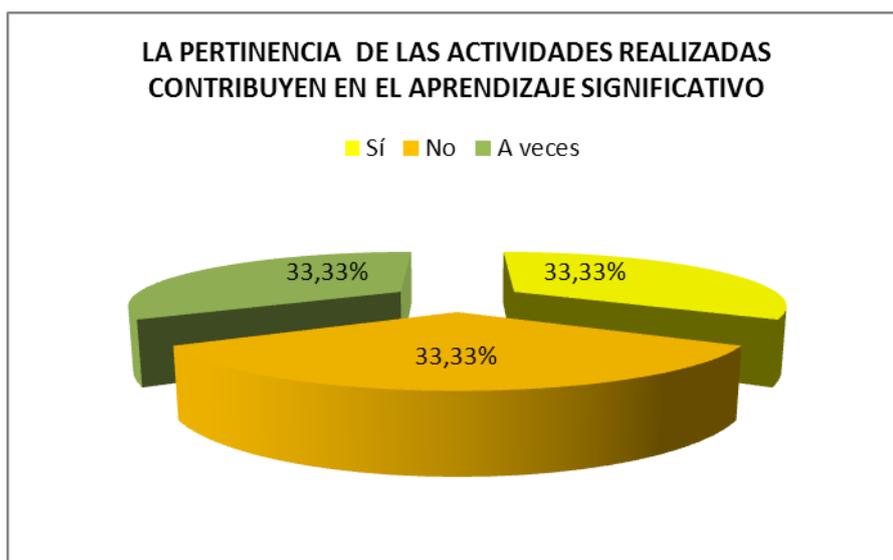
Cuadro 6:

INDICADOR	f	%
Sí	1	33,33%
No	1	33,33%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 6:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La consistencia es una cualidad o propiedad de las cosas que las hace resistentes, sólidas, espesas, confiables, certeras y/o perdurables, según sea el objeto material o inmaterial sobre el que se aplique este atributo.

Pertinencia es la cualidad de pertinente. Se trata de un adjetivo que hace mención a lo perteneciente o correspondiente a algo o a aquello que viene a propósito

Al hacer la consulta sobre el particular, el 33,33%, de las maestras, considera que la consistencia y la pertinencia de las actividades recreativas que realiza en el aula, contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos, mientras que el 33,33%, manifiesta que no y el 33,33% restante, estima que a veces.

La consistencia y la pertinencia de las actividades recreativas que la maestra realiza en el aula, se constituyen en el eje central del proceso pedagógico, lo cual garantiza que la actividad educativa, tenga una orientación adecuada, en razón de la visión y la misión institucional, así como del proceso de planificación de las actividades y desarrollo de clase; de esta manera, se garantiza y se logre que los niños/as, adquieran aprendizajes significativos.

La maestra parvularia, está consciente que, la consistencia y la pertinencia de actividades recreativas, deben ser primordiales y ejecutables durante el proceso de orientación escolar, porque sólo de esta manera se logrará aprendizajes deseados.

Pregunta Siete

7. ¿Estima usted que a los niños se les debe fomentar el juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo?

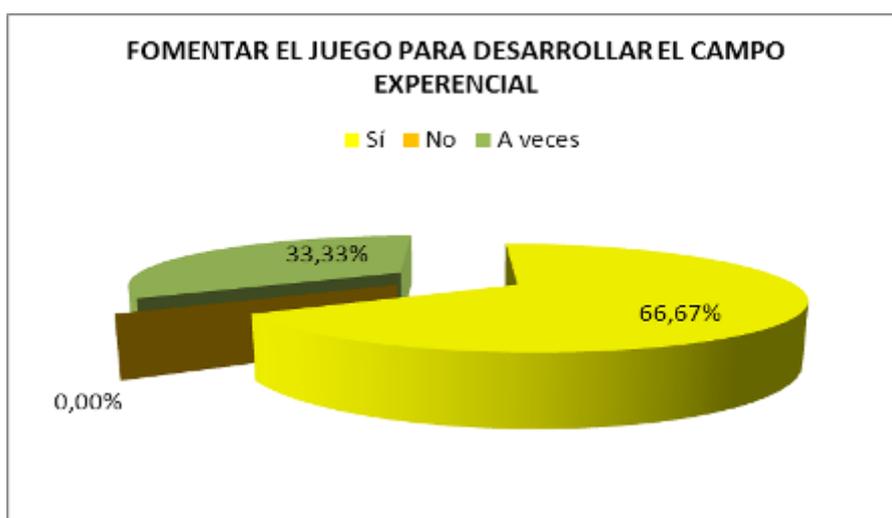
Cuadro 7:

INDICADOR	f	%
Sí	2	66,67%
No	0	0,00%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 7:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El aprendizaje experiencial nos proporciona una oportunidad extraordinaria de crear espacios para construir aprendizajes significativos desde la auto-exploración y experimentación.

Se define el aprendizaje como el proceso mediante el cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos, conductas, instalación y reforzamiento

de valores, como resultado del análisis, de la observación y de la experiencia.⁷

Estos cambios pueden alcanzar grados diversos de estabilidad, producidos como resultado de estímulos y respuestas. Los aprendizajes del ser humano desde un punto de vista individual, se pueden convertir en *aprendizajes colectivos*, en la medida que se guíen y compartan al llevarlos hacia aprendizajes corporativos, que fortalezcan la integración en cada comunidad, la eficacia y la productividad en el fomento por alcanzar grupos humanos inteligentes, abiertos al aprendizaje.

De acuerdo a los resultados que se obtuvieron en esta pregunta, el 66,67% de las maestras considera que sí es adecuado que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo, mientras que el 33,33%, manifiesta que esto sólo es posible a veces.

Basándose en los resultados, es importante determinar que es pertinente y adecuado brindarles a los niños las oportunidades necesarias, a fin de que, a través del juego, logren desarrollar destreza y habilidades propias de la persona para su formación y capacidad de interactuar.

Las maestras parvularias en la planificación didáctica deben elaborarlas y estructurarlas metodológicamente con actividades lúdicas, con el propósito de lograr mayor predisposición para el aprendizaje a través de juegos recreativos.

⁷ www.aprendizajeexperimental.com/

Pregunta Ocho

8. ¿Considera que el juego es el eje que mueve expectativas en el niño para buscar un rato de descanso y esparcimiento?

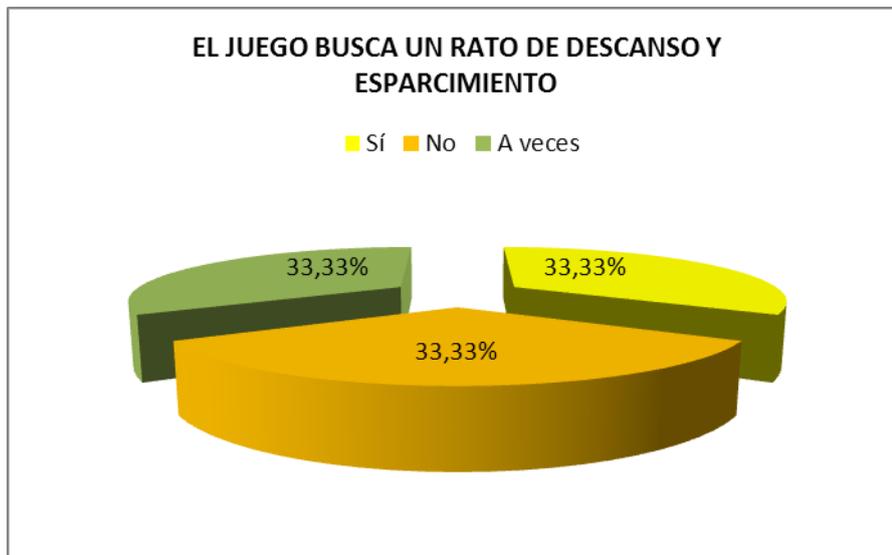
Cuadro 8:

INDICADOR	f	%
Sí	1	33,33%
No	1	33,33%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 8:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El juego contribuye al desarrollo intelectual, psicomotriz, social y emocional. Mejora el pensamiento abstracto, la atención, la memoria, la creatividad y el lenguaje. La pedagogía moderna propone el empleo de juegos didácticos como el método ideal para el proceso enseñanza y aprendizaje. Dichos criterios sumados a la tasa de natalidad y la evolución de la población infantil, son indicadores favorables para el

crecimiento y llena de valores, la demanda de dichos juegos ya que cumplen un papel importante en su desarrollo.⁸

En esta pregunta las maestras en un 33,33%, consideran que, el niño desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento; el 33,33%, manifiesta que no es muy pertinente y el 33,33%, estima que sólo a veces, incide en el desarrollo general de los niños.

El juego es una actividad que mueve todas las esferas de la personalidad del niño/a, porque permite un desarrollo intelectual, afectivo y fundamentalmente psicomotriz, lo cual le ayuda para que alcance una formación integral y un desempeño intelectual y psicomotriz adecuado a la edad.

⁸ <http://es.slideshare.net/marcelasorayar/el-juego-en-la-educacion-inicial-m>

Pregunta Nueve

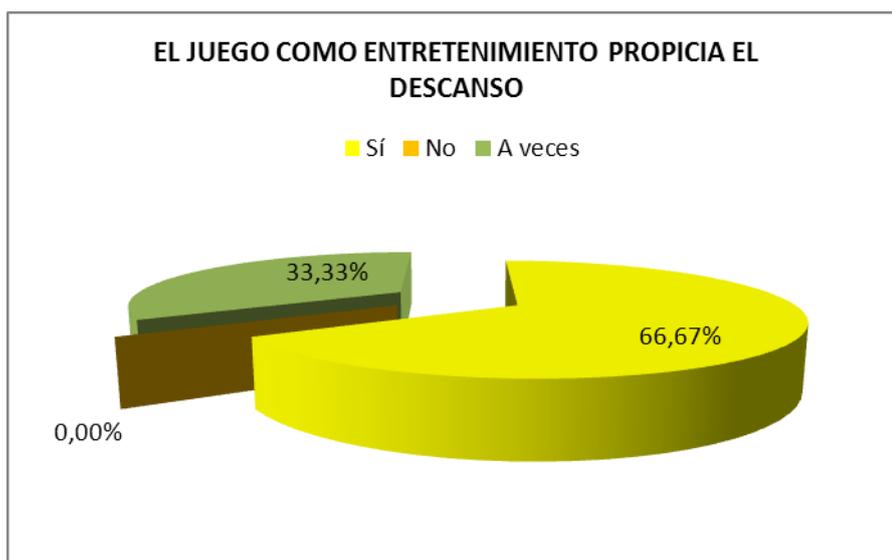
9. ¿El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

Cuadro 9:

INDICADOR	f	%
Sí	2	66,67%
No	0	0,00%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 9:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El entretenimiento es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. La industria que proporciona entretenimiento es llamada industria del entretenimiento.⁹

⁹ <https://nuestropensar.wordpress.com/2011/09/07/de-momento-pienso-el-entretenimiento/>

El entretenimiento también se fusiona con la educación, produciendo formas más eficientes y rápidas de aprender.¹⁰

Los deportes y la lectura de literatura se incluyen normalmente en la industria del entretenimiento, pero éstas son a menudo llamada la recreación, porque implican la participación activa.

El 66,67% de las maestras estiman que el juego, tomado como entretenimiento sí suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso, mientras que el 33,33%, considera que esto a veces es positivo.

Para que el juego en verdad, se constituya en una actividad de entretenimiento y de esta manera, se logre suavizar asperezas y dificultades, es necesario que sea asumido como una actividad didáctica, que sirva para promover aprendizajes y que permita una vinculación permanente del niño/a a la vida social, de grupo y a su vez, que pueda interactuar con sus compañeros.

¹⁰ <https://nuestropensar.wordpress.com/2011/09/07/de-momento-pienso-el-entretenimiento/>

Pregunta Diez

10. ¿Está usted de acuerdo que, el juego promueve la reflexión, la búsqueda de alternativas que favorezcan, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, valores que facilitan la incorporación en la vida ciudadana?

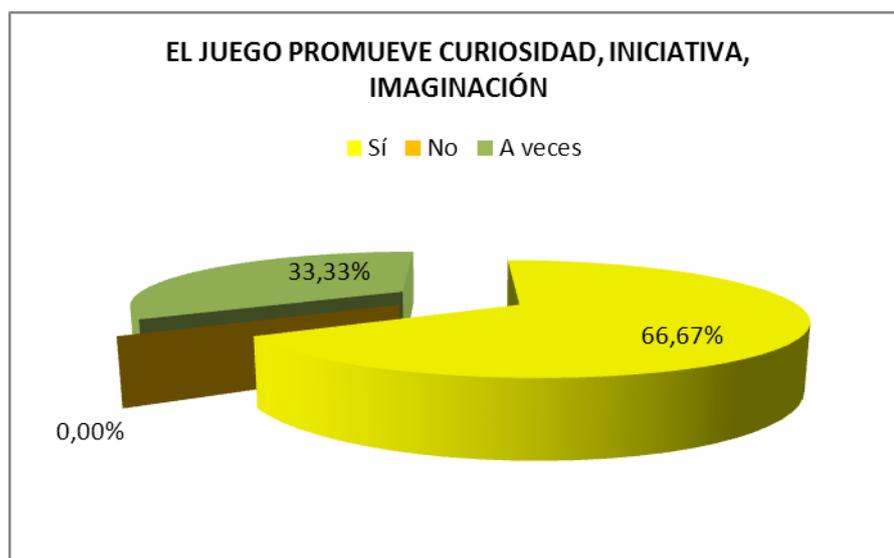
Cuadro 10:

INDICADOR	f	%
Sí	2	66,67%
No	0	0,00%
A veces	1	33,33%
TOTAL DE ENCUESTADOS	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 10:



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. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en

latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.¹¹

En esta pregunta, el 66,67% de las maestras manifiestan que sí están de acuerdo en que el juego promueve, la reflexión, la búsqueda de alternativas que favorezcan la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana, mientras que el 33,33%, señala que a veces se produce esto.

El juego desde un enfoque didáctico, se constituye en la mejor terapia para que los niños y niñas, piensen, reflexionen y actúen, por cuanto, en las múltiples actividades que realizan, provocan el desarrollo de sus capacidades y por lo tanto, un desarrollo adecuado de sus potencialidades.

¹¹ www.ecured.cu/index.php/Juego_en_el_niño

Pregunta Once

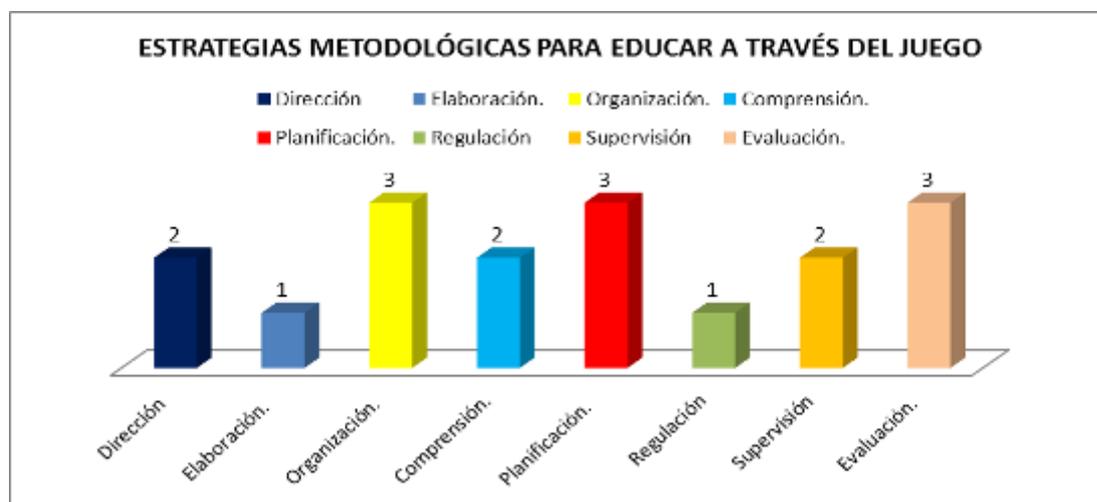
11. ¿Qué estrategias metodológicas cree usted que se debería aplicar en el aula para educar a través del juego

Cuadro 11:

ESTRATEGIAS	f
Dirección	2
Elaboración.	1
Organización.	3
Comprensión.	2
Planificación.	3
Regulación	1
Supervisión	2
Evaluación.	3
TOTAL DE ENCUESTADOS	3

Fuente: Encuesta aplicada a maestros de EGB de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 11:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se entiende por estrategias metodológicas la combinación de métodos y medios utilizados por los formadores y los alumnos, para facilitar el logro de los resultados de aprendizaje y, en consecuencia, de los objetivos. ¹²

¹² <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/2796/1/ALVARADO%20FIGUEROA%20EDI%20ESTALIN%20.pdf>

Si los resultados y objetivos representan el qué aprender, las estrategias metodológicas se refieren al cómo hacerlo.

Las estrategias metodológicas señaladas por las maestras, permitirán realizar un trabajo ordenado, planificado, con sentido y criterio didáctico, toda vez que las estrategias metodológicas surgen de la planificación y organización previa del proceso de enseñanza/aprendizaje por el formador que, en su papel de mediador y facilitador, establece las actividades o situaciones más idóneas para lograrlo

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LA SEÑORA DIRECTORA

Pregunta Doce

12. ¿Considera usted que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños de primer año de Educación General Básica, es una de las estrategias didácticas más adecuadas?

Cuadro 12:

INDICADOR	f	%
Sí	0	0,00%
No	0	0,00%
A veces	1	100,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 12:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las actividades lúdicas de aprendizaje, son aquellas donde el alumno aprende jugando, como por ejemplo jugando al mercado aprende a sumar,

restar, multiplicar, dividir y podría graficar si así lo necesitará el juego.¹³

Las actividades didácticas, tan solo es lo que se va hacer, es decir, los temas que se va a aplicar en la clase respectiva. Por ejemplo: en la clase de matemáticas la actividad didáctica sería el "algoritmo de la suma" y tu actividad lúdica para lograr ese aprendizaje será "el mercadito".

Las actividades didácticas son las que se aplican para que el alumno aprenda.

La autoridad institucional, que constituye el 100%, manifiesta que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños de primer año de Educación General Básica, sí es una de las estrategias didácticas más adecuadas, porque les permite a los niños/as, desarrollarse de mejor manera y porque los aprendizajes son inmediatos, lo que se constituye en un importante referente para que la maestra, oriente el proceso pedagógico de manera adecuada y, en función de cómo el estudiante va demostrando lo que asimila.

¹³ <http://www.buenastareas.com/materias/actividades-l%C3%BAdicas-para-el-aprendizaje-de-las-matem%C3%A1ticas/0>

Pregunta Trece

13. ¿Usted como directora, se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños aprendizajes significativos?

Cuadro 13:

INDICADOR	f	%
Sí	0	0,00%
No	0	0,00%
A veces	1	100,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 13:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el

juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.¹⁴

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Asevera la encuestada que si se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños aprendizajes significativos, por cuanto, su función es velar porque se cumpla la actividad académica de la mejor manera posible, indica que personalmente está visitando las aulas, a fin de controlar que se cumplan las planificaciones establecidas, toda vez que, en el caso de los niños/as de primer año, necesitan atención de lo que hacen los menores.

¹⁴ http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_33/ANGELA_RIOS_TOLEDANO_01.pdf

Pregunta Catorce

14. ¿Estima usted que los niños aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas?

Cuadro 14:

INDICADOR	f	%
Sí	0	0,00%
No	0	0,00%
A veces	1	100,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 14:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar la música, los juegos, las

atracciones, etc., donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.¹⁵

Con las actividades recreativas es posible aumentar la creatividad del grupo. Siempre y cuando éstas sean elegidas de acuerdo a los intereses y a las capacidades de los participantes.

Este método ayuda a la integración de los individuos al grupo, y proporciona oportunidades para el reconocimiento, la respuesta y nuevas experiencias. A su vez, crea una atmósfera agradable, aumenta la participación, facilita la comunicación, fija algunas normas grupales y desarrolla la capacidad de conducción

La señora directora, que representa el 100%, estima que los niños sí aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas, porque les ayuda a desarrollar todas sus capacidades y potencialidades y, de esta manera, logran alcanzar una formación integral..

¹⁵ www.gerza.com/tecnicas_grupo/...tecnicas/actividades_recreativas.html

Pregunta Quince

15. ¿Ha percibido usted que los niños desarrollan los valores a través del juego y actividades recreativas?

Cuadro 15:

INDICADOR	f	%
Sí	1	100,00%
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 15:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los valores, son herramientas poderosas que ayudan a moldear las vidas de niños y niñas de diferentes estratos socioeconómicos, étnicos y familiares. Tienen un gran impacto en los jóvenes de todo tipo de comunidades, desde las áreas rurales y pueblos pequeños hasta los suburbios y grandes ciudades.¹⁶

¹⁶ valoresdelosninos.blogspot.com/

El inculcar valores es un proceso constante y no un programa de una sola vez. Los padres y otras personas pueden comenzar a inculcar valores cuando sus hijos son pequeños, continuar con el proceso a través de la primaria, secundaria, e ir más allá.

Los niños y niñas necesitan escuchar una y otra vez, lo que se espera de ellos en la casa, en la escuela, en la comunidad y en los medios. Cada uno tiene un rol importante que cumplir, cada uno está en el equipo.

La Directora indica que ella sí ha notado que los niños desarrollan los valores a través del juego y actividades recreativas y, que también sí se ha percatado de los aprendizajes que se van operando en los niños, lo cual, le satisface de sobremanera, en razón de que la escuela está cumpliendo adecuadamente su rol.

Pregunta Diez y seis

16. ¿Considera usted importante que, la planificación curricular debe contemplar actividades recreativas, que permita promover la creatividad, la cooperación y otros valores más?

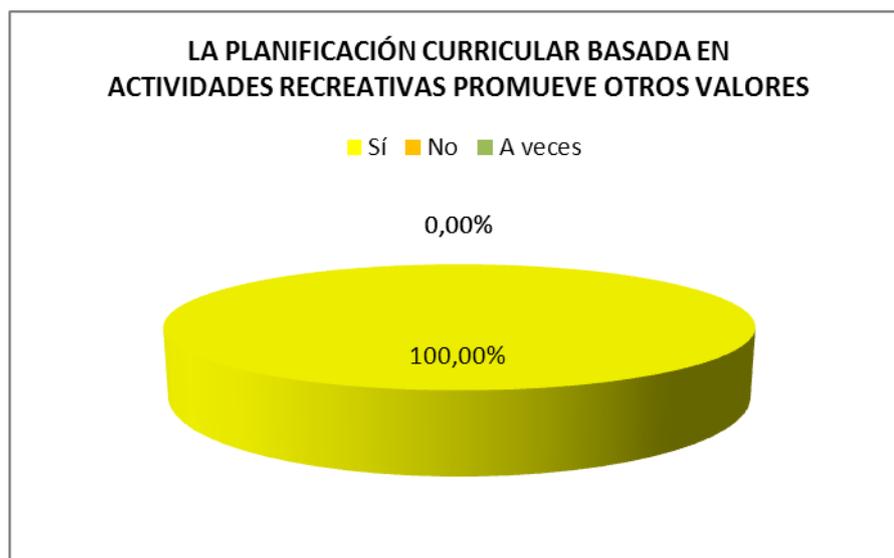
Cuadro 16:

INDICADOR	f	%
Sí	1	100,00%
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 16:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La planificación debe ser entendida como un proceso encaminado a la consecución de unos resultados determinados con anterioridad, partiendo de unas necesidades y ajustándose a los medios disponibles. Así se entiende el que no exista una definición única.¹⁷

¹⁷ www.fundibeq.org/opencms/export/sites/.../PlanificacionEstrategica.pdf

Planificación curricular es el proceso de previsión de las acciones que deberán realizarse en la institución educativa con la finalidad de vivir, construir e interiorizar en experiencias de aprendizaje deseables en los estudiantes.

Orientar sus esfuerzos al diseño y elaboración del Plan Curricular, en el cual están estructurados todos los componentes (campos) que debieran ser considerados.

Los elementos que intervienen en el proceso educativo son: objetivos y/o competencias, contenidos, actividades, métodos, procedimientos y técnicas, medios y materiales educativos, escenario educativo, tiempo y diseño (propuesta) de evaluación. Asimismo, en el proceso de Planificación curricular intervienen los sujetos de la educación en una acción dinámica y permanente.

En esta pregunta la señora Directora manifiesta que, para ella es muy importante que, la planificación curricular debe contemplar actividades recreativas, que permita promover la creatividad, la cooperación y otros valores más y, es más, ella mismo revisa las planificaciones, con la finalidad de que se verifique que en ésta consten las actividades recreativas, porque de esta manera, le damos la posibilidad al niño/a, para que se desarrolle de mejor manera.

Pregunta Diez y siete

17. ¿Considera que la consistencia y la pertinencia de las actividades recreativas que usted realiza en el aula contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos?

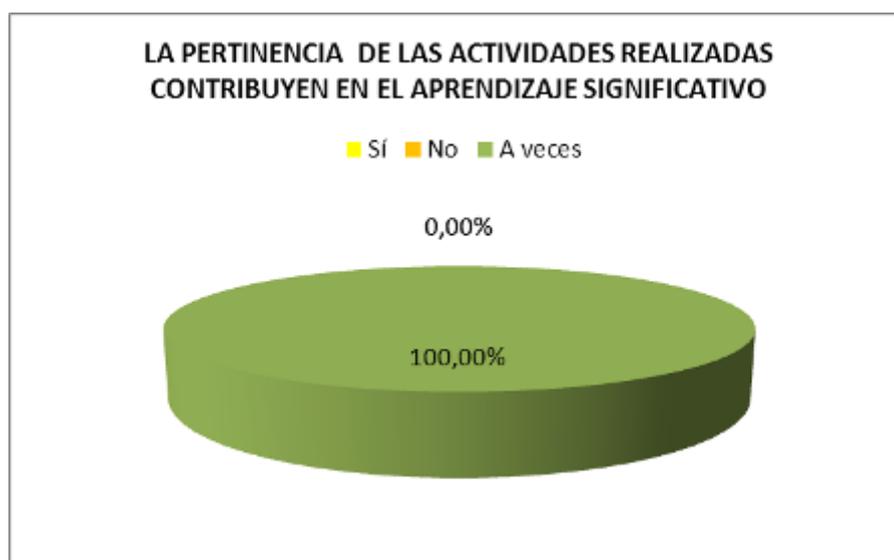
Cuadro 17:

INDICADOR	f	%
Sí	0	0,00%
No	0	0,00%
A veces	1	100,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 17:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La consistencia es una cualidad que nos admira de los líderes exitosos, cuando la podemos encontrar. Hay que valorarla en el cuidado de la salud; se la necesita en los principios, teorías y actitudes educativas. Hay que apreciarla en los niños/as, en la maestra. ¿Así que, por qué deberíamos ser diferentes?¹⁸

¹⁸ www.organizateya.com/consistencia.htm

La consistencia no solamente le ahorrará tiempo, ayudándole a simplificar los esfuerzos y a enfocarle, sino que también, esto es más importante, ayudará a establecer y conocer de forma rutinaria las expectativas que tienes de ti mismo. Y eso equivale a un impacto positivo en tus resultados finales.

Aunque lo queramos admitir o no, como criaturas de hábitos, a todos nos gusta, esperamos y apreciamos la consistencia. Cuando aprendemos o experimentamos algo nuevo, esperamos ser capaces de aplicar ese conocimiento consistentemente.

Podemos asumir que el significado de pertinente para lo que nos ocupa – pertinencia de la educación guarda relación de afinidad y eficacia con algo, y por lo tanto, sus sinónimos son acertado, adecuado, eficaz, conveniente, correspondiente, apropiado, debido y congruente.

En términos generales podemos decir que la educación es pertinente cuando guarda congruencia (Es decir, conveniencia, coherencia y relación lógica) con las condiciones y necesidades sociales, con las normas que regulan la convivencia social y con las características concretas de los educandos en sus diversos entornos naturales y sociales de interacción.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje con sentido.¹⁹ Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El profesor se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, los alumnos participan en lo que aprenden; pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Uno de los tipos de aprendizaje significativo son las representaciones, en este sentido el mapa conceptual puede considerarse una herramienta o estrategia de apoyo para el aprendizaje significativo.

La señora Directora manifiesta que la consistencia y la pertinencia de las actividades que las maestras realizan en el aula sí contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos, por cuanto, son consistentes y pertinentes en el decurso de todo el proceso formativo de los niño/as, lo cual, les ha producido excelentes resultados. Los padres de familia, se sienten satisfechos de ver que en sus hijos a cada momento, se reflejan aprendizajes significativos.

¹⁹ <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>

Pregunta Diez y ocho

18. ¿Estima usted que a los niños se les debe fomentar el juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo?

Cuadro 18:

INDICADOR	f	%
Sí	0	0,00%
No	0	0,00%
A veces	1	100,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 18:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El aprendizaje experiencial es una poderosa metodología constructivista orientada a la formación y transformación de las personas desde su propia individualidad, sus competencias, su liderazgo, capacidad de toma de decisiones, así como desde el punto de vista sinérgico y sistémico en la inter-relación con otros individuos, en la convivencia armónica, en la comunicación efectiva, en la

conformación de equipos de trabajo de alto rendimiento, en la concienciación de normas de seguridad industrial y salud ocupacional, así como el fortalecimiento de sus valores y de su propia cultura como una misma micro-sociedad, acompañando el desarrollo de estas habilidades blandas o acompañando el aprendizaje de habilidades duras, en un sin fin de acompañamientos que incluyen al campo terapéutico.²⁰

La Autoridad estima adecuado que, a los niños, no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo, en razón de que las estrategias metodológicas, están centradas a conseguir aprendizajes significativos en los niños/as y, de esta manera, se logra una formación integral.

²⁰ www.aprendizajeexperiencial.com

Pregunta Diez y nueve

19. ¿Considera que el juego es el eje que mueve expectativas en el niño para buscar un rato de descanso y esparcimiento?

Cuadro 19:

INDICADOR	f	%
Sí	0	0,00%
No	0	0,00%
A veces	1	100,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 19:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa.²¹

El juego conlleva en su desarrollo distinta evolución y se convierte para el niño en la forma de interactuar consigo mismo (los bebés) con su juego solitario o con otros en distintas etapas y transiciones (juegos de equipo, colaboración, etc) facilitándoles el desarrollo de sus capacidades de individualización.

Al respecto, la señora directora considera que en el niño desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento, por lo tanto, en la escuela, se debe planificar a través del juego; los niños de primer año, son escolares muy pequeños, que necesitan estrategias metodológicas que estén en correspondencia con sus edades cronológicas y de desarrollo, a fin de que los aprendizajes a obtenerse sean significativos, de calidad y excelencia.

²¹ www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf

Pregunta Veinte

20. ¿El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

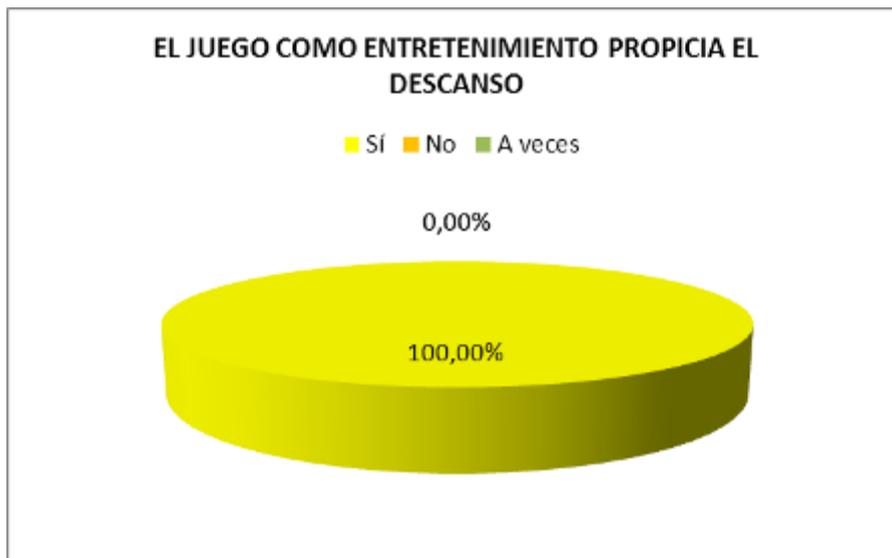
Cuadro 20:

INDICADOR	f	%
Sí	1	100,00%
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 20:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El entretenimiento es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. La industria que proporciona entretenimiento es llamada industria del entretenimiento.

El entretenimiento también se fusiona con la educación, produciendo formas más eficientes y rápidas de aprender.

El entretenimiento es actividad destinada a dar a la gente el placer o la relajación. Una audiencia podrá participar en el entretenimiento pasivamente para ver la ópera o el cine, o activamente como en los juegos.

El juego de los deportes y la lectura de literatura se incluyen normalmente en la industria del entretenimiento, pero éstas son a menudo llamada la recreación, porque implican la participación activando.

La directora de la Institución Educativa “Mater Dei”, considera que el juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

Recomienda que en primer grado (preparatoria 5 a 6 años) los niños y niñas, se enseña a través del juego, porque sólo de esta manera, se los mantiene en actividad, están ocupados y, aprenden a llevarse y compartir, con sus compañeros.

Pregunta Veinte y uno

21. ¿Está usted de acuerdo que, el juego promueve la reflexión, la búsqueda de alternativas que favorezcan, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, valores que facilitan la incorporación en la vida ciudadana?

Cuadro 21:

INDICADOR	f	%
Sí	1	100,00%
No	0	0,00%
A veces	0	0,00%
TOTAL DE ENCUESTADOS	1	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013

Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 21:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El juego es una parte esencial en el aprendizaje del niño. Brinda una manera de expresar sus sentimientos, explorar relaciones, describir experiencias y comunicarle a los demás lo que quiere y necesita. El juego también ayuda a que el niño sea competente.²²

²² biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php

Los niños juegan porque es divertido. Sin embargo, cuando participan en el juego, los niños desarrollan aptitudes para la vida sin darse cuenta. Cuando el niño juega, está desarrollando habilidades de lenguaje, roles sociales, coordinación física, madurez emocional y la capacidad de explorar.

La autoridad de la Institución Educativa “Mater Dei”, está de acuerdo que el juego promueve, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana y le permiten al niño/a, un desarrollo adecuado, en lo personal y en lo intelectual.

Pregunta Veinte y dos

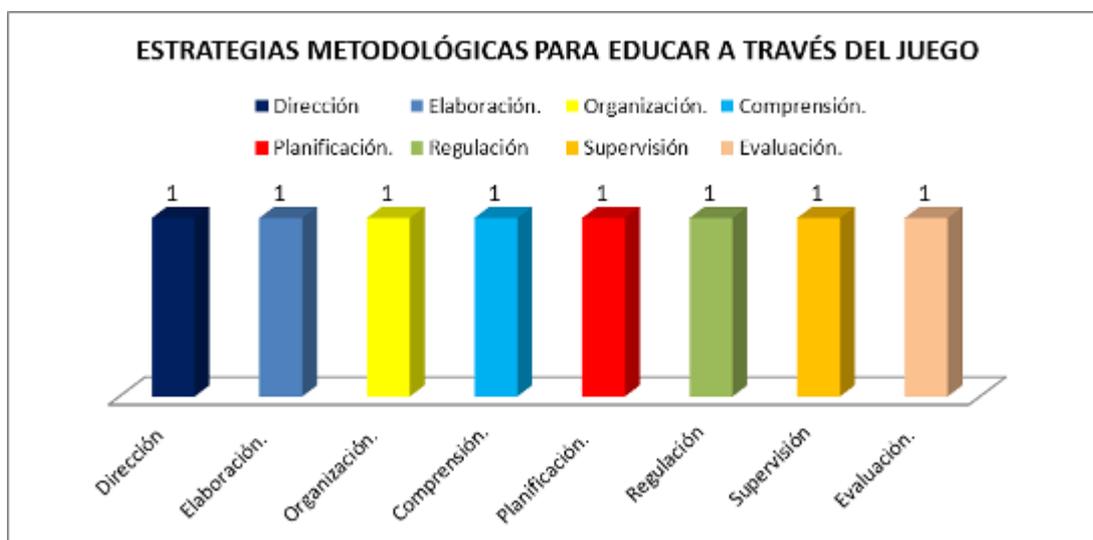
22. ¿Qué estrategias metodológicas cree usted que se debería aplicar en el aula para educar a través del juego

Cuadro 22:

ESTRATEGIAS	f
Dirección	1
Elaboración.	1
Organización.	1
Comprensión.	1
Planificación.	1
Regulación	1
Supervisión	1
Evaluación.	1
TOTAL DE ENCUESTADOS	1

Fuente: Encuesta aplicada a la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" 2013
Autora: Dra. María Augusta Tituaña Carrión

Gráfico 22:



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación

con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.²³

En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa. La participación de las educadoras y los educadores se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades.

Las educadoras y educadores aportan sus saberes, experiencias, concesiones y emociones que son los que determinan su accionar en el nivel y que constituyen su intervención educativa, en especial el amor que tienen hacia los niños.

La directora, al respecto manifiesta que las estrategias metodológicas que son citadas, tienen el propósito de mejorar la actividad y proceso educativo de los niños y niñas, porque se constituyen en importantes herramientas didácticas que mejoran y facilitan el aprendizaje.

²³ repositorio.utmachala.edu.ec/jspui/handle/11131/3845

g. DISCUSIÓN

Una vez procesados los datos de las encuestas aplicadas a las docentes y a la autoridad de la institución educativa; para efectos de la verificación de las hipótesis planteadas se considera la metodología científica, tomando en cuenta los indicadores más relevantes extraídos de la investigación de campo.

COMPROBACIÓN DE LA PRIMERA HIPÓTESIS

Enunciado

“Los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, se constituyen en las actividades más eficaces, para ser utilizado como estrategias didácticas en la formación de los niños”.

Conclusión

El juego es una actividad inherente al ser humano. Se aprendió a relacionarse en el ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.²⁴

²⁴ es.wikipedia.org/wiki/Juego

La pregunta 10 de la encuesta aplicada a las maestras, se comprueba la hipótesis uno, toda vez que, el 66,67% de las maestras manifiestan que sí están de acuerdo, en que el juego, es una de las actividades eficaces para ser utilizado como estrategia didáctica en la formación de los niños, toda vez que, promueve, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

Entender que el juego desde un enfoque didáctico, se constituye en la mejor terapia para que los niños y niñas, piensen, reflexionen y actúen, por cuanto, en las múltiples actividades que realizan, ponen en juego el desarrollo de sus capacidades y por lo tanto, existe un desarrollo adecuado de sus potencialidades.

Decisión

De acuerdo a los resultados obtenidos, se llega a determinar que se cumple, verifica y comprueba la hipótesis en el sentido de que, los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, se constituyen en las actividades más eficaces, para ser utilizados como estrategias didácticas en la formación de los niños.

COMPROBACIÓN DE LA SEGUNDA HIPÓTESIS

Enunciado

“Los juegos más relevantes que se utilizan en la actividad docente diaria, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica”.

Conclusión

El juego es una actividad de aprendizaje significativa, es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas, que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula. El aprendizaje significativo es la vía por la cual las personas asimilan la cultura que los rodea, idea clara y coincidente es la de Vygotsky que a su vez, describe un proceso muy similar a la acomodación de Piaget al hablar de juego, tocamos el concepto de la lúdica. (Ausubel, s.f)

El juego es un concepto muy amplio que presenta diversos tipos, existe una clasificación específica para los ellos. Y a su vez se presentan según su pretensión y su necesidad; Juegos sociales, afectivos, dramáticos o de autoestima, psicomotores, de conocimiento corporal, juegos cognitivos Identificando la gama tan amplia que se ofrece del juego, se puede decir que él tiene un lugar relevante en la escuela y goza de gran importancia a lo largo de los procesos educativos.²⁵

²⁵ <http://ludica.bligoo.com.co/el-juego-es-una-actividad-de-aprendizaje-significativa#.VSr0C9yG94M>

El aprendizaje significativo utiliza los conocimientos previos para mediante comparación o intercalación con los nuevos conocimientos armar un nuevo conjunto de conocimientos. El profesor se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, los alumnos participan en lo que aprenden; pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Uno de los tipos de aprendizaje significativo son las representaciones, en este sentido el mapa conceptual puede considerarse una herramienta o estrategia de apoyo para el aprendizaje significativo.

El criterio de la Directora de la Institución Educativa “Mater Dei” (100%), en el sentido que manifiesta que la consistencia y la pertinencia de las actividades que las maestras que realizan en el aula sí contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos, por cuanto, son consistentes y pertinentes en el decurso de todo el proceso formativo de los niño/as, lo cual, les ha producido excelentes resultados. Los padres de familia, se sienten satisfechos de ver que en sus hijos a cada momento, se reflejan aprendizajes significativos. Estos criterios son importantes, porque, se corrobora lo que se dice en el enunciado de esta hipótesis.

Decisión

Tomando en consideración los análisis realizados, se puede decir que se comprueba la hipótesis, corroborando que los juegos más relevantes que se utilizan en la actividad docente diaria, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica.

h. CONCLUSIONES

La presente investigación se planteó con la finalidad de determinar, que el juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaz, para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013, a través de las encuestas aplicadas a las docentes de Primer Año de Educación General Básica y a la Directora de la Institución se llegó a las siguientes conclusiones:

- Respecto al objetivo general de la investigación se concluye que los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños, esta afirmación se ve sustentada tanto en las respuestas de las maestras como de la Directora de la Institución, puesto que el 66,67% de las maestras manifiestan que sí están de acuerdo en la importancia que el juego tiene en el aprendizaje significativo, mientras que la Directora manifiesta que a veces.
- La pregunta 10 de la encuesta aplicada a las maestras, cuyo indicador es el 66,67% de las maestras manifiestan que sí están de acuerdo, en que el juego, es una de las actividades eficaces para ser utilizado como estrategia didáctica en la formación de los niños, toda vez que, promueve, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

- Los juegos más relevantes que sirven para generar aprendizajes significativos de los niños del primer año de Educación General Básica son los juegos tradicionales debido a que estimulan y fortalecen vínculos de amistad y compañerismo, es decir, se propicia un ambiente de camaradería y valores.
- Se concluye además que el juego en el niño, desde que nace hasta que tiene uso de razón, ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento.
- El juego se debe contemplar como anexos a los bloques de trabajo en la planificación diaria, puesto que a través de éste se puede lograr en los niños aprendizajes significativos en áreas cognoscitivas, nociones de espacio, lateralidad, entre otras.
- El juego es una actividad inherente al ser humano. Se aprendió a relacionarse en el ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.
- El juego es una actividad de aprendizaje significativa, es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas, que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula.

- El aprendizaje significativo utiliza los conocimientos previos para mediante comparación o intercalación con los nuevos conocimientos armar un nuevo conjunto de conocimientos.
- El criterio de la Directora de la Institución Educativa “Mater Dei” (100%), en el sentido que manifiesta que la consistencia y la pertinencia de las actividades que las maestras realizan en el aula, sí contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos, por cuanto, son consistentes y pertinentes en el decurso de todo el proceso formativo de los niño/as, lo cual, les ha producido excelentes resultados.
- Con los resultados obtenidos, se cree conveniente plantear lineamientos propositivos sobre los juegos, como estrategia didáctica, que permitan la adquisición de aprendizajes significativos, a través de un taller cuyos participantes serán los docentes de la Institución Educativa Mater Dei con finalidad de socializar la importancia del juego dentro del aprendizaje significativo en los niños.

i. RECOMENDACIONES

En base a las conclusiones, se puede sugerir lo siguiente:

1. Contribuir en el desarrollo de competencias necesarias en los docentes para la elaboración de material lúdico didáctico de apoyo y complementario.
2. Realizar la evaluación del material didáctico lúdico con ayuda de los docentes y autoridad, para la mejoría, perfeccionamiento, puesta en marcha y retroalimentación del mismo.
3. Seguir utilizando los juegos en el Primer Año de Educación General Básica, porque estos sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños, toda vez que, promueve, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.
4. Trabajar con juegos tradicionales debido a que estimulan y fortalecen vínculos de amistad y compañerismo, es decir, se propicia un ambiente de camaradería y valores.
5. Se recomienda que en la planificación diaria, en los bloques de trabajo, contemplar los juegos, ya que a través de ellos estos pueden lograr en los niños aprendizajes significativos en áreas cognitivas, nociones de espacio, lateralidad, entre otras.

6. El juego es una actividad de aprendizaje significativa, es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas, que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula.
7. Contribuir con las actividades que las maestras realizan en el aula puesto que se ayuda a alcanzar aprendizajes significativos durante el proceso formativo de los niño/as, lo cual, les ha producido excelentes resultados.
8. Poner en marcha los lineamientos propositivos sobre los juegos, como estrategia didáctica, a través de talleres cuyos participantes serán los docentes de la Institución Educativa Mater Dei con finalidad de socializar la importancia del juego dentro del aprendizaje significativo en los niños.

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

1. TÍTULO

“El juego como estrategia para el desarrollo y obtención de aprendizajes significativos”

2. PRESENTACIÓN

Los lineamientos alternativos que se hacen constar a continuación, son el resultado de todo un proceso investigativo, serio, responsable y, orientado a contribuir significativamente, al desarrollo formativo de los niños de Primer Año de la Escuela de Educación Básica “ Mater Dei “ de la ciudad de Loja.

Quizá no se cubra en su totalidad las aspiraciones y expectativas de quienes se interesen por este aspecto importante de la educación, pero sí, se aspira que, sirva de guía en el ámbito educativo.

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y aprendizaje individuales y grupales. Desde la

enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No haya acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes se les va enseñando que aprender es fácil 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 e internalizar los conocimientos de manera significativa.

¿Por qué utilizarlo en el aula?

Genera placer: Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera

Propicia la integración: El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.

Construye la capacidad lúdica: Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.

Acelera los aprendizajes: Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje?

Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales. Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica. Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.

Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundiéndose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.

2. JUSTIFICACIÓN

Los lineamientos alternativos emergen del trabajo de campo, porque allí se logró identificar una necesidad importante, sentida por maestras y directivos, en razón de que los niños y niñas que se educan en el Primer Año de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, requieren de nuevas estrategias metodológicas que les permita alcanzar una formación adecuada y pertinente, que esté en correspondencia con las innovaciones didácticas y metodológicas modernas, a efectos que los educandos, sean entes dinámicos, activos y participativos en su propio proceso formativos, es decir, formar niños y niñas que se constituyan en actores de sí mismos.

Los lineamientos alternativos se justifican además, porque brindan la oportunidad de que las personas interesadas en esta temática, cuenten con un documento auxiliar, que les brinde la oportunidad de servirse de él como guía didáctica, para impulsar el proceso pedagógico.

3. OBJETIVOS

Socializar con las maestras de Primer Año de Educación Básica y con la Directora de la Institución Educativa "Mater Dei" de la ciudad de Loja, la propuesta de lineamientos alternativos, con la finalidad de que sean asumidos, para poner en práctica durante el proceso pedagógico.

4. METODOLOGÍA

Se hará una explicación sobre el propósito del taller; luego habrá una charla sobre la propuesta; se organizarán grupos de trabajo; para luego recibir aportes y comentarios.

5. CONTENIDOS

5.1. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo

próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, donde se anima a los niños para que se expresen mediante pictogramas (expresión oral y escrita) y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no

pueden separarse, siempre tienen un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades diarias educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Tomando en consideración los criterios anteriores, se considera necesario e importante que en la planificación curricular, deben constar actividades definidas de cómo vincular el juego con el aspecto cognitivo, a efectos de lograr la adquisición de aprendizajes significativos en los niños y niñas de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, por ello, se propone como lineamientos alternativos lo siguiente:

5.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Autoestima: Es la confianza plena y consiente de los propios actos a partir del reconocimiento como un ser útil. Es la valoración de sí mismo, la confianza de la persona en su ser, basado en el conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades, en el poder de sus convicciones y su energía, vigor y fortaleza espiritual.

Capacidad: "Es un conjunto de habilidades que demuestran las competencias cognitivas en ciertas actividades.

Didáctica: Es el arte de saber transmitir los conocimientos de la forma más adecuada para su asimilación. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación.

Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

Educación en la creatividad: Es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les

van presentado en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

Elaboración: Es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos. Es la actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas, es la exigencia de llevar el impulso creativo hasta su realización. En otro sentido la elaboración es la capacidad de profundización y detenimiento en la consolidación de una idea, es la búsqueda de perfeccionamiento y precisión de la acción.

Estrategia: es el proceso reflexivo sobre los mecanismos que implica abordar una tarea. Es un proceso que implica una toma de decisión consciente e intencionada y meta cognitiva. Es la construcción de los procesos mentales los cuales interactúan de manera directa con el medio ambiente, facilitando de esa manera la internalización de la realidad.

Flexibilidad: Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos.

Fluidez: Es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Es la productividad del pensamiento técnico en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas profesionales

Habilidad: Es la posibilidad de realizar ciertos procesos intelectuales y que se pueden fomentar en la escuela.

Innovación: Es la habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos. Es la cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles.

Invención: Es la capacidad de resolución eficaz, en concordancia con la disposición de recursos.

Lúdica: La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones

sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto.

Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos.

Originalidad: Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

Sensibilidad: Es la capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones. Es la capacidad de identificación con una situación o problema planteado, es la concentración y compenetración con la acción.

Teoría: Es un sistema lógico compuesto por observaciones, axiomas y postulados, cuya función es afirmar bajo qué condiciones se desarrollan ciertos supuestos.

6. OPERATIVIDAD DE LOS LINEAMIENTOS

ACTIVIDAD	PARTICIPANTES	FECHAS	RESPONSABLES
<p>Taller sobre “El juego como estrategia para el desarrollo y obtención de aprendizajes significativos”</p>	<p>Directora y Maestras de Primer Año de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja.</p>	<p>14 de septiembre del 2015 De 08h00 a 15h00</p>	<p>Dra. María Augusta Tituaña Carrión</p>
<p>OBJETIVO</p> <p>Socializar con las maestras de Primer Año de Educación Básica y con la Directora de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, la propuesta de lineamientos alternativos, con la finalidad de que sean asumidos, para poner en práctica durante el proceso pedagógico.</p>	<p>RESULTADOS ESPERADOS</p> <p>Que las maestras apliquen en sus planificaciones diarias, las actividades que constan en la propuesta</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Se entregará en documento impreso, la propuesta</p>	<p>METODOLOGÍA</p> <p>Se hará una explicación sobre el propósito del taller; luego habrá una charla sobre la propuesta; se organizarán grupos de trabajo; para luego recibir aportes y comentarios.</p>

7. TALLERES

ESCUELA DE EDUCACION GENERAL BASICA “MATER DEI”

PRIMERO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
PARALELO “A”
LOJA – ECUADOR

DOCENTE: DRA. MARIA AUGUSTA TITUAÑA C.

2014 – 2015



TALLER N° 1

DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN :**
 - **UBICACIÓN:**
 - **DIRECCIÓN :**
 - **NOMBRE DE LA DIRECTORA:**
 - **AÑO DE BÁSICA:**
 - **INTEGRANTES**
 - **TIEMPO:**
 - **FECHA:**
 - **SECCIÓN:**
 - **TEMA:**
 - **EJE DE APRENDIZAJE:**
 - **COMP DE EJE DE APRENDIZAJE:**
 - **BLOQUE CURRICULAR:**
 - **OBJETIVO GENERAL:**
 - **OBJETIVO ESPECÍFICO:**
 - **EJE TRANSVERSAL:**
- Escuela de Educación General Básica “Mater Dei”
 - Provincia: Loja Cantón: Loja Parroquia: Punzara
 - Av. Los Paltas
 - Lcda. Gladis Armijos Vivanco
 - Preparatoria (Primer Grado) Paralelo: “ A ”
 - Directora y Maestras de Primer Año de la Institución Educativa “Mater Dei”
 - 45 minutos
 - Lunes, 14 de septiembre del 2015
 - Matutina
 - Conoce las plantas
 - Conocimiento del Entorno Inmediato.
 - Descubrimiento y Comprensión del mundo Natural y Social.
 - BLOQUE 3 “LA NATURALEZA Y YO”
 - Expresar su deseo y su gozo de aprender por medio de actitudes indagadoras y creativas.
 - Sensibilizarse por las manifestaciones de las personas, la naturaleza y expresar sus sentimientos con reglas de juego.
 - La Interculturalidad.- Representando Vivencias y Sentimientos.



CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES EVALUACIÓN	EVALUATIVA
<p>DESTREZAS</p> <p>Discrimina lugares a través de imágenes graficadas,</p> <p>Clasifica y compara plantas según su utilidad, nociones de espacio, secuencias, series. Enriquece vocabulario, incentiva valores.</p>	<p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ver y escuchar el relato del cuento “Juanito y las habichuelas mágicas” (Anexo 4) ✓ Diálogo sobre el cuento visto y escuchado ✓ Recitar” La semillita” anexo 3. <p>CONSTRUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentar, observar y escuchar las reglas del juego de memoria referente al ciclo de vida de las plantas. ✓ Describir las imágenes de las tarjetas existentes en la pizarra. ✓ Voltear las tarjetas y participar hasta encontrar sus similares. <p>CONSOLIDACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recorta y pega en orden el ciclo de vida de una planta. <p>VALOR: <i>Sensibilizarse con respecto y amor a las plantas, sembrando semillas, cuidando su ciclo de vida.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CD ✓ DVD ✓ Grabadora ✓ Libro de cuentos ✓ Televisor ✓ Carteles ✓ Cinta Maski ✓ Tarjetas con dibujos ✓ Pizarra ✓ Hojas impresas ✓ Tijera ✓ Goma ✓ Semillas ✓ Macetas 	<p>INDICADORES ESENCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Contribuyen al desarrollo de la imaginación y fantasía a través de imágenes. <p>INDICADORES DE LOGROS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce las plantas que viven en su entorno. ✓ Comprende las etapas referentes al ciclo de vida de las plantas, propias de su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observa, escucha e Identifica los dibujos del cuento. ✓ Recuerda la ubicación de los dibujos en el juego de memoria presentados en la pizarra. <p>TECNICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación ✓ Atención ✓ Concentración ✓ Memoria <p>INSTRUMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego de Memoria

ACTIVIDADES INICIALES

- **Saludo:**
- **Ubicación en el tiempo:**
- **Autocontrol de Asistencia**

Canción : Saludo de amistad (Anexo 1)

FECHA: Día – Mes – Año

Canción: Sol solecito (Anexo 2)



ACTIVIDADES FINALES

- Sistematización de la Jornada
- Despedida:
- Recitación: “Una Bolita, una manzana” (Anexo 5)

BIBLIOGRAFÍA

- A.F.C.E.G.B. Primer Año
- Guía Didáctica Santillana
 - Cancionero Infantil
 - Cuentos Inolvidables (Lexus Editores) edición 2.006
 - Internet



ANEXO 1 (canto)

Cómo están mis amigos cómo están?

Muy bien!

Este es un saludo de amistad

Que bien!

Haremos lo posible para ser buenos
amigos

Cómo están mis amigos cómo están?

Muy bien!



ANEXO 2 (canto)

Sol solecito, caliéntame un poquito
Por hoy y mañana, por toda la semana
dile a la luna que alumbre la cuna
de mi hermanito el más pequeñito.



El sol tiene frío, no quiere salir
detrás de la nube se acuesta a dormir
que salga, que salga ese dormilón
que cumpla, que cumpla con su obligación

ANEXO 3 (recitación)

Semillita semillita,
Que en la tierra se cayó
Dormidita dormidita
de repente se quedó



Dónde está la dormilona?
Una niña pregunto
Y las nubes contestaron
Ya una planta se creció!

ANEXO 5 (recitación)

Una bolita, una manzana
Mi señorita hasta mañana
Hasta pronto niños y niñas



ANEXO 4

Cuento : “Juanito y las habichuelas mágicas”

IDEA, DISEÑO Y REALIZACIÓN: Lexus Editores.

Primera Edición 2006.

Juan vivía con su madre en el campo. Un día, mientras Juan paseaba, Se encontró un paquetito debajo de un árbol. Miró dentro del paquetito y vio que en él sólo había unas pequeñas semillas redondas; entonces, Juan se guardó las semillas en el bolsillo y se fue muy contento a su casa.

Juan plantó las semillas en el jardín de su casa y se fue a la cama porque estaba muy cansado. A la mañana siguiente, Juan descubrió que, de las semillas, habían crecido raíces y tallos tan largos que se perdían en las nubes. Juan trepó por uno de los tallos y al llegar arriba, vio un castillo.

Juan se acercó al castillo y entró con mucho cuidado. Dentro del castillo, sentado en un sillón, vio a un gigante que roncaba sin parar, con un montón de monedas de oro a sus pies.

Juan se acercó al gigante de puntillas y se llenó los bolsillos de monedas. Pero, de pronto, él gigante despertó y, dando un rugido, intentó atrapar a Juan.

Juan corrió hasta el tallo de las habichuelas mágicas, descendió por la planta y, cuando llegó al suelo, con un hacha cortó el tallo para que el gigante no pudiera bajar.

Juan y su madre vivieron muy felices desde entonces con las monedas de oro del gigante.



TALLER N° 2

DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN :**
 - **UBICACIÓN:**
 - **DIRECCIÓN :**
 - **NOMBRE DE LA DIRECTORA:**
 - **AÑO DE BÁSICA:**
 - **INTEGRANTES**
 - **TIEMPO:**
 - **FECHA:**
 - **SECCIÓN:**
 - **TEMA:**
 - **EJE DE APRENDIZAJE:**
 - **COMP DE EJE DE APRENDIZAJE:**
 - **BLOQUE CURRICULAR:**
 - **OBJETIVO GENERAL:**
 - **OBJETIVO ESPECÍFICO:**
 - **EJE TRANSVERSAL:**
- Escuela de Educación General Básica “Mater Dei”
 - Provincia: Loja Cantón: Loja Parroquia: Punzara
 - Av. Los Paltas
 - Lcda. Gladis Armijos Vivanco
 - Preparatoria (Primer Grado) Paralelo: “ A ”
 - Directora y Maestras de Primer Año de la Institución Educativa “Mater Dei”
 - 45 minutos
 - Martes, 15 de septiembre del 2015
 - Matutina
 - Me gustan los animales
 - Comunicación Verbal y no Verbal
 - Comprensión y expresión oral y escrita
 - BLOQUE 4 “LA NATURALEZA Y YO”
 - Comprometerse con la naturaleza en función del bien común.
 - Participar activamente en el cuidado, protección y conservación de la vida de los animales domésticos.
 - La Interculturalidad.- Representando Vivencias y Sentimientos.



CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES EVALUACIÓN	EVALUATIVA
<p>DESTREZAS Comprender el significado de imágenes, palabras, sonidos, secuencias, cantidad, expresión corporal, vocabulario e incentivar valores</p>	<p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ver y escuchar el relato del cuento "La granja de Tobías" "Anexo 2" ✓ Nombrar los personajes del cuento. ✓ Recopilar experiencias previas. <p>CONSTRUCCIÓN</p> <p>Identificar las secuencia del cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cantar la canción "Vengan a ver mi granja que es hermosa "Anexo 3" ✓ Entregar tarjetas con dibujos de animales ✓ Salir al patio y agruparse acorde a los sonidos y movimientos de los animales que tiene su tarjeta. <p>CONSOLIDACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jugar a descubrir a que animal pertenece cierto sonido con su movimiento y agruparse. <p>VALOR: <i>Estimar la utilidad de los animales domésticos para el hombre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CD ✓ Grabadora ✓ Libro de cuentos ✓ Patio ✓ Carteles de animales ✓ Cinta Maski ✓ Tarjetas con dibujos ✓ Pizarra ✓ Hojas impresas ✓ Tijera ✓ Goma ✓ Semillas ✓ Macetas 	<p>INDICADORES ESENCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pictogramas ✓ Grafo motricidad ✓ Razonamiento lógico, ✓ Lenguaje. <p>INDICADORES DE LOGROS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce a los animales domésticos ✓ Imita sonidos y movimientos de animales a través del juego de acuerdo a las tarjetas seleccionadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observa, las ilustraciones del cuento y nombra sus personajes. ✓ Juega con las tarjetas de animales. ✓ Diferencia los sonidos y movimientos a través del juego. <p>TECNICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación ✓ Atención ✓ Concentración ✓ Memoria ✓ Audición <p>INSTRUMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarjetas de animales domésticos.

ACTIVIDADES INICIALES

- **Saludo:**
- **Ubicación en el tiempo:**
- **Autocontrol de Asistencia**

Dinámica: Pato, pato, ganso (Anexo 1)

FECHA: Día – Mes – Año



ACTIVIDADES FINALES

- Sistematización de la Jornada
- Despedida.

BIBLIOGRAFÍA

- A.F.C.E.G.B. Primer Año
- Guía Didáctica Santillana
- Cancionero Infantil
- Cuentos Inolvidables (Lexus Editores) edición 2.006
- Internet



ANEXO 1

DINÁMICA: PATO, PATO, GANSO.

Formar un círculo con los compañeros sentados en el suelo con las manos hacia atrás.

Un compañero está sin puesto en el círculo y debe pasearse por fuera del círculo tocando la mano de sus amigos.

Cuando los toca debe decir: pato, pato, ganso.

Al que le toca *ganso*, debe darle el puesto a su compañero y continuar de la misma manera el juego.

ANEXO 2

CUENTO: LA GRANJA DE TOBIAS

Tobías tiene una granja con un montón de animales: borregos, patos, gallinas, un topo con grandes gafas y un gato llamado Tales.

Una mañana de otoño, Tobías descubre, intrigado, una bota que anda sola y que asusta al pobre gato.

Tobías y el gato Tales van detrás de la bota hasta el huerto. De la bota sale el topo, se zampa treinta pimientos y se mete otra vez dentro.

Y, corriendo tras la bota. Tobías llega a la bodega, allí observa, disgustado, que el topo sale y se come veinte tomates y un nabo.

Sobre un cesto de cebollas el topo se ha recostado. Tiene dolor de barriga por todo lo que ha tragado.

Tobías regaña al topo por ser travieso y glotón y

ANEXO 3

CANTO: VENGAN A VER MI GRANJA QUE ES HERMOSA

Vengan a ver mi granja, vengan todos.

Vengan a ver mi granja que es hermosa.

El patito hace así: cuá, cuá, cua.

El pollito ase así: pío, pío, pío.

El gallito hace así: quiquiriquí.

Vengan a ver mi granja vengan todos.

Vengan a ver mi granja que es hermosa.

El gatito hace así: miau, miau, miau.

El perrito hace así: guau, guau, guau.

El cerdito hace así: oink, oink, oink.

TALLER N° 3

DATOS INFORMATIVOS:

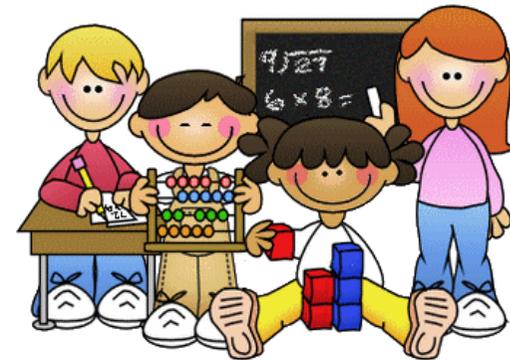
- **NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN :**
 - **UBICACIÓN:**
 - **DIRECCIÓN :**
 - **NOMBRE DE LA DIRECTORA:**
 - **AÑO DE BÁSICA:**
 - **INTEGRANTES**
 - **TIEMPO:**
 - **FECHA:**
 - **SECCIÓN:**
 - **TEMA:**
 - **EJE DE APRENDIZAJE:**
 - **COMP DE EJE DE APRENDIZAJE:**
 - **BLOQUE CURRICULAR:**
 - **OBJETIVO GENERAL:**
 - **OBJETIVO ESPECÍFICO:**
 - **EJE TRANSVERSAL:**
- Escuela de Educación General Básica “Mater Dei”
 - Provincia: Loja Cantón: Loja Parroquia: Punzara
 - Av. Los Paltas
 - Lcda. Gladis Armijos Vivanco
 - Preparatoria (Primer Grado) Paralelo: “ A ”
 - Directora y maestras de Primer Año de la Institución Educativa Mater Dei
 - 45 minutos
 - Miércoles, 16 de septiembre del 2015
 - Matutina
 - Escribo los números
 - Conocimiento del mundo natural y cultural.
 - Relaciones lógico matemáticas.
 - BLOQUE 5 “MI SUEÑO DE LUNA, VOCALES Y NÚMEROS”
 - Reconocer y aplicar los números en series.
 - Practicar a través de juegos y razonamiento el conocimiento de los números
 - La Interculturalidad.- Representando Vivencias y Sentimientos.



CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES ESENCIALES EVALUACIÓN	EVALUATIVA
<p>DESTREZAS Utiliza nociones de orientación, seriación, identificación, secuencia, número, cantidad, y disfruta jugar en grupo, con expresión verbal y corporal. Incentivar valores.</p>	<p>ANTICIPACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observar en el televisor e imitar el canto de “La gallina turuleca” anexo 2 ✓ Nombrar los números y mostrar con sus manos la cantidad. ✓ Recopilar experiencias previas <p>CONSTRUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cantar la canción realizando movimientos con su cuerpo. ✓ Leer carteles con el numeral y su conjunto. ✓ Relacionar los números con la cantidad, como lo indica el canto. ✓ Realizar actividades en clase armando rompecabezas didácticos. ✓ Practicar los números jugando a la rayuela y subir y bajar gradas. <p>CONSOLIDACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jugar a la rayuela .anexo 3. <p>VALOR: orden y concentración</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CD ✓ DVD ✓ Televisor ✓ Grabadora ✓ personas ✓ Tarjetas y ✓ Carteles de números y conjuntos ✓ Cinta Maski ✓ Pizarra ✓ rompecabezas ✓ Hojas impresas ✓ Cartulina ✓ Tijera ✓ Goma 	<p>INDICADORES ESENCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pictogramas ✓ Grafo motricidad ✓ Razonamiento lógico de número y cantidad. ✓ Lenguaje. <p>INDICADORES DE LOGROS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce los numerales y su conjunto. ✓ Indica cantidad con sus manos.. ✓ Identifica series ascendente y descendente con juegos grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observa, e identifica números y cantidad en el canto “La gallina turuleca.” ✓ Canta con las tarjetas de números. ✓ Afianza su conocimiento de series con juegos grupales. <p>TECNICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación ✓ Atención ✓ Concentración ✓ Memoria ✓ Audición <p>INSTRUMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarjetas de números.

ACTIVIDADES INICIALES

- **Saludo:** Canción : Saludo de amistad (Anexo 1)
- **Ubicación en el tiempo:** FECHA: Día – Mes – Año
- **Autocontrol de Asistencia**



ACTIVIDADES FINALES

- Sistematización de la Jornada
- Despedida.

BIBLIOGRAFÍA

- A.F.C.E.G.B. Primer Año
- Integral activo 1.
- Cancionero Infantil
- Internet
- Luppa, fascículo, cd 01/ Contar.



ANEXO 1

DINÁMICA: CANCIÓN" MIS MANOS"

Mis manos hacia arriba

Un aplauso van a dar

Qué lindas, qué activas

Se han puesto a bailar.....

Mis manos son muy lindas

Y les gusta jugar,

Las tengo siempre limpias

Pues voy a trabajar.

(Patricio Novoa)

ANEXO 2

CANTO: LA GALLINA TURULECA

Yo conozco una gallina, que ha comprado mi vecina, que parece una sardina enlatadaaa.

Tiene las patas de alambre porque pasa mucha hambre, y la pobre está todita desplumadaaa.

Pone huevos en la sala y también en la cocina, pero nunca los pone en el corral.

La gallina, turuleca, es un caso singular,

La gallina, turuleca, está loca de verdad,

La gallina turuleca, ha puesto un huevo, ha puesto dos, ha puesto tres,

La gallina turuleca, ha puesto cuatro, ha puesto cinco, ha puesto seis,

La gallina turuleca, ha puesto siete, ha puesto ocho,

Ha puesto nueveeee,

Dónde está esa gallinita, dónde está esa gallinita, dónde está que ponga diez.

Dónde está esa gallinita, dónde está esa gallinita,

ANEXO 3

JUGAR A LA RAYUELA

Todos los números que ya conoces, del 1 al 10, aparecen en este juego.

Solo necesitas una tiza para dibujar tu rayuela sobre el piso del patio.

Cuando esté lista ¡comienza a saltar!

Con un pie, comienza por el casillero del 1, con ambos pies, elige dos entre el 2, el 3 y el 4; luego, con uno otra vez, sobre el 5...¡Y vuelta a elegir entre 6, 7 y 8 para posar dos pies! Luego con un pie, el 9, y así hasta llegar al 10.

Regresarse pronunciando en voz alta desde el 10 hasta el 1. (luppa)

j. BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL, David, (2009), **Teoría del Aprendizaje Significativo**
- CASADO, Flores Juan. (2011) **Profesor de Pediatría en la Universidad Autónoma de Madrid.**
- GARCÍA, Santiago, (2011) **El juego y los padres**
- GROOS, J. (2012) **El juego en la escolaridad.**
- DOMÍNGUEZ, C.; BOLIVAR, E. (2005). **Desarrollo Psicosocial del lenguaje.** Universidad Nacional Abierta. Caracas-Venezuela.
- FREIRE, M. (1989). **La evolución psicológica del niño,** Grijalbo. Barcelona, España.
- GRAS, O. (1997). **La Creatividad y sus Implicaciones.** Editorial La Academia. La Habana, Cuba.
- GIMENO, J.; Pérez, A, (1989). **La Enseñanza, su Teoría y su Práctica.** Akal. Madrid, España.
- HILL, W. (1976). **Teorías Contemporáneas del Aprendizaje;** Paidós. Buenos Aires.
- MEJÍA Laura, (2010) **El juego como actividad recreativa.**
- PIAGET, Jean, (2012) **El juego en los niños.**
- POZO, Carlos, (2004) **Estrategias de Aprendizaje.**
- PUGMIRE-STOY, M. (1996). **El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación.** Nancea. Madrid, España.
- SILVA, G. (2011) **El juego como actividad y estrategia educativa.**
- SILVA, L. (1995). **En Busca de Una Pedagogía de Igualdad.** Editorial Lisboa. Brasilia, Brasil.
- SKLIBECK, M. (2002) **Estrategias Didácticas.**
- VYGOTSKY, L. (1991). **La Formación Social de la Mente.** 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.
- WALLON, H. (1987). **Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil.** Visor-Mec. Madrid, España.
- VIGOTSKY, Lev, Semiyónovich, (2011) **El juego en los niños.**

- <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA

COMUNICACIÓN

NIVEL DE POSTGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

INFANTIL

PROMAEDI

“El Juego como Estrategia Didáctica, para la obtención de Aprendizajes Significativos, en los niños de Primer Año de Educación General Básica, de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013”. Lineamientos Alternativos”

*Proyecto de Tesis previo al Grado
de Magister en Educación infantil*

AUTORA

Dra. María Augusta Tituaña Carrión

LOJA – ECUADOR

2013

a. TEMA

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, PARA LA OBTENCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATER DEI” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO ACADÉMICO 2012–2013”. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS”

b. PROBLEMÁTICA

Contextualización Institucional

Las primeras hermanas italianas de la Opera “Mater Dei” (Obra Madre de Dios) llegaron a Loja invitadas del Sr. Obispo Monseñor Alberto Zambrano Palacios, en el año 1981 en la Diócesis de Loja para colaborar en la labor pastoral y social de la Diócesis. Después de algunas bellas experiencias en la pastoral, nace el primer centro en Loja: ciudad mariana por excelencia dedicada a la Inmaculada Concepción de María.

La pastoral a nivel diocesano es vastísima. La colaboración con los sacerdotes específicamente en las parroquias, con las familias, ancianos, jóvenes, obreros, profesionales, con Asociaciones Educativas como el grupo scout. Se crea una librería católica diocesana.

La Providencia nos asiste siempre, es así, que el 13 de Octubre de 1984 recibieron la donación de un terreno para la Obra y entran aquí las primeras vocaciones ecuatorianas que se consagraron el 26 de Marzo de 1989.

Desde el año 1986 iniciaron su labor educativa con la creación del Jardín de Infantes, que lleva el nombre de la advocación mariana “Nuestra Señora del Pilar”, homónimo de nuestra bienhechora María del Pilar.

El acuerdo ministerial para el funcionamiento de dicho Jardín lleva la fecha del 24 de octubre del 1986. En los primeros meses del 1985 se pudo emprender la construcción de la Casa de Formación, al Sur oriente de la

ciudad en el sector denominado Punzara, y precisamente en el Barrio S.O.M.E.C. (Ciudadela del Operador).

En el 1990, contando con nuevas fuerzas, las primeras hermanas italianas abrieron un Hogar (orfanato) para niños abandonados que lleva el nombre de su fundadora: "María Bordoni".

Por el rápido crecimiento demográfico de todo este sector periférico de la ciudad, los moradores de la misma solicitaron la creación de la Escuela. La Comunidad con la aprobación de las legítimas autoridades de la Obra, decidió en el año 2003 de continuar con el servicio educativo abriendo así el Segundo Año de Educación Básica por lo cual se presenta el Proyecto según el Acuerdo Ministerial del 30 de julio del 2003, en donde toma el nombre de Escuela "Mater Dei", por tanto la este centro educativo tiene como modelo y Patrona a la Virgen en la advocación especial de "Madre de Dios", en el idioma latín "Mater Dei".

Así poco a poco se fue completando la Escuela, que en la actualidad cuenta con la Educación Inicial, niños de cuatro años, hasta el octavo año de Educación Básica.

Su único ideal es servir a Dios en cada persona, y dar una educación de calidad humano-cristiana, para formar el ciudadano y el cristiano para la sociedad actual.

¿Cómo no agradecer cada día a la bondad infinita de nuestro Padre del cielo y de la Madre de Dios por esta Obra que sigue avanzando con la ayuda de muchas personas que Dios pone en su caminar diario?

La nueva ley de Educación (LOEI), ha establecido en la Educación General Básica diez grados de obligatoriedad.

Con éste nuevo sistema, urge reorganizar el programa, el personal docente y las estructuras del establecimiento para ampliar el servicio educativo.

Así se procede con la construcción del segundo bloque con sus respectivos servicios. En este contexto socio-cultural de la ciudad, se han dado grandes transformaciones a éste sector periférico que en la actualidad cuenta con una gran cantidad de nuevas Urbanizaciones. La Opera Mater Dei, fiel a Cristo Sacerdote con el carisma propio, interviene en estas realidades evangelizando y formando la persona humana en su integridad.

Los educadores son capacitados en todas las áreas: humana, profesional y espiritual con retiros espirituales, para que sean modelo viviente de la propia fe y valores que se desean transmitir a los alumnos, no solo como nociones teóricas, sino como experiencia de vida.

Todo esto se hace posible, porque la Espiritualidad Sacerdotal, Eclesial y Mariana de la Obra se ha encarnado en personas generosas que responden a la llamada divina, y así surgen las nuevas vocaciones, la Familia Mater

Dei, que colaboran en primera persona o materialmente con el desarrollo de la Obra; como los benefactores y amigos; juntos con algunas Instituciones como Ética Mundi, la Región Trentino Alto Adige, Provincia Autónoma de Bolzano, Provincia Autónoma de Trento.

Antecedentes de la Problemática

La administración de la institución asume un papel estratégico y relevante en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las organizaciones educativas; no es posible concebir la desarticulación de estos procesos con los objetivos institucionales desde la gestión de la educación.

De ahí, que la administración de la educación está llamada a ofrecer las condiciones institucionales y liderar los cambios organizacionales necesarios para que las diferentes propuestas educativas se desarrollen en forma óptima y, de esta forma, aportar al mejoramiento de la educación en general.

El Primer Año de Educación General Básica es una de las grandes debilidades del sistema educativo ecuatoriano, por lo que, le corresponde a la administración de la educación comprender a cabalidad su desempeño como un todo y establecer planteamientos que apoyen los procesos educativos y promuevan su aprendizaje; así, de esta forma ofrecer mejores resultados educativos a la sociedad.

En la actualidad tanto padres como personas encargadas directa o indirectamente de la educación de los niños, están perdiendo el sentido humanista, y están cayendo más en lo metodológico y cuantitativo, es decir, se preocupan más por saturar al niño de información y de que obtenga buenas notas, que de motivar en el deseo genuino por aprender conocimientos significativos.

Problemática

Los antecedentes de los resultados obtenidos en los últimos años de intervención educativa en el área lúdica, se determinan como necesidades básicas por investigar: la revisión de contenidos programáticos, la necesidad de material didáctico, asesoramientos para mejorar la enseñanza, eficacia de los procedimientos, actitud de la maestra y desarrollo de un currículo de acuerdo con los requerimientos de los niños, en el que se privilegie el juego como estrategia de aprendizaje.

En los meses de noviembre y diciembre del año lectivo 2012-2013, se realizaron varios conversatorios entre docentes y directivos de la escuela, con el propósito de analizar los efectos de la actitud y participación docente, en el Primer Año de Educación General Básica, en relación con el área lúdica; en ellos se ha examinado el papel del educando, del educador, su formación y hasta el rol que desempeñan los padres.

En este conversatorio se identificaron los siguientes aspectos:

- El 100% de docentes y directivos, estiman que hay que hacer un reconocimiento de los efectos que produce el juego como estrategia de aprendizaje en el niño, en especial en los primeros seis años de su formación: tomando en cuenta que en la edad preescolar se forman muchas de las actitudes, predisposiciones y conocimientos básicos para la construcción de aprendizajes significativos y la importancia de la participación de los docentes y de los padres en este proceso.

El 100% de directivos y docentes de la escuela de Educación Básica “Mater Dei” de la ciudad de Loja, consideran que debe darse relevancia a una acertada educación en los primeros años de vida del infante, se debe conducir estos procesos con eficientes estrategias de gestión. Las Hermanas de Nazaret, responsables de liderar el proceso educativo, muestran la excelencia en su rol de gestores al promover y desarrollar eficientes espacios educativos para que el proceso enseñanza-aprendizaje, desde los niveles primarios como lo es la educación preescolar, asuma protagonismo en estos procesos de formación, de manera que la escuela concrete y operacionalice su propuesta educativa.

El 70% de los niños de primer año de Educación General Básica que asisten a la Institución Educativa “Mater Dei”, a decir de docentes y directivos, provienen de hogares de clase media, por lo tanto, existe una buena

formación educativa de los padres, lo cual facilita, la orientación de los niños en su proceso formativo.

Por otra parte en el 80%, de las maestras parvularias, se observa que no privilegian adecuadamente el juego, como una de las estrategias de aprendizaje más adecuadas para que los niños desarrollen sus capacidades, valores e iniciativas.

Problema Principal

¿Por qué no se privilegia el juego como una de las estrategias didácticas más eficaces para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de la Institución Educativa “Mater Dei”, de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013”?

Problemas derivados.

1. ¿Hasta qué punto el juego se constituye en estrategia didáctica en la formación de los niños?
2. ¿Cuáles son los juegos más relevantes que sirven para generar aprendizajes significativos de los niños del primer año de Educación General Básica?

c. JUSTIFICACIÓN

Los líderes educativos tienen por compromiso fortalecer y mejorar el sistema educativo. Como lojanos y ecuatorianos, tienen la responsabilidad de forjar una niñez ávida de conocimientos, de ideas novedosas, pero convencidos de un protagonismo en la construcción de un mundo más justo y tolerante. Por esto es que se hace evidente la necesidad de contar con líderes en la Educación que enfatizan las exigencias de una educación de calidad, eficaz y eficiente, según las características, necesidades e intereses de su comunidad, en su contexto social, económico y político. Se necesita de líderes educativos que respiren plenamente la realidad social, que fomenten el trabajo en equipo, bajo la consigna de servir antes de ser servido.

De esta forma, se evidencia la importancia de las actividades lúdicas en los procesos formativos de los niños, porque, se constituye en el mejor espacio académico para que los niños jueguen, se conozcan, participen, se hagan amigos, se cimiente el sentido de cooperación, colaboración y compartición y, lo que es más provechoso, se desarrollen los mejores valores humanos en cada uno de ellos.

La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica correspondiente al primer grado (nivel uno: preparatoria), respecto al aspecto lúdico indica: “ Es más placentero para todos los humanos aprender a través de actividades lúdicas, que encierren momentos de placer, goce,

creatividad y conocimiento, la lúdica es una condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce el disfrute, goce y distensión que producen tareas simbólicas e imaginarias con el juego.

Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral”.²⁶

Por lo tanto, lo lúdico no se limita a la edad, en la escolaridad es importante que el docente de Educación General Básica sea capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año, porque ayudarán a la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico y al mundo social.

En el primer año, la actividad lúdica debe ser el eje transversal presente en todas las actividades a realizarse. Es un error pensar que el juego en los estudiantes únicamente tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Por esto es el docente quien tiene que aprovechar estas situaciones para

²⁶ ROMERO, H. Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica, 2010, Primer Año, pág. 2.

conectarlas con el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia didáctica que responda a la formación integral de los escolares.

Para el niño jugar es aprender y en el juego está la base de lo que más tarde le permitirá comprender aprendizajes más elaborados. Por lo tanto, las actividades aburridas se le dificultarán mientras que las actividades divertidas y que lo inciten a seguir adelante se le facilitarán y así continuará el deseo genuino de realizarlas mientras tenga una mejor motivación de los padres y maestros que estén a su cuidado.

Por todas estas consideraciones, se estima que el problema a investigarse, es de mucha importancia y de real trascendencia, toda vez que se analizará una problemática de actualidad y, los resultados a obtenerse servirán para mejorar el actual proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de primer grado de Educación General Básica.

Se estima que es factible el desarrollo de la investigación, toda vez que, se cuenta con los referentes teóricos suficientes, mismos que se los adquirió en el proceso de maestría y además, se cuenta con el apoyo de las principales autoridades de la escuela de Educación Básica “ Mater Dei” de la ciudad de Loja y aún de las docentes.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

¿Determinar, que el juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaz, para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei”, de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013”?

Objetivos Específicos

- ¿Analizar si los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños?
- ¿Identificar los juegos más relevantes que sirven para generar aprendizajes significativos de los niños del primer año de Educación General Básica?
- Plantear lineamientos propositivos sobre los juegos, como estrategia didáctica, que permitan la adquisición de aprendizajes significativos, en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la escuela “ Mater Dei” de la ciudad de Loja.

e. MARCO TEÓRICO

El juego como estrategia de aprendizaje

“El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano”.²⁷

Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. En ese sentido, se vienen desarrollando las micro clases donde el juego sirve de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. En las micro clases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se

²⁷ TORRES, Carmen Minerva, El juego como estrategia didáctica, pág. 123.

sugirieron otros juegos – juegos que aparecen en el texto completo del estudio para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso. Desde esa perspectiva, el ámbito interdisciplinario amalgama desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología, porque todas ellas han tenido como sujeto de estudio.

Algunas investigaciones relacionadas con el juego

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las ciencias humanas y sociales cuando se hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología y de la antropología, puesto que el elemento fundamental en ellas también es el hombre.

El Juego como estrategia de Aprendizaje

Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza-aprendizaje, a través de las teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra la concepción constructivista del aprendizaje, según la cual, “crea, recrea y construye el conocimiento es el sujeto cognoscente, tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognitiva es capaz de asimilar para plasmarlo en forma oral o escrita, de manera tal que se

observe que sí hubo aprendizaje significativo”²⁸ (Parcerisa Aran, 2000: 11-30).

La concepción constructivista sirve de base al nuevo diseño curricular. Esta concepción está estructurada sobre los aportes de la psicología cognitiva, “el enfoque psicogenético de Piaget”²⁹, “la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman (1989) y Smith (1983)”³⁰ “en cuanto al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vygotsky”³¹ y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje, donde:

- Se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad: intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella. La concepción se acopla al aspecto afectivo porque las interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, van consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura. Esta mediación permite -afirma Vygotsky - (Currículo Básico Nacional, 1997: 32) “el desarrollo de los procesos psicológicos como son: Pensamiento, Memoria, Lenguaje, Anticipación del futuro, entre otros.
- Se ajustan a esa personalidad las áreas de los programas para propiciar un aprendizaje significativo.
- Se atiende al individuo – sin descuidar al grupo- en sus aspectos intelectuales, sociales y afectivos.

²⁸ PARCERISA, Aran, Aprendizaje significativo, pág. 25

²⁹ PIAGET, Jean, Teoría Psicogenética, pág. 63

³⁰ GOODMAN Y SMITH, Teoría de los esquemas cognitivos, pág. 85

³¹ VIGOTSKI, I. Teoría sociocultural, pág. 92

- Se buscan estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo y duradero.
- Se busca asimismo relacionar el aprendizaje con el entorno del estudiante.
- Se hace énfasis en el qué, cómo, por qué y para qué aprende”³².

Los acuerdos entre investigadores no han tenido un canal de criterios comunes. Existen enfoques diferentes, por ejemplo Spencer –Hall y Gross “se inclinan por las teorías clásicas que se encargan de la revalorización del juego como variable dependiente de la personalidad”³³.

“Buhler (1928), Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget (1971) con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil”³⁴. Piaget lo tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos.

“Huizinga con su Homo Ludens (Leyden, Holanda, 1938, citado por Cañeque, 1993)”³⁵ trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era

³² VOGOTSKI, L. Op. Cit.

³³ SPENCER-HALL y Gross, Teorías clásicas del juego, pág. 85

³⁴ BHULER y otros, Teorías sobre el juego, pág. 76.

³⁵ HUIZINGA y otros, El juego como forma sistemática, pág. 29

sustancial a todo hecho social, y un período post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida.

Huizinga acota que: “El juego se considera como el rasgo dominante de este mundo”³⁶. Al niño le encanta actuar aunque muchas veces no coincida interiormente con su acción. Mistifica y se mistifica, pasando y repasando las fronteras de lo real y lo imaginario. Se identifica con todos los papeles - es decir, representa realmente todos los personajes -, hasta podría decirse que acaricia con cierto deleite su angustia, se compromete por entero sabiendo de forma ambigua que sus compromisos son ficticios, que sus gestos carecen de peso, porque se parecen a los de los niños.

Todo esto hace que Sartre los califique de edad inauténtica. Subraya “Sus acciones son humo. Confunden sin dificultad el capitalismo y los grandes Personajes; esperan alcanzar un mundo prometido a las grandes metamorfosis, pero desean sobre todo causar algunos trastornos a sus padres”³⁷. “(Stoetzel, 1975: 14-15). Según esto, el niño es un buen actor. Representa todos los papeles que se le presenten, hasta el de molestar a sus progenitores”³⁸.

Desde ese punto de vista, Freud señala que: “Entre las particularidades del juego se destacan: a) se basa en el principio del placer; b) logra la

³⁶ IDEM

³⁷ SARTRE, J.P. El juego en los niños, pág, 50

³⁸ STOETZEL, A. El niño y el juego, pág. 115

transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; c) satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.”³⁹

El juego se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. El individuo en crecimiento cesa de jugar, hace aparentemente una renuncia al placer que lograba con el juego.

Aunque ese cese o renuncia no lo llevan u obligan a no revivir sus fantasías.

Conocida la vida anímica del hombre se sobreentiende que nada es más difícil que renunciar al placer una vez que se ha saboreado. No puede pensarse entonces en la renuncia, lo que hace el ser humano es sustituir una cosa por otra.

“De allí que cuando cesa de jugar lo que hace simplemente es prescindir del apoyo que mantenía en los objetos reales y en lugar de jugar se recrea con la fantasía”⁴⁰ .

Otro estudioso del tema es Klein (1929: 28), quien destaca “... la labor asociativa del juego”⁴¹ porque el juego es el mejor medio de expresión del niño.

³⁹ FREUD, S. Particularidades del juego, pág, 28

⁴⁰ CAÑEQUE, J. Los juegos en los niños, pág.334

⁴¹ KLEIN, F. La labor del juego, pág. 83

Empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños. El juego, entonces, le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan.

También Erikson (2002: 32) “se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador y terapeuta”⁴²:

- El juego y el dominio de la realidad.
- El juego es para el niño una tarea interminable.
- El juego como prefiguración.

El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. “En el mundo de los juguetes, el niño ‘dramatiza’ el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos”⁴³ (Erikson, 2002).

⁴² ERIKSON, P. El juego como estrategia didáctica, pág. 71

⁴³ IBIDEM

Por este motivo, las reglas del juego se establecen de común acuerdo entre los jugadores, no son impuestas por los adultos. Se mantienen o se modifican a conciencia del grupo y no de otros miembros ajenos a él.

En ese mismo sentido Winnicott (2001) habla acerca del juego, por lo tanto “... Consideró el juego como una actividad central de estos procesos (procesos que llevan a la construcción del ser humano)...”⁴⁴

Durante ese proceso se repiten, se olvidan, se retoman actividades lúdicas que favorecen la socialización del humano. De allí que unos sean más dados a la participación activa que otros. Más adelante agrega que: “El jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra “adentro” tampoco está “afuera”. Jugar es hacer. Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia... En él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores”⁴⁵ (Cañeque, 2003).

Vygotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales. La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego el niño juega con su amigo invisible -. Le sigue la fase donde se realizan los juegos reglados. Estos facilitan al niño o a la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño.

⁴⁴ WINNICOTT, El juego como actividad central en los niños, pág.59

⁴⁵ CAÑEQUE, Op. Cit.

En la etapa de preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica (segundo año) esa permanencia se le hace difícil porque el juego allí desaparece por completo.

El juego de reglas, según Piaget es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes”⁴⁶ (1945: 196-197). Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones - infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos. Para Piaget, el juego de las reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado”⁴⁷ (pp. 230-231).

“Para Piaget (1945: 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- Juegos de ejercicio
- Juegos simbólicos
- Juegos de reglas

⁴⁶ PIAGET, J. Op. Cit.

⁴⁷ IDEM

- Juegos de construcción

Según este autor también “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón”⁴⁸ (Cañeque,).

El profesor Testayre, 1987 (citado por Cañeque) afirma que “el juego constituye un desafío ¿Qué es lo que hace que el juego se realice, cuál es la búsqueda del jugador, el motor del juego, el objeto bajo la trama de jugar? ... ¿Qué hay en el juego que moviliza, activa a la persona que se pone en jugador? ... Porque el juego no nace del deseo del otro, no puede ser ordenado ... el desafío surge a partir de la posición subjetiva del jugador... el juego se juega, existe en el acto, no se fija en una representación mental. De allí lo inefable del juego, ya que es presencia, experiencia, devenir”⁴⁹ (Cañeque,).

Los individuos juegan en cada etapa de la vida a cosas distintas; cuando nace, el deseo de jugar no aparece cuando los demás se lo imponen.

⁴⁸ PIAGET, J. Op. Cit.

⁴⁹ CAÑEQUE, Op. Ci.

Continúa diciendo el profesor: "... uno no juega a cualquier cosa ni con cualquiera.

El juego no es gratuito ni aleatorio". Por eso el jugador busca sus compañeros, es decir, los selecciona y juega con ellos aquello donde él se siente más a gusto.

El verdadero sentido del juego infantil separado de la mitología clásica, donde el niño- la niña es el eje fundamental, provino del folklore emergido como ciencia de lo popular en el siglo XIX. La nostalgia que acompañó, se complementó con el romanticismo que, unido al espíritu regional y en parte positivista dan el toque mágico para que muchos eruditos se interesen por recopilar juegos infantiles. En el libro del padre Santos Hernández intitulado Juegos de los niños en escuelas y colegios se lee:

"Es un hecho bien confirmado por la experiencia que allí donde los niños juegan con entusiasmo, estudian también con empeño y sin detrimento alguno de la salud; y al contrario, donde los juegos faltan las horas de descanso se convierten en ratos de ocioso fastidio que indisponen cada día más para el estudio y desarrollan con espíritu violento los gérmenes de muchos vicios (González Alcantud, 2003)"⁵⁰.

Las enseñanzas de Pestalozzi tuvieron también gran influencia en Froebel porque "tomaba en cuenta los intereses del niño, buscaba que las tareas no

⁵⁰ GONZÁLEZ, Alcantud, Los niños y el juego, pág. 331

mataran la alegría desbordante de sus años ya que no puede existir aprendizaje que valga nada si desanima o roba esa alegría. Retomando esto, Froebel pensó que el juego era la forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para el desarrollo integral del niño. La manifestación libre y espontánea de su interior produce alegría, paz, libertad y armonía”⁵¹ (Prieto Figueroa, 2004).

“Froebel crea el kindergarten donde las madres y los maestros se integran para orientar la formación y el crecimiento humano de los niños. Para el caso, se basa en el uso de juegos y juguetes que denomina” “dones pedagógicos” y que no son otra cosa que una serie de construcciones geométricamente calculadas para producir efectos en los niños. La influencia de Froebel se proyecta en María Montessori, Folker, Teresa Linder y así se extiende a varios países del mundo”⁵².

“Desde esta perspectiva, antes de Decroly, los ejercicios sensoriales no eran juegos y tampoco eran siempre activos, es decir, que pudiera inmovilizar el interés del niño, dentro de una psicopedagogía que tuviese como basamento la iniciativa, la libertad, la respuesta a las necesidades fundamentales, se decide entonces presentar la iniciación a la actividad en forma de juegos”⁵³.

⁵¹ PRIETO FIGUEROA, D. El juego en los niños, pág. 87

⁵² FROEBEL, el mundo del juego en los niños, pág. 215

⁵³ DECROLY, O. el juego infantil, pág. 69

Nace así el juego educativo, aplicado desde preescolar y nace también la concepción del material educativo moderno, basados en la inspiración Decroly Ana.

Esta revolución educativa descansa en una concepción fenomenológica del pensamiento - la teoría de la Gestalt - aplicada por Decroly (Decroly, Monchamp, 1998: 18) : “El sentido de la Gestalt implica particularmente la actitud especial del ser mental respecto al ambiente, actitud que hace que este ser se presente en su totalidad innata y adquirida frente a los objetos y los sucesos, los perciba, los piense o reaccione a ellos con toda su persona. El término globalización expresa en el fondo la misma idea.”⁵⁴

Importancia del juego en el aprendizaje

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar

⁵⁴ DECROLY, O. La teoría de la Gestalt, pág. 52

en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

En la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

“Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, metáforas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué

se parece?, crucigramas, entre otros”⁵⁵ (Torres Perdomo, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

El juego en los niños

“El juego en el niño es aquella recreación en la actividad por lo cual se abstrae de su esencia social propiamente humana sus objetivos y normas de relación entre las personas, o sea, de los juegos debemos tomar su esencia y llevarlo a que el objetivo del mismo se cumpla como un fenómeno de la práctica social con un interés común”⁵⁶.

En el primer grado **preescolar** “el juego es la actividad fundamental ya que por sus características existen las condiciones más propicias para que se produzca el desarrollo; contribuye de manera significativa a este, por lo que responde a una necesidad básica en ese momento evolutivo sin olvidar que existen otros tipos de actividades que pueden tener también una influencia

⁵⁵ TORRES, Perdomo, Los juegos infantiles, pág. 90

⁵⁶ GONZÁLEZ, María E. El juego en la edad preescolar, pág. 215

decisiva en esta etapa específica del desarrollo”⁵⁷. La etapa que abarca, desde el nacimiento hasta los 6 años, es el período más significativo en la formación del ser humano. La infancia preescolar es donde el niño se enfrenta por vez primera a la realidad humana. En su actuación, ante todo en sus juegos ya sobrepasa la simple manipulación de objetos y aumenta la relación y comunicación con los adultos, siendo esta la actividad que predomina en estas edades, mediante la cual hace suyo ese mundo maravilloso que está comenzando para ellos. Por lo tanto “el juego, como actividad fundamental en la edad preescolar, constituye un medio idóneo para el logro de los objetivos de la Educación Preescolar en estas edades; razones que la educación no puede desaprovechar, no solo para satisfacer la necesidad de actividad de los pequeños, para alegrarlos, entretenerlos y hacerlos que vivan intensamente su infancia, sino, para utilizarla como una vía fundamental de influencia educativa, para la estimulación a su desarrollo integral por vía institucional y no institucional”⁵⁸.

La enseñanza preescolar

“En las escuelas primarias se trabajan dos enseñanzas una que atiende a los niños de segundo a séptimo año de Educación Básica, y la otra a los niños de preescolar (preparatorio) y vías no formales este grado preescolar trabaja directamente con los menores incluidos en el llamado 6to año de vida específicamente los que tienen 5 años de edad, los que se encuentran

⁵⁷ IDEM

⁵⁸ FERNÁNDEZ, Raquel, La educación preescolar y el juego, pág. 176.

dentro de la enseñanza preescolar. Los niños que tienen estas edades presentan características especiales fundamentalmente dirigidas a su actividad fundamental “El juego”, actividad que seguirá siendo importante para él incluso después de su ingreso al segundo año de la enseñanza primaria”⁵⁹.

Por tal motivo se hace imprescindible que los conocimientos que se le lleve al niño se hagan a partir de este punto y no violentar el desarrollo del menor saltando etapas importantes para su desarrollo. Se sabe que la mayor parte de los conocimientos que el niño asimilará en su vida es adquirida precisamente a partir de estas edades y es obligación del adulto responsable del menor aprovechar esta posibilidad y explotarla al máximo pero sin llegar a la imposición de las tareas, la idea es satisfacer las necesidades más crecientes del niño, si la personalidad de este menor presenta sed de conocimientos no debemos frenarlo pensando que está muy pequeño, nunca se es cuando de aprender se trata.

La entrada del niño a la escuela constituye un momento fundamental de su vida, va a iniciar el proceso de aprendizaje sistemático de los fundamentos de las ciencias, comienza una actividad seria y responsable: el estudio, que durante toda la vida escolar va a constituir la actividad fundamental y por su cumplimiento será evaluado por los maestros, padres, coetáneos y por la sociedad en general. Este hecho refleja la importancia que tiene para el

⁵⁹ IDEM

niño obtener éxito, fundamentalmente en el primer grado, eslabón inicial de este proceso, donde se sientan las bases para el futuro aprendizaje y se adquieren hábitos y procedimientos de trabajo que resultarán básicos para toda su labor posterior como escolar.

Objetivo del grado preescolar

“El grado preescolar tiene como objetivo principal preparar al niño para su ingreso a la enseñanza primaria y que el tránsito de un ciclo a otro se produzca con la mayor naturalidad del mundo y con la preparación que el mismo necesita para que este enfrentamiento sea satisfactorio y no provoque un rechazo que puede ser fatal para su aprendizaje”⁶⁰. Se le debe dar una atención muy especial a las acciones educativas trabajadas con los niños del grado preescolar o séptimo año de vida, se utilizarán diferentes tipos de actividades y situaciones para estimular el desarrollo de los niños en esta etapa, apoyar los contenidos en los juegos didácticos, es la forma más amena de lograr un ciento por ciento de efectividad en el desarrollo de las actividades programadas.

Las consecuencias negativas para el desarrollo del niño si nos aferramos en enseñarles los contenidos de una forma mecánica, se pueden producir tanto de forma inmediata o mucho tiempo después, presentando dificultades para adaptarse a la nueva situación escolar, perdiendo interés en las tareas escolares, necesitando realizar un mayor esfuerzo para mantenerse, es por

⁶⁰ CUBERO, Geanny, Los juegos en edad preescolar, pág. 38

eso que es necesario que en la primera etapa del primer grado todavía se mantenga el juego como su actividad fundamental.

Los juegos recreativos

Los juegos recreativos están encaminado a lograr que los niños y niñas de la enseñanza preescolar se recreen y se desarrollen en colectivo, dentro de ellos podemos encontrar los juegos tradicionales que tanto bienestar dan a los pequeños.

Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son los que se practican en grupo con el fin de divertirse y entretenerse. Muchos de los juegos tradicionales que aún son vigentes se remontan a siglos atrás y por eso se les llama “tradicionales”, porque muchas generaciones han crecido practicando esos juegos y porque tienen una importancia cultural de que se sigan practicando juegos que se realizaban cuatro siglos atrás. Por eso es importante mantener y hacer que los más “pequeños” practiquen estos juegos, ya que son de gran interés tanto para ellos como para los demás, y además tenemos que evitar que otros juegos no tan culturales invadan el terreno a estos juegos ya que no son tan instructivos.

Juegos didácticos

Los juegos didácticos tienen la función de enseñar jugando de ahí su nombre, el niño de 5 años no tiene conciencia de que se está nutriendo de conocimientos ellos solo asimilan el juego y como tal lo disfrutan, es muy decisivo el papel que juega la educadora en este momento, de ella depende que no se violen los tres requisitos que deben cumplir los juegos didácticos:

- Tarea didáctica.
- Acciones lúdicas.
- Las reglas del juego.

Si falta uno de estos elementos no estaríamos en presencia de un juego didáctico se estaría jugando con fin recreativo no educativo. Estos tipos de juegos también pueden instruir a todo tipo de niños y niñas solo debemos realizar una buena selección de los mismos en cuanto a edad, intereses y exigencia realizadas por el propio infante.

La edad preescolar constituye una etapa de la vida donde se desarrolla el pensamiento, la imaginación, la memoria, así como hábitos y habilidades, donde existen grandes reservas intelectuales que facilitan el desarrollo y formación de diversas capacidades y cualidades de la personalidad. Por lo tanto, las influencias educativas que reciben los niños determinan en gran medida cómo serán al crecer.

El Juego como Estrategia de Aprendizaje

En el proceso de enseñanza se involucran distintos factores que no solamente están relacionados con los contenidos, pues crear un ambiente propicio para el conocimiento es clave a la hora de diseñar currículos educativos.



En ese sentido, tener en cuenta estrategias como el juego permite desarrollar en los estudiantes valores y habilidades que desembocan en un mayor aprendizaje y comprensión de conceptos. Por esta razón, los expertos en psicología y pedagogía aseguran que el juego permite el desarrollo intelectual, emocional y social en el niño.

En los escenarios tradicionales de aprendizaje, el juego es considerado como una forma de "perder el tiempo" y muchos docentes lo prohíben y

castigan dejándolo sin recreo, como una práctica que no contribuye dentro de las clases. De esta manera, dejan de lado todos los beneficios que trae para el desarrollo humano y cognitivo.

No obstante, “el juego es una herramienta necesaria para que los niños y adolescentes desarrollen prácticas, conceptos y una relación con el mundo construida desde su propia creatividad. En la medida en que se utiliza para aprender, posibilita excelentes resultados en la actitud comportamental y mental; los juegos son una forma de recrear la manera como el estudiante adquiere el conocimiento, permiten sentirse libre y son una terapia para descansar”⁶¹.

Por lo anterior, pensar el espacio de clase como un escenario lúdico, permite al docente inventar juegos que se acoplen a las necesidades, intereses, expectativas, edad y ritmo de su grupo de alumnos, puesto que el juego en sí mismo no es suficiente; debe enfocarse en objetivos concretos que permitan plasmar los contenidos de manera óptima.

Una materia donde se involucren destrezas físicas o recreativas generará mayor entusiasmo en el estudiante y disposición para aprender. No necesariamente con juegos complejos o muy estructurados, sino con dinámicas simples de motricidad, competencias y deportes se puede sacar el mejor provecho de una actividad en clase y a la vez incentivar en los

⁶¹ CABRERA, María, Los juegos infantiles, pág. 22

jóvenes valores como el respeto, honradez, lealtad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás, por sus ideas, y tolerancia.

“El juego permite aprender el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas (toma de decisiones), la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común y todos estos valores facilitan un mejor desenvolvimiento en la vida cotidiana. Asimismo, a aceptar la derrota y el éxito con respeto, a reconocer de los límites y las reglas, lo cual les permite comprender el funcionamiento de la sociedad y adecuarse sin ninguna dificultad”⁶².

Pero, no todos los juegos propician de igual manera el aprendizaje, pues como elemento esencial de la vida, el juego afecta de forma diferente cada etapa. Por eso, para los más pequeños es más libre, espontáneo, mientras



que para un adolescente, el juego es sistematizado, sin llegar al extremo de

⁶² GONZÁLEZ, Carmen F., Juegos en edad preescolar, pág. 78

estandarizarlo totalmente, ya que ante todo jugar es una actividad que despierta placer.

En esa medida, para los pequeños de preescolar, los juegos de rol son muy efectivos; ellos pueden interpretar un papel libremente y adecuarse al tránsito del juego en casa al juego escolar. Así, van desarrollando relación con el grupo, no en un sentido competitivo, sino de cooperación, para superar metas imaginarias, planteadas en forma de cuento (reto), donde ellos deben interpretar una historia y cada cual asume el papel correspondiente en el juego. Con esto, se fortalece la imaginación, la introspección, la motricidad y la libre expresión.

“Los juegos didácticos han sido creados para el ejercicio de funciones mentales de manera personal o grupal. Cada jugador se hace constructor de su propio conocimiento y se va logrando un "aprendizaje significativo", donde el estudiante se concibe como un todo, teniendo en cuenta sus experiencias e intereses, debido a que todo su aprendizaje está determinado por sus vivencias previas. Desde este punto de vista, el juego hace divertido aprender y facilita al docente posicionarse en su labor, a través de la planificación y ejecución de las actividades de una forma amena, responsable y sobretodo que parta de las capacidades iniciales el alumno”⁶³.

⁶³ MONTESSORI, M. Juegos didácticos, pág. 75

A través del uso de los juegos didácticos se proporcionan también hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por el trabajo en el aula y de socialización, lo cual conlleva a una mejor convivencia y participación.

A la hora de diseñar juegos para su grupo de clase puede tener en cuenta los siguientes aspectos, según su carácter particular:

- La planificación previa.
- El logro de objetivos específicos.
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es necesario cuestionarse:

1. ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
2. ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
3. ¿Con qué recursos se cuenta?
4. ¿Por qué ese aprendizaje? ¿Para qué le sirve?

Definiendo estos parámetros, el docente tiene un punto de partida, para definir cuál dinámica es pertinente para su clase y su público. El juego como medio educativo favorece la comprensión y mejora la calidad de los contenidos aprendidos, además combinado con material teórico supera las

expectativas de usar solamente la teoría o solamente el juego, juntos forman el equipo perfecto, para perfeccionar la práctica docente actual.

La reflexión sobre el juego apunta a eliminar las barreras que existe entre aprender y divertirse. No puede haber aprendizaje, sino se disfruta lo que se está aprendiendo, pues para construir conocimiento duradero, hace falta sentir y no solamente pensar.

En conclusión, el juego dentro del aula:

- Es la actividad más agradable para el ser humano.
- Propicia un rato de descanso y esparcimiento, elimina el estrés.
- Desarrolla y fortalece el campo experiencial de los alumnos.
- Se fortalece el aprendizaje significativo
- Suaviza las asperezas y dificultades en la vida.
- Sirve para enlazar a contenidos conceptuales.
- Canaliza las tensiones para saber qué es juego y qué no lo es.
- Se relaciona con los derechos y deberes en la sociedad.
- Permite al maestro cambiar la rutina e iniciar actividades más interesantes, de las cuales van surgiendo otras y la clase se convierte en un escenario diferente.
- Resuelve problemas de aprendizaje.

Características	Fuera de la escuela	Dentro de la escuela
Reto	Los juegos son más atractivos cuando tienen mayor nivel de dificultad.	Deben aumentar su dificultad progresivamente, de acuerdo a las capacidades y dominio de los jugadores.
Inmersión	Absorben mucho tiempo del jugador, pues requieren alto nivel de inmersión.	Planear actividades significativas con el juego, pues en la escuela es poco el tiempo destinado a ello.
Autenticidad	Las actividades no requieren ninguna relación más allá del propio juego; es un fin en sí mismo.	Las actividades del juego deben relacionarse con la realidad de las prácticas en el aula y los contenidos.
Socialización y colaboración	En los juegos digitales, los participantes intercambian experiencias desde y a través de la red.	En el aula los juegos propician diálogo, opiniones y conocimientos entre estudiantes y docente.
Reflexión práctica	No son espacio para reflexionar, pues están enfocados en actividad lúdica y recreativa solamente.	El juego permite enlazar contenidos conceptuales de una forma dinámica. El aula permite la reflexión acerca de los contenidos trabajados.

EL aprendizaje significativo. Importancia de los conocimientos previos de los estudiantes.

El primer elemento que dinamiza un proceso de aprendizaje son los conocimientos previos del alumno, en consecuencia el docente debe implementar las estrategias que permitan engarzar el conocimiento nuevo

con el conocimiento previo. En este sentido Ausubel afirma “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese en consecuencia”⁶⁴.

El problema surge porque no se considera, que el conocimiento que se transmite en una actividad de aprendizaje debe tener una doble estructuración, debe ser estructurado en sí mismo y estructurado con respecto al conocimiento que posee el estudiante. Como es frecuente y tradicional, el docente planifica a partir de la estructura de la disciplina que enseña, secuenciando los contenidos y los temas como si tuvieran igual dificultad. Si por experiencia ha tenido dificultad en la enseñanza de algún tema, opta por dedicarle más tiempo o por diseñar una nueva estrategia.

Pero resulta que los seres humanos representamos la realidad, no como fotógrafos, sino como pintores que pintan la vida con colores, pinceles propios y un estilo muy personal. Así que la realidad para nosotros no es una realidad objetiva, sino una interpretación que se construye a partir de los esquemas y estructuras que ya poseemos. Si bien la capacidad cognitiva cambia con la edad, esos cambios implican el uso de esquemas y estructuras nuevas, que antes no se poseían. Pero existen esquemas y estructuras que no han sufrido cambios notorios y es sobre ellos que se debe trabajar para lograr un aprendizaje significativo. Todos tenemos en

⁶⁴ Ausubel, David, El aprendizaje significativo en los niños, pág.23

nuestra estructura cognitiva unos esquemas que cuentan la historia de nuestras experiencias, sucesos, y anécdotas, que en las parcelas de la realidad nos ha correspondido vivir.

Para David Ausubel “un aprendizaje tiene significatividad, si le permite relacionar el nuevo conocimiento con el conocimiento que ya posee, a la persona que aprende. Estas relaciones deben ser “sustantivas y no arbitrarias” exige Ausubel”⁶⁵. Así que quien aprende debe darle significado a aquello que quiere aprender y esto solo es posible a partir de lo ya se conoce (así sea pobre, poco y difuso) y mediante la modificación de esquemas y estructuras pertinentes con la situación de aprendizaje.

La funcionalidad de un aprendizaje se establece a partir de que las nuevas estructuras cognitivas permiten, no solo asimilar los nuevos conocimientos, sino también su revisión, modificación y enriquecimiento, estableciendo nuevas conexiones y nuevas relaciones entre ellos. La memorización significativa surge de la misma asimilación e integración, ya que lo aprendido no solo modifica la estructura que integra sino también aquello que se integra, esto impide la reproducción nítida, exacta y precisa. Aquello que aprendo, lo comprendo y si lo comprendo, lo puedo expresar con mis propias palabras.

⁶⁵ AUSUBEL, David, Op. Cit.

De allí que el aprendizaje mecánico, memorístico, repetido “tal cual”, no sea significativo, por cuanto no se relaciona con conocimientos previos y el estudiante no lo puede estructurar, no lo puedo integrar como un todo. Esta es la gran ruptura con el viejo conductismo que interpretaba el aprendizaje como práctica secuencial presentada en pequeñas dosis fáciles de repetir.

Así que aprender es comprender, lo que se comprende es lo que se aprende y se podrá recordar porque queda tejido a nuestras estructuras cognitivas. Consecuentemente el docente tiene dos tareas, una conocer las representaciones previas del estudiante y otra analizar cómo se realiza el proceso de engarzar el conocimiento viejo con el nuevo. De allí que a un docente constructivista el interés más el proceso que el resultado. No es la respuesta lo que tiene valor, interesa el procedimiento que origina la respuesta.

“Desde el pragmatismo conductista que impera aún entre algunos docentes, es más fácil atender a las meras respuestas para asignar calificaciones que detenernos en los errores, que en verdad, nos dicen cómo va el proceso de aprendizaje. Por eso los errores permanecen curso tras curso, por una parte, y por otra, los estudiantes olvidan rápido. ¿Quién no ha escuchado el lamento de los docentes al iniciar un curso nuevo o un tema nuevo?: “pretenden que le repase todo lo del año pasado”, “eso ya lo vieron en el

curso anterior”, “estos estudiantes no saben nada, parece que me va tocar arrancar otra vez de cero”⁶⁶

Frente a esas expresiones de desaliento y desencanto, vale citar a César Coll e Isabel Solé quienes afirman que

“el concepto de aprendizaje significativo pone de relieve la acción constructiva de la persona que aprende, acción que consiste en un proceso de atribución de significados mediante el concurso del conocimiento previo. Se revaloriza de este modo la actividad mental —los procesos de pensamiento— del alumno, que aparece como mediadora entre las distintas formas que puede adoptar la intervención pedagógica y los resultados del aprendizaje.”⁶⁷

Es apenas obvio que el aprendizaje significativo requiere de ciertas condiciones y permítame utilizar la metáfora del constructor, propia del constructivismo:

1. El material para construir debe ser adecuado para el propósito de la construcción. (LA SIGNIFICATIVIDAD LÓGICA). El material que se proponga al estudiante sea significativo. Se consideran dos aspectos:

- a. El contenido de la información que se le propone al estudiante debe ser coherente, claro y organizado, no arbitrario ni confuso. Cuando no cumple este requisito, la tarea de atribuir significado se dificulta y hasta se bloquea,

⁶⁶ VARIOS, Pragmatismo conductista, pág. 49

⁶⁷ AUSUBEL, David, Op. Cit. Pág, 37

entonces el estudiante opta por aprender de forma memorística, mecánica y repetitiva, pues no hay otra manera de abordarlo.

b. La presentación del contenido contribuye fuertemente a la posibilidad de atribuirle algún significado, en la medida en que ayuda a resaltar su coherencia, estructura y significatividad lógica, así como aquellos aspectos que posibilitan su relación con esquemas de conocimiento previos, ya existentes en la estructura cognitiva de quien aprende.

2. Si no se tienen las herramientas pertinentes y necesarias, difícilmente se podrá construir. (LA SIGNIFICATIVIDAD PSICOLOGICA) El estudiante debe poseer los conocimientos previos, que siendo pertinentes, le permitan enfrentar la construcción del nuevo aprendizaje.

3. Nadie construye si no quiere construir. (LA MOTIVACION) El estudiante debe tener una actitud favorable al aprendizaje significativo, pues siendo un proceso complejo que exige esfuerzo, la motivación intrínseca es importante y dado que el ser humano busca gratificación por sus esfuerzos, esta se encuentra en la utilidad y funcionalidad de los aprendizajes.

4. La calidad de la construcción la impone el constructor. (LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE). La calidad del aprendizaje significativo está dada por la calidad de los detalles en los distintos aspectos que lo configuran, calidad en la selección de los esquemas de conocimiento previos pertinentes, en su aplicación a una nueva situación, en su revisión y modificación, en el proceso de reestructuración, en el establecimiento de nuevas relaciones, en la evaluación de su adecuación, etc.

El aprendizaje significativo admite, según los propósitos de aprendizaje, la siguiente clasificación:

- Aprendizaje de representaciones: actividades para que el niño asimile vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen algún significado para él pero no los identifica como categorías.
- Aprendizaje de conceptos: actividades en las que el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra “mamá” puede ser utilizada por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje (por recepción o por descubrimiento) y logran asimilar y comprender conceptos abstractos como “gobierno”, “país”, “mamífero”
- Aprendizaje de proposiciones: cuando el estudiante conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos que le permiten afirmar o negar algo. Así, un concepto nuevo es asimilado en su estructura cognitiva al integrarlo con los conocimientos previos

Para comprender el proceso de asimilación es necesario hacer referencia a conceptos especializados. “Ausubel denomina inclusores a los conceptos que ya existen en la estructura cognitiva de los sujetos y son los que permiten aprender nueva información. Así que cada vez que se aprende algo de manera significativa, el concepto inclusor sirve de enlace pero queda modificado. El aprendizaje significativo consistiría, pues, en un proceso continuado de inclusión, esto es, crecimiento, elaboración y

modificación de los conceptos inclusores debido a la integración de nuevos conceptos”⁶⁸.

Este proceso de asimilación obedece a ciertos momentos:

1. Cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía, se configura el momento de la diferenciación progresiva.
2. Cuando el concepto nuevo tiene mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía, se está en el momento de la reconciliación integradora.
3. Cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos, se configura un momento de combinación de los momentos anteriores.

Para el docente debe ser claro que el aprendizaje significativo tiene un ámbito especial, el ámbito del conocimiento declarativo, esto es, el de los contenidos relacionados con el “saber qué” conformado por hechos, conceptos o principios y que es un saber que se dice, que se declara o que se conforma por medio del lenguaje. Si bien se debe distinguir entre el contenido factual que amerita memorización frente al contenido conceptual que privilegia el aprendizaje significativo.

De otra parte la aplicación de los principios del aprendizaje significativo, para estructurar estrategias pedagógicas de aprendizaje, debe darse a partir de los cursos del grado 3°, teniendo mayor éxito en cursos superiores,

⁶⁸ AUSUBEL, D, Op. Cit

donde el estudiante maneja un bagaje léxico más rico y posee más y mejores inclusores.

Si el docente ha tomado conciencia de la necesidad de conocer lo previo del conocimiento del estudiante, se encuentra ahora con el problema de buscar y aplicar herramientas pertinentes y efectivas para una doble tarea: para conocer y para movilizar los conocimientos previos de los estudiantes.

Es el mismo Ausubel quien propone los organizadores previos, Novack señala los mapas conceptuales y Donna Ogle aporta su guía KWL (o SQA en español), de todos ellos existen variantes interesantes y recursivas.

APRENDIZAJE.

El aprendizaje es una experiencia humana tan común que poca gente reflexiona sobre lo que quiere decir exactamente que algo se ha aprendido.

No existe una definición universalmente aceptada de aprendizaje; sin embargo, muchos aspectos críticos del concepto están capacitados en la siguiente formulación.

El aprendizaje es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que comprende estímulos y/o respuestas específicos y que resulta de la experiencia previa con estímulos y respuestas similares.

Siempre que vemos evidencia de aprendizaje vemos el surgimiento de un cambio en la conducta: la ejecución de una nueva respuesta o la supresión de una respuesta que ha ocurrido previamente. Tales cambios en la conducta son la única forma de distinguir si el aprendizaje ha tenido lugar o no; empero, la definición procedente atribuye el aprendizaje a un cambio en los mecanismos de la conducta, no a un cambio en la conducta directamente.

La mayoría de los investigadores se conforman con estudiar el aprendizaje en términos de los mecanismos conductuales o de los constructos teóricos.

Estos últimos constituyen una maquinaria conceptual o hipotética que se supone sea responsable de la conducta.

La razón principal es que a la conducta la determinan muchos factores además del aprendizaje.

Se identifica el aprendizaje como un cambio en los mecanismos de la conducta para hacer énfasis en la distinción entre aprendizaje y ejecución.

La conducta de un organismo se utiliza para proporcionar evidencias de aprendizaje. No obstante, puesto que la ejecución la determinan muchos factores además del aprendizaje, el observador debe de ser muy cuidadoso al discernir si un aspecto particular de la ejecución refleja o no aprendizaje.

A veces, la evidencia del aprendizaje no puede obtenerse hasta que se aplican los procedimientos especiales a prueba. Los niños, por ejemplo, aprenden mucho sobre el manejo de la computadora con sólo ver a otros maneras de prenderla, entrar a programas, apagarla. Pero su aprendizaje no se manifiesta sino hasta que se les permite utilizarla. En otros casos, un cambio en la conducta se observa fácilmente pero no puede atribuírselo al aprendizaje porque no tiene la duración suficiente o porque no resulta de la experiencia con los acontecimientos específicos del entorno.

En otros casos, puede ser difícil decidir qué constituye suficiente experiencia con acontecimientos del entorno para clasificar algo como un caso de aprendizaje. Por eso es difícil distinguir el aprendizaje de otros mecanismos conocidos que pueden producir cambios en la conducta.

El proceso más obvio de este tipo es la maduración. Un niño no puede alcanzar algo de un anaquel alto hasta que adquiere la suficiente estatura.

Sin embargo, el cambio de la conducta en este caso no es el ejemplo de aprendizaje porque ocurre con el mero paso del tiempo. Al niño no se le tiene que enseñar a alcanzar los lugares altos al tiempo que crece.

En general, la distinción entre el aprendizaje y la maduración se basa en la importancia de las experiencias especiales en la producción del cambio en la conducta. Sin embargo, la distinción se torna borrosa en caso en que se

ha descubierto que la estimulación del entorno es necesaria para que ocurran los cambios de desarrollo que originalmente se pensaba que implicaban maduración independiente de la experiencia.

Los cambios evolutivos son similares al aprendizaje en el sentido de que se relacionan también con las influencias ambientales. Las características de los individuos que promueven su éxito reproductivo dependen del ambiente en que viven. Sin embargo los cambios evolutivos se dan solo a través de generaciones y se distinguen, por consiguiente, del aprendizaje.

La existencia del aprendizaje a menudo puede ser deducida por un cambio en el comportamiento. Pero no siempre. Hay una diferencia entre aprendizaje y ejecución. Aunque haya aprendido alguna cosa, puede ser que no se manifieste a través del comportamiento si no está motivado o si no presta atención. La nota que obtenga un estudiante en el examen puede no reflejar adecuadamente lo que ha aprendido.

Muchas de las cosas que los seres humanos hacen, dentro y fuera de la sociedad, dependen del aprendizaje, los psicólogos han dedicado una atención considerable a dicho factor. Han descubierto que aprendemos de diferentes maneras. El tipo más simple de aprendizaje, la habituación, es el fenómeno por el cual <<nos acostumbramos a>> algo, y de esta manera mostramos que conocemos lo que es. El siguiente nivel de aprendizaje, en

el cual formamos nuevas asociaciones entre un estímulo y una respuesta, es el llamado aprendizaje asociativo.

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento que refleja un aumento de los conocimientos, la inteligencia o las habilidades conseguidas a través de la experiencia, y que puede incluir el estudio, la observación o la práctica.

Tipos de aprendizaje.

Habitación. Aprendizaje asociativo un organismo establece una asociación entre dos sucesos. Condicionamiento clásico y el condicionamiento operante.

Cognitivo, centrado en los procesos del pensamiento que están inmersos en el aprendizaje.

Condicionamiento clásico se incluye el comportamiento reflejo (o voluntario), animal o la persona aprende a responder a algún estímulo previamente neutro. Cuando éste es asociado repetidamente con un estímulo incondicionado.

Condicionamiento operante. Existen dos tipos básicos de reforzadores: positivos y negativos. Los positivos son recompensas. Los negativos son

estímulos desagradables que incrementan. Los refuerzos primarios satisfacen necesidades tales como la alimentación, la sed o el sexo. Los refuerzos secundarios son aprendidos, llegan a convertirse en refuerzo a través de su asociación con refuerzos primarios.

El comportamiento supersticioso tiene lugar cuando un organismo es reforzado accidentalmente. El moldeamiento las recompensas se dan a aquellos comportamientos que se acercan progresivamente al comportamiento deseado. La generalización se refiere a la acción de responder de manera parecida a estímulos similares. La discriminación se refiere a la acción de responder a un estímulo concreto y no responder a otro similar (aunque no idéntico).

El castigo una conducta es seguida por un suceso desagradable. El propósito del castigo es reducir la respuesta.

Los psicólogos se han interesado recientemente por los aspectos cognitivos del aprendizaje. Dos tipos de aprendizaje cognitivo son el aprendizaje latente y el aprendizaje por observación. El latente no demostramos el aprendizaje hasta que estamos motivados. Por observación aprendemos observando e imitando el comportamiento de un modelo.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

El aprendizaje, factor decisivo en la educación.

La educación es un aprendizaje. Definición de aprendizaje se comprende que el proceso educativo, descartada la teoría naturalista del desarrollo espontáneo.

La educación es entendida paidocéntricamente y no magistrocéntricamente, es decir, es entendida más desde la perspectiva del niño que la del educador o maestro. En la instrucción, que no es toda la educación pero sí una parte de ella, se habla más de aprendizaje que de enseñanza, si ambos fenómenos se han considerado correlativos, exceptuando un exiguo número de teóricos que niegan la correlación basados en lo que no corresponde el aprendizaje a la enseñanza; ni siempre que se enseña se aprende, ni siempre que se ha aprendido es que se ha enseñado.

Dejando a un lado estas posiciones, sabemos que se ha cargado el acento sobre la enseñanza o sobre el aprendizaje, según se haya concebido la instrucción como una labor prioritaria del docente o del discente. Hoy se comparte más la idea de que la instrucción es más un proceso de aprendizaje, que de enseñanza. En este marco referencial, el aprendizaje llama más la atención de los teóricos, que el acto didáctico. Y aunque se denomine “didáctica” al conjunto de métodos que adiestran para enseñar, los tratados didácticos incluyen temas sobre aprendizaje. Enseñar por enseñar, sin buscar intencionalmente el aprendizaje del educando, sería un diletantismo y una exhibición absurda. En una palabra, es más interesante el estudio del aprendizaje que el estudio de la enseñanza; la mejor escuela

no es la que más enseña, sino en la que más se aprende. La enseñanza acentúa la injerencia del docente; el aprendizaje, la del discente. La escuela no es un ateneo en donde se paseen los últimos modelos de la sabiduría: esto se reserva para los simposios y los congresos de los científicos, en los cuales no queda excluida el aprendizaje. La escuela es el taller en donde los noveles velan sus armas de estudio y se equipan con conocimientos autoadquiridos, porque cuanto se aprende es una autoadquisición. La escuela nueva, por consiguiente, enfatiza el proceso de aprendizaje en la educación.

La psicología del aprendizaje reestructura con nuevas investigaciones el fondo de su saber y ofrece al teórico de la educación material de reflexión para formularse nuevas hipótesis sobre el proceso educativo o para profundizar más en la entraña de lo que creyó ya concluso. Los teóricos de la educación anterior a las nuevas corrientes reflexiológicas conductistas, gestaltistas, psicoanalítica y dinámico-estructural no dispusieron del bagaje científico que hoy conoce el estudiante de los primeros cursos de ciencia de la educación. No conocieron a Kant, ni Herbart, ni Dilthey la contribución de la psicología del aprendizaje a la teoría de la educación. En la actualidad, la psicología del aprendizaje es estudio obligado tanto en las facultades de psicología como en las de ciencias de la educación; los primeros necesitan para conocer la evolución diacrónica de la conducta o para modificarla cuando se ha incurrido en error de respuesta; los segundos, para colaborar al recto planteamiento y manejo de la asimilación del medio circundante.

En la primera edad, la educación predispone para el aprendizaje dinámico mediante la adquisición de las técnicas de base (lectura, escritura, cálculo, comprensión y uso de lenguaje, que dotan al alumno de habilidades y automatismos indispensables, necesarios a lo largo de toda la vida. Según el nivel de los estudios, la escuela se esfuerza, si es consciente de su misión, por instrumentar metodológicamente al alumno, más que por aumentar el cúmulo de conocimientos estáticos, que se almacenan en la memoria, sin perspectiva ni sentido de futuro. El mejor profesor no es el que enseña mucho, sino el que capacita para aprender.

El desarrollo de la creatividad se revalorizó, cuando la teoría gestaltista del aprendizaje dedicó no pocos esfuerzos a dilucidar qué deba entenderse por pensamiento creador.

Una de las razones fundamentales de todo sistema educativo es la dirección del aprendizaje, por lo que podemos hablar de intencionalidad en el proceso escolar de aprendizaje que, como en las demás facetas de la educación, facilitan el proceso o lo potencian. El sistema educativo se cree capaz de producir cambios en los educandos, principalmente en los procesos de socialización. Si la función del maestro es la de dominador del ambiente, que es quien educa, es natural que sea el aprendizaje un factor decisivo de la educación.

El aprendizaje condiciona tres estratos de la personalización: psicomotricidad, lenguaje y hábito de reflexión o pensamiento. La psicomotricidad, supuesta la maduración correspondiente, exige habilidades que se adquieren, es decir, se aprenden. Se aprende a andar, a patinar, a nadar, a coordinar óculo-manualmente a esquiar, a sincronizar los movimientos necesarios.

J. Dewey, en su obra *How we think* señala cinco etapas en el pensamiento humano:

“Primeramente se tropieza con una dificultad; segundo, se la localiza y precisa; tercero, inicio de posible solución; cuarto, desarrollo lógico de las consecuencias de este inicio; quinto, mediante ulterior observación y experimentación se llega a la aceptación o al repudio”.

Estas son las cinco fases de las que Gagné se ha hecho portavoz en su obra, que Correll recoge también, y que Ibáñez-Martín ha subrayado como meta educativa. Correll concluye su breve paráfrasis a las cinco etapas de aprender a pensar.

En una palabra, el aprendizaje es menester para instruir, personalizar y socializar; o lo que es lo mismo, para educar. Se aprende a conducirse y a responder ante situaciones vitales; se aprende emocional, social, familiar y profesionalmente. Los estratos y aspectos del hombre afectados por el

aprendizaje son todos, o casi todos, ya que aun los que suponen previa maduración biológica son perfeccionados por el aprendizaje, que se convierte en el instrumento más idóneo para colaborar a la realización del hombre. Apropiándonos de una célebre frase, podríamos decir que nada de lo humano es ajeno al aprendizaje y, por consiguiente, a la educación.

APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN

Tipos de aprendizaje.

Las definiciones sobre aprendizaje son diversas teorías psicológicas del proceso humano pero ciertas características. El aprendizaje es cambio de conducta permanente, resultado de la práctica, es un cambio de actitud, es una reacción a una situación dada, es una actividad mental por la que se adquieren hábitos, es una perspicacia es una modificación de personalidad.

Hilgard, historiador de las teorías: “es el proceso por el cual se origina o cambia la actitud mediante la reacción a una situación dada, siempre que las características del cambio en curso puedan ser explicadas con apoyo en tendencias reactivas innatas, en la maduración o por cambios temporales del organismo”

Nelly perspectiva escolar: “la actividad mental por medio de la cual el conocimiento y la habilidad, los hábitos, las actitudes e ideales son adquiridos, retenidos y utilizados, originando progresiva adaptación y modificación de la conducta”

Fernández Huerta: “modificación o cambio duradero de las potencias individuales manifiesto al crear, variar o extinguir respuestas o comportamientos”

El aprendizaje evolución y desarrollo en el sentido de que nuestros conocimientos y destrezas se integran lo largo.

El aprendizaje ha tenido cuatro enfoques principales, que ha originado otros tantos grupos de teorías: las asociativas, las cognitivas, las psicoanalíticas y la estructuralista, las teorías asociativas o asiosacionalista son aquellas que con el esquema del reflejo condicionado neurofisiológico de Pavlov explican el aprendizaje mediante la clásica formula S-R. Las principales teorías asociacionistas son las del conocimiento clásico.

Las teorías cognitivas son aquellas que, en lugar de elaborarse con el artificialismo a la aparatosidad del laboratorio experimental etológico, centraran su atención en lo mental lo cognitivo y cultural, renuncian a una visión elemental o molecular del aprendizaje para intentar una concepción moral u holística; las principales son: la de Tolman o teoría del aprendizaje significativo que introduce en el aprendizaje significativo, que introduce en el aprendizaje de existencia de variables independientes.

Las teorías psicoanalíticas interpretan el proceso de aprendizaje de acuerdo con sus doctrinas de acuerdo con sus doctrinas sobre el inconsciente, las

instancias de la personalidad. Los mecanismos de defensa y los principales del placer y la realidad. Freud, fundador de la psicología dinámica no ideó expresamente una teoría del aprendizaje.

Entre las teorías estructuralistas, además de la gestaltista está la de J Piaget típica por sus nociones de funciones invariantes y estructuras, las cuales nos brindan requisitos para comprender la explicación del aprendizaje.

La constatación del cambio en las estructuras mentales le permitió establecer una serie de periodos y etapas a recorrer por el hombre en evolución, muy vinculadas con la asimilación ambiental propia del aprendizaje.

PAVLOV

Con espíritu a la vez esperanzado y humilde, Pavlov procuró generalizar sus conclusiones, al hombre. Consideraba que los hábitos adquiridos por medio de la capacitación y la educación sólo eran largas condenas de reflejos condicionados. Esas asociaciones, una vez aprendidas, podían ser provocadas automáticamente mediante ECs adecuados, incluso con nuestra voluntad. Considérense, por ejemplo, las grandes dificultades con quienes tropiezan con quienes tratan de librarse de movimientos inútiles durante la práctica de esquí, gimnasia u otras acciones complejas que exigen habilidad.

Pavlov aplicó sus teorías a la conducta anormal, así como a la teoría de la educación. Considera que las neurosis y las psicosis diferían entre sí sólo por la cantidad de corteza cerebral perturbada. A su juicio, la neurosis resultaba de perturbaciones funcionales. Por ejemplo, los traumas eran consecuencias de la exposición del sujeto a estímulos muy fuertes que sobrecargaban el sistema nervioso y determinaban la irradiación de la excitación o de la inhibición o zonas de la corteza responsables de la conducta normal. Ello determina que la ansiedad era suscitada por una gama demasiado amplia de ECs, tal como una experiencia mala con un perro provoca un temor patológico (fobia) a todos los perros.

Pavlov un fisiólogo, y por ello al buscar explicaciones para los fenómenos del condicionamiento apeló con frecuencia a la “actividad nerviosa superior” con la cual se refería a los procesos fisiológicos dentro de la corteza cerebral había sido removida, convenció a Pavlov de que los reflejos condicionados no podían formarse a ausencia de ella.

Pavlov fue una figura central en el desarrollo del conductivismo estadounidense; conductista como John Watson (1916) se inspiraron en su trabajo y utilizaron el reflejo condicionado como la primera piedra para erigir su reconstrucción teórica de la conducta. En Rusia, Pavlov era un gigante intelectual, importante y poderoso, que durante toda su larga y fructífera vida ejerció un fuerte influjo en el desarrollo de la psicología y la fisiología. Muchas de las investigaciones originadas en el trabajo de Pavlov se

ocuparon de la simple extensión del paradigma del adiconamiento a nuevas respuestas, nuevos tipos de estímulo, nuevas especies de animales. Con un poco de ingenio, un psicólogo puede pensar literalmente en miles de pequeños problemas de investigación, el resultado de todos los cuales es posible que se compile en alguna enciclopedia que abarque todo lo que se conoce acerca del condicionamiento o el aprendizaje de una u otra especie de organismo.

Tolman argumentaba que la conducta se describe mejor en términos de acciones con un propósito y una meta.

EXPECTANCIAS Y MAPAS COGNOSCITIVOS

La idea básica de Tolman es que los organismos adquieren conocimientos acerca de su medio ambiente de dónde están localizadas en las metas importantes y de la forma de ir de un lugar a otro. La unidad de conocimiento es la relación entre dos o más eventos de estímulo (como en el condicionamiento Pavloviano), o entre un estímulo que sigue a la respuesta.

En la teoría de Tolman, la premisa básica del aprendizaje es que el conocimiento se adquiere como simple resultado de la exposición y la atención del animal a los eventos ambientales. No es necesaria ninguna recompensa, tan sólo la contigüidad de los eventos experimentados. Tolman suponía que una expectativa se fortalece cada vez que los eventos

objetivos se presentan en secuencia; de modo similar, se debilita cuando ocurren pero no van seguidos de este último debilitamiento, o pérdida de una expectativa específica, es la versión de Tolman del proceso de extinción.

Una diferencia importante entre los teóricos de estímulo-respuesta y los cognoscitivistas se encuentran en las unidades que se pueden asociarse: los teóricos E R creían que todo el aprendizaje (al menos a todo aquel que podía relevarse) era descifrable como la vinculación de respuesta con estímulos, mientras que los teóricos cognoscitivistas como Tolman argumentaban a favor de las asociaciones directas entre los elementos sensoriales unidades E-E en la memoria. Los casos de prueba en apariencia simples; por ejemplo, el aprendizaje de las asociaciones de estímulo palabra-palabra por parte de seres humanos, se descartaron como irrelevantes, en la creencia de que las personas responderían implícitamente a (o nombrarían) los estímulos, de modo que éstos se asociarían indirectamente mediante las respuestas. Por tales razones, se creía que la cuestión del condicionamiento sensorial se decidiría con mayor seguridad en experimentos con animales inferiores. Así se idearon los experimentos de pre condicionamiento sensorial.

Las teorías de estímulo-respuesta implican que el organismo, incitado a lo largo de un camino por estímulos internos y externos, aprende la secuencia de movimientos correctos que pueden provocarse en condiciones

apropiadas de impulsos y estimulación ambiental. De acuerdo con la teoría tradicional en el momento de la selección de la respuesta el organismo no tiene ninguna representación de la meta: todo lo que “sabe”, según una interpretación estrictamente watsoniana, es que ciertas respuestas disponen de fuerzas particulares en determinadas situaciones. Las condiciones de reforzamiento no están representadas en el conocimiento que el sujeto posee acerca de la situación; más bien se refleja en las fuerzas relativas de conexiones particulares.

La posibilidad que Tolman propone es que los organismos aprenden metas (“recompensadas”) de modo que llegan a conocer que estímulos seguirán a combinaciones particulares. Así, la formulación de Tolman atribuye al sujeto una representación interna de la meta o del siguiente estímulo en la secuencia.

PIAGET

Para Piaget el aspecto más importante de la psicología reside en la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la inteligencia. No es que Piaget no acepte que los aspectos emocionales y sociales sean relevantes, sino que para él la construcción del pensamiento ocupa el lugar más importante.

La originalidad de la psicología genética radica en estudiar cómo se realiza este funcionamiento (el desarrollo de las estructuras mentales) como podemos proporcionarlo y, en cierto sentido estimularlo.

La adaptación, formada por dos movimientos: el de estimulación y el de acomodación. Es muy importante entender bien estos movimientos, pues desempeñan un papel primordial en su aplicación al estudio del aprendizaje.

El ser humano ha encontrado medios para adaptarse. Mediante su inteligencia ha inventado instrumentos que van desde lo más sencillo, hasta los aviones y los cohetes para llegar a la luna,.

El ser humano ha desarrollado su inteligencia al desarrollar sus estructuras mentales con el fin de adaptarse mejor a la realidad.

La asimilación es el resultado de incorporar el medio al organismo y de las luchas o cambios que el individuo tiene que hacer sobre el medio para poder incorporarlo.

Con la lectura sucede lo mismo. El niño tiene que leer primero cosas sencillas con una trama fácil. A medida que crezca, su intelecto podrá entender cuentos más complicados. El hombre culto podrá leer artículos o libros llenos de dificultades o abstracciones, pero ya puede asimilarlos.

Estos movimientos de asimilación y acomodación se pueden repetir y de hecho se repiten constantemente. Facilitar la adaptación.

Dijimos que el ser humano desde recién nacido tiene percepciones, es decir que las sensaciones que están en la base de la percepción permiten que algo llegue a nuestra mente en forma significativa. Las percepciones son simples o complejas según las sensaciones que intervienen en ellas.

Piaget nos da un ejemplo de imitación diferida: una niña ve a su hermanito haciendo un berrinche, tirado en el suelo y pateando. Al día siguiente la niña, sin motivo, se tira al suelo y hace exactamente la misma escena que el hermano el día anterior. Está imitando el evento “berrinche” sólo en las acciones externas, ya que la niña no está enojada y no utiliza el evento de la misma manera que el hermano.

Para cerrar esta parte, referida a los estudios del desarrollo, queremos señalar que el desarrollo intelectual puede describirse como un camino progresivo en busca de una mayor dependencia, cada vez mayor, respecto de la realidad inmediata. Conforme se va produciendo el desarrollo, el sujeto va interiorizando más y más la realidad, consiguiendo así independizarse de las relaciones fácticas y logrando subordinar los datos fácticos a modelos de relación que ha construido en la mente.

CLASIFICACIÓN DE JEAN PIAGET

Periodo sensorio -motriz

(Del nacimiento a los 2 años)

Mecanismos, reflejos congénitos (o a 1 mes) se caracteriza por la falta de coordinación de movimientos, por egocentrismo y por la aparición de reflejos congénitos (succión, presión y llorar)

De las reacciones circulares primarias (1-4 meses) aparecen los primeros hábitos y surgen modelos de conducta. Los nuevos descubrimientos por experimentación (1 a ½ años) aparece la tendencia hacia la finalidad concreta y es capaz de utilizar varios medios para alcanzar lo deseado.

Reacciones circulares secundarias (4 a 8 meses) nace el comportamiento cuando la conducta aparece por azar y produce satisfacción en el niño este tiende a reproducirlos nuevamente.

Periodo de la coordinación de los esquemas de conducta previa (8 a 12 meses) el niño coordina los modelos de conducta adquiridos y comienza la exploración del medio.

Periodo de nuevas representaciones mentales (11/2 a 2 años) el niño es capaz de inventar nuevos medios de experimentación y se inicia la representación simbólica.

PERIODO PREOPERACIONAL

(De los 2 años a los 7 años)

Periodo pre conceptual (2 a 4 años) se producen los primeros intentos de conceptualización (símbolos). El periodo egocéntrico del niño en este periodo se manifiesta en el animismo, artificialismo, etc.

Periodo intuitivo (4 a 7 años) surge el razonamiento pre lógico guiado por apariencias perceptivas y sucesivamente progresa en la interiorización simbólica.

PERIODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

(De los 7 años a los 11 años)

Este periodo se caracteriza por la lógica y la reversibilidad de su pensamiento, la objetividad y la capacidad de relacionar en concreto la parte y el todo.

PERIODO DE LAS OPERACIONES FORMALES

(De los 11 años en adelante)

El pensamiento es abstracto, hipotético, deductivo y se produce la inserción en la sociedad adulta.

NOTA: el proceso de la educación no debe ceñirse a las posibilidades que marca el periodo, sino más bien considerar que estos no corresponden con edades absolutas y se observan adelanto o retraso según los diversos medios sociales y la experiencia adquirida.

HIPÓTESIS GENERAL

El juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaz, para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei”, de la ciudad de Loja,

Hipótesis uno

Los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, se constituyen en las actividades más eficaces, para ser utilizados como estrategias didácticas en la formación de los niños.

Hipótesis Dos

Los juegos más relevantes que se utilizan en la actividad docente diaria, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS

CATEGORÍAS	VARIABLES	INDICADORES	INDICES
El Juego como Estrategia Didáctica	<p>El juego en los niños</p> <p>Tradicionales</p> <p>El juego como estrategia de aprendizaje</p> <p>Tipos de juegos</p> <p>El juego en la edad preescolar</p>	<p>-Definición</p> <p>-características</p> <p>-Importancia</p> <p>-Pertinencia en relación al desarrollo formativo de los niños</p>	<p>Siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p>
Aprendizaje Significativo	<p>Conocimientos previos</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Proceso de enseñanza aprendizaje</p>	<p>-Definición</p> <p>-características</p> <p>-Importancia de los conocimientos previos</p> <p>-Procesos del pensamiento</p>	<p>Siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p>

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA	PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS
<p>“El Juego como Estrategia Didáctica, para la obtención de Aprendizajes Significativos, en los niños de Primer Año de Educación General Básica, de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja, período académico 2012–2013”. Lineamientos Alternativos</p>	<p>Problema Principal ¿Por qué no se privilegia el juego como una de las estrategias didácticas más eficaces para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei”, de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013”?</p> <p>Problemas derivados. ¿Hasta qué punto el juego se constituye en estrategia didáctica en la formación de los niños?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL ¿Determinar, que el juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaces, para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei”, de la ciudad de Loja, período académico 2012– 2013”?</p> <p>Objetivos Específicos ¿Analizar si los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, sirven como estrategia didáctica en la</p>	<p>CATEGORÍAS GENERALES</p> <p>El juego: El juego como estrategia didáctica</p> <p>Los juegos desarrollan las capacidades y valores en los niños</p> <p>Dinámica de los juegos en los niños</p> <p>El juego como estrategia didáctica</p> <p>Aprendizajes significativos en los niños de edad preescolar</p> <p>Conocimientos Previos</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Proceso de enseñanza</p>	<p>Hipótesis Principal El juego como estrategia didáctica, es la actividad más eficaces, para garantizar aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei”, de la ciudad de Loja,</p> <p>Hipótesis Uno Los juegos que se utilizan en el Primer Año de Educación General Básica, se constituyen en las actividades más eficaces para ser utilizados como estrategias</p>

	<p>¿Cuáles son los juegos más relevantes que sirven para generar aprendizajes significativos de los niños del primer año de Educación General Básica?</p>	<p>formación de los niños? ¿Identificar los juegos más relevantes que sirven para generar aprendizajes significativos de los niños del primer año de Educación General Básica? Plantear lineamientos propositivos sobre los juegos, como estrategia didáctica, que permitan la adquisición de aprendizajes significativos, en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei” de la ciudad de Loja.</p>	<p>aprendizaje</p>	<p>didácticas en la formación de los niños.</p> <p>Hipótesis Dos</p> <p>Los juegos más relevantes que se utilizan en la actividad docente diaria, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Primer Año de Educación General Básica</p>
--	---	---	--------------------	--

f. METODOLOGÍA

Siendo un tema de actualidad, vigencia y pertinencia, el proceso que se siga en el desarrollo de la investigación, será eminentemente participativo, a fin de que la investigadora se involucre directamente en el problema identificado y, de esta manera conozca de cerca lo que sucede en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Métodos

En este proceso, se utilizarán los siguientes métodos de investigación: Inductivo, Deductivo, Analítico y Sintético.

Método Inductivo

El método inductivo será tomado en cuenta en la aplicación de las encuestas, por cuanto, servirá para conocer lo que piensan las docentes y directivos de la institución.

Método Deductivo

Servirá para conocer y hacer abstracciones del objeto total de la investigación, a efectos de irlos analizando por separado.

Método Analítico

Este método servirá fundamentalmente para organizar y analizar la información que se obtenga en el trabajo de campo.

Método Sintético

Se hará una síntesis de los criterios más importantes, que se obtuvieron en el proceso de la investigación, para luego, ir organizando los informes correspondientes.

Método Estadístico

Permitirá organizar los cuadros y gráficos que contendrán los resultados de la investigación.

Población y muestra

La población con la que trabajará, corresponde a la siguiente:

SECTOR	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
AUTORIDADES	-	1	1
DOCENTES	-	3	3
NIÑOS	25	35	60
TOTAL	25	39	64

Técnicas

Elaboración y aplicación de la encuesta. Se aplicará un cuestionario a la Directora y a las docentes de Primer Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Mater Dei”.

Procedimiento Metodológico

Procesamiento y análisis de la información. La información que se obtenga, será procesada mediante la estadística descriptiva, **Elaboración y aplicación de guías de observación en el campo de los valores y el comportamiento.** La guía de observación, permitirá obtener datos referido al juego y, su utilización como estrategia didáctica, para la obtención de aprendizajes significativos

Procesamiento e interpretación de la información. Una vez que se ha recopilado toda la información se procederá a su análisis, por medio de la aplicación de la estadística descriptiva; la información procesada, se la organizará, para luego interpretarla.

g. CRONOGRAMA

TIEMPO ACTIVIDADES		2013 - 2014																											
		Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
01	Elaboración del proyecto																												
02	Presentación y aprobación del proyecto																												
03	Defensa del proyecto																												
04	Desarrollo de la investigación de campo																												
05	Procesamiento y tabulación de datos.																												
06	Verificación de hipótesis																												
07	Construcción de conclusiones y recomendaciones																												
08	Construcción de lineamientos alternativos																												
09	Elaboración del informe final																												
10	Aprobación de la tesis																												
11	Graduación																												

h. RECURSOS Y FINANCIAMIENTO

Recursos Humanos

- Directora de escuela
- Profesoras
- Niños
- Investigadora

Recursos materiales

- Internet,
- Bibliografía
- Computadora
- Cámara fotográfica
- Filmadora
- Materiales de escritorio
- Textos

Recursos económicos y financiamiento

RUBROS	VALOR
Material y útiles de escritorio	150,00
Reproducción de instrumentos	150,00
Libros, revistas, periódicos.	300,00
Internet	200,00
Levantamiento de texto	200,00
Fotocopias	100,00
Anillados , empastados	100,00
Movilización	100,00
Aranceles universitarios	300,00
Imprevistos	200,00
TOTAL	1.800,00

Financiamiento

El financiamiento total de la investigación correrá a cargo de la investigadora

i. BIBLIOGRAFÍA

- AUSUBEL, David, El aprendizaje Significativo, Edit. Paidós, 2005. Buenos Aires.
- ARNOLD GESELL y otros, Edit. Ibero El niño de 1 a 5 años Paidós, Págs. 452 Volumen 3.
- BIBLIOTECA UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA, Psicología del desarrollo en edad escolar. Paidós, 2001.
- BHULER, P.L. Teorías sobre el juego, Edit. Educación, Lima Perú, 2007.
- BECK, Joan, Cómo estimular la inteligencia del niño Psique págs. 3001 12 de sept 1979.
- CUBERO, Geanny, Los Juegos en edad preescolar, Paidós, Buenos Aires, 2006.
- CABRERA, María, Los juegos escolares, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 2006.
- CAÑEQUE, S. Los juegos en los niños, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 2008.
- DECROLY, Ovidio, El juego infantil, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 2001.
- EIRKSON, P. El juego como estrategia didáctica, Edit. Nuevo Amanecer, Montevideo, 2007.
- FREUD, Sigmund, Particularidades del juego, Edit. Nuevo Amanecer, Lima , 2003.
- FROEBEL, D. El mundo del juego en los niños, Edit. Kapelusz, México, 2004
- GONZÁLEZ, Ana, Los niños y el juego, Edit. Siembra, México, 2005.
- GOODMAN Y SMITH, Teoría de los esquemas cognitivos, Edit. Kapelusz,
- GISPRY Carlos y otros Centro Cultural Poblano Psicología infantil y juvenil Océano 1986 pags 263, Evolución y desarrollo México, 2003.
- HUIZINGA, T. El juego como forma sistemática, Edit. Kapelusz, México, 2002.
- KLEIN, I. La labor del juego, Edit. Paidós, México, 2002.

LEFRANCOIS, Guy R. Acerca de los niños Fondo de cultura económica 1978 Págs. 510

PAVLOV, I. El juego Infantil, Edit. Universitaria, México, 2006.

PIAGET, Jean, Teoría Psicogenética y Desarrollo Infantil, Edit. KAPELUSZ, México, 2005.

PRIETO FIGUEROA, T. El juego en los niños, Edit. Amanecer, Asunción, 2004.

PARCERISA, Aran, Aprendizajes Significativos, Edit. Sol Naciente, Santiago, 2007.

ROMERO, H. Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación General Básica, Edit. Ministerio de Educación del Ecuador, 2010.

SARTRE, Jean P. El juego en los niños, Edit. Paidós, Buenos Aires, 2007.

SPENCER HALL, I. Teorías clásicas del juego, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 2004.

STOETZEL, A. El niño y el juego, Edit. Educativa, Santiago, 2004.

STROMER, Ellen y John MCKinney El manual moderno 1a Edición 1982-2000 Págs. 362.

TORRES, Carmen M. El juego como estrategia didáctica, Edit. Paidós, Buenos Aires, 2002.

T.R.G. Coger Centro Cultural Poblano El desarrollo del niño pequeño Debate 1979 Págs. 295.

VOGOTKI, L. Teoría sociocultural, Edit. Kapelusz, Buenos Aires, 2001.

WINNICOTT, G. El juego como actividad central en los niños, Edit. Universitaria, México, 2003.



ENCUESTA A DOCENTES Y DIRECTORA

Distinguida Maestra: Muy comedidamente le solicito a usted, se sirva contestar el presente cuestionario, toda vez que los datos que proporcione, servirán como información importante, para obtener resultados veraces que fortalezcan la investigación que me encuentro realizando

INFORMACIÓN GENERAL

1. **¿Considera usted que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños de primer año de Educación General Básica, es una de las estrategias didácticas más adecuadas?**

SI () NO () A VECES ()

2. **¿Usted como docente, se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños aprendizajes significativos?**

SI () NO () A VECES ()

3. **¿Estima usted que los niños aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas?**

SI () NO () A VECES ()

4. **¿Ha percibido usted que los niños desarrollan los valores a través del juego y actividades recreativas?**

SI () NO () A VECES ()

5. **¿Considera usted importante que, la planificación curricular debe contemplar actividades recreativas, que permita promover la creatividad, la cooperación y otros valores más?**

SI () NO () A VECES ()

6. **¿Considera que la consistencia y la pertinencia de las actividades recreativas que usted realiza en el aula contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos?**

SI () NO () A VECES ()

7. **¿Estima usted que a los niños se les debe fomentar el juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo?**

SI () NO () A VECES ()

8. **¿Considera que el juego es el eje que mueve expectativas en el niño para buscar un rato de descanso y esparcimiento?**

SI () NO () A VECES ()

9. **¿El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.**

SI () NO () A VECES ()

10. **¿Está usted de acuerdo que, el juego promueve la reflexión, la búsqueda de alternativas que favorezcan, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, valores que facilitan la incorporación en la vida ciudadana?**

SI () NO () A VECES ()

11. **¿Qué estrategias metodológicas cree usted que se debería aplicar en el aula para educar a través del juego**

ESTRATEGIAS	
Dirección	
Elaboración.	
Organización.	
Comprensión.	
Planificación.	
Regulación	
Supervisión	
Evaluación.	

Gracias por su colaboración

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN	vii
UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA	viii
CROQUIS DE UBICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	viii
ESQUEMA DE CONTENIDOS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	11
EL JUEGO	11
La importancia del juego en los niños	11
El juego como herramienta educativa	11
El juego como indicativo de la salud infantil	13
Teorías de los Juegos	16
El Juego como anticipación funcional	16
El Juego en la Teoría Piagetiana	17
El Juego en la Teoría Vygotskyana:	20
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL NIVEL INICIAL	21
Estrategias Didácticas.....	21
Estrategias de Aprendizaje	21
<i>TIPOS DE ESTRATEGIAS</i>	21
Estrategias socializadoras:.....	22
Estrategias individualizadoras:	22
Estrategias personalizadoras:	22
Estrategias creativas:	22
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS	23
Definición del aprendizaje significativo.....	24
Teoría del aprendizaje significativo.....	25
Características del aprendizaje significativo.....	26
Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico	27
Requisitos para el aprendizaje significativo.....	29
Tipos de aprendizaje significativo.	29
Pasos a seguir para promover el aprendizaje significativo	32
e. MATERIALES Y MÉTODOS	34
MATERIALES.....	34
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	35
TÉCNICAS UTILIZADAS	36
PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO	37
POBLACIÓN Y MUESTRA	38
f. RESULTADOS	39
g. DISCUSIÓN	84
COMPROBACIÓN DE LA PRIMERA HIPÓTESIS.....	84
COMPROBACIÓN DE LA SEGUNDA HIPÓTESIS	86

h. CONCLUSIONES	88
i. RECOMENDACIONES	91
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	93
j. BIBLIOGRAFIA	118
k. ANEXOS	119
a. TEMA	120
b. PROBLEMÁTICA	121
c. JUSTIFICACIÓN.....	128
d. OBJETIVOS	131
e. MARCO TEÓRICO.....	132
HIPÓTESIS GENERAL.....	187
. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS.....	188
. MATRIZ DE CONSISTENCIA	189
f. METODOLOGÍA	191
g. CRONOGRAMA DE TRABAJO.....	193
h. RECURSOS Y FINANCIAMIENTO	194
l. BIBLIOGRAFÍA.....	195
ÍNDICE DE CONTENIDOS	199