



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS**

TEMA.

“LA DIDÁCTICA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011- 2012.”

AUTORAS

**JIMENEZ PEÑA LIGIA GEOMAR
VERA PEÑA NANCY MARLENE**

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

2012



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS**

TEMA:

“LA DIDÁCTICA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011- 2012.”

AUTORAS:

**JIMÉNEZ PEÑA LIGIA GEOMAR
VERA PEÑA NANCY MARLENE**

DIRECTOR:

Dr. HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

2012

I. DEDICATORIA.

Este trabajo investigativo se lo dedico en primer lugar a la fuente inagotable del conocimiento y del amor “DIOS”, a mis familiares, quienes me brindaron el apoyo y comprensión, para la culminación de este trabajo de mi vida estudiantil y a mis maestros, en especial al director de tesis, pensando siempre en los estudiantes, los forjadores del mañana formando de esta manera discípulos creativos, críticos y reflexivos que sepan distinguir lo bueno y lo malo, del ideal y la belleza, del amor y la alegría, la ternura y lealtad, el dolor y la angustia. En fin todo aquello que junto a la estrellita de la esperanza, ha movido, mueve y moverá al ser humano en su perenne papel de protagonista del mañana.

Ligia Geomar

Dedico el presente trabajo de investigación a Dios por haberme dado fortaleza para poder finalizar mis estudios y cumplir con todas las obligaciones necesarias que dispone la institución, así como también a mis padres y familiares que siempre estuvieron presentes en todo momento para brindarnos su apoyo y comprensión para llegar a este feliz término .

Nancy Marlene

II. AGRADECIMIENTO.

Ofrezco mi profundo agradecimiento, a la Universidad Estatal de Bolívar, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, a sus autoridades por darme la oportunidad de concluir con nuestro cometido de formación profesional.

Mi especial agradecimiento de afecto y gratitud a nuestros abnegados docentes que con su luz iluminan el camino del progreso y de la excelencia. Al Director de trabajo de grado Dr. Hugo Núñez, por la valiosa y oportuna asesoría en los momento que más lo necesitamos.

Ligia Geomar

Agradezco la confianza recibida por la Universidad de Bolívar desde que llegué a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, así como también a mis compañeros de aula y docentes de las distintas asignaturas por su apoyo brindado en el desarrollo académico y de manera especial al director de trabajo de grado quien a compartido el desarrollo del la investigación paso a paso brindándonos todo su conocimiento para la ejecución del mismo

Nancy Marlene

III. CERTIFICADO DEL DIRECTOR

Dr. Víctor Hugo Núñez Jiménez. Mg, Director .

CERTIFICA:

Que el informe final del trabajo de Grado titulado "LA DIDÁCTICA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CBONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011- 2012."

Elaborado por las autoras Jiménez Peña Ligia Geomar y Vera Peña Nancy Marlene, egresadas de la carrera de la Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado he incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías en tal virtud autorizo su presentación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar el presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda 25 de Abril del 2012



Dr. Víctor Hugo Núñez

DIRECTOR

IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas, expuestos en el presente informe final para el Trabajo de Grado, de "LA DIDÁCTICA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA MIXTA A JOSE MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011 - 2012", son exclusiva y responsabilidad de las autoras: Jiménez Peña Ligia Geomar y Vera Peña Nancy Marlene.



LIGIA GEOMAR JIMENEZ PEÑA

No. C. C. 120569418 - 3

C. V. 259 - 0002



NANCY MARLENE VERA PEÑA

No. C. C. 020187929 - 3

C. V. 232 - 0004



En la Cabecera del Cantón Las Naves, Provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día miércoles veinte y cinco de abril del año dos mil doce, ante mí, LICENCIADA IRMA ISABEL GUILLEN BAUS, Notaria Pública de este Cantón, comparecen: las señoras LIGIA GEOMAR JIMENEZ PEÑA, estado civil casada, portadora de la cedula de ciudadanía número uno, dos, cero, cinco, seis, nueve, cuatro, uno, ocho guión tres; y, NANCY MARLENE VERA PEÑA, estado civil casada, portadora de la cedula de ciudadanía número cero, dos, cero, uno, ocho, siete, nueve, dos, nueve guión tres, son ecuatorianas, mayores de edad, legalmente capaces para todo acto o contrato, quienes comparecen con el objeto de reconocer sus firmas y rubricas puestas al pie del presente documento de AUTORIA

NOTARIADA. Al efecto juramentado que les fueron en legal y debida forma, previa explicación de las penas de perjurio y de la gravedad del juramento y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud dicen: Que las firmas y rubricas, puestas al pie del presente documento, las reconocen como suyas propias las mismas que las utilizan en todos sus actos públicos y privados. Las comparecientes firman en presencia de la Notaria LICENCIADA IRMA ISABEL GUILLEN BAUS, Notaria Pública de este Cantón Las Naves, en unidad de acto en virtud de todo lo cual Doy Fe.-



LIGIA GEOMAR JIMENEZ PEÑA
No. C. C. 120569418 - 3
C. V. 259 - 0002



NANCY MARLENE VERA PEÑA
No. C. C. 020187929 - 3
C. V. 232 - 0004



NOTARIA PRIMERA DEL CANTON LAS NAVES
PROVINCIA DE BOLIVAR
RUC: 0601015860001
Lcda. Irma Isabel Guillen Baus
NOTARIA



VI. TABLA DE CONTENIDOS

I.	DEDICATORIA.....	I
II.	AGRADECIMIENTO.....	II
III.	CERTIFICADO DEL DIRECTOR	III
IV.	AUTORÍA.....	IV
VI.	TABLA DE CONTENIDOS	VI
XIII.	LISTA DE CUADROS Y DE GRÁFICOS	XIII
XIV.	LISTA DE ANEXOS.....	XIV
XV.	RESUMEN	XV
XVII.	SUMARY.....	XVII
XX.	INTRODUCCIÓN.....	XX
	TEMA.....	1
	ANTECEDENTES.....	2
	PROBLEMA.....	3
	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
	ÁRBOL DEL PROBLEMA	6
	JUSTIFICACIÓN	7
	OBJETIVO GENERAL	9
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
	HIPÓTESIS	10
	VARIABLES	10
	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	11
	CAPITULO I.....	13
	MARCO TEÓRICO.....	13
	TEORÍA CIENTÍFICA	13

LA DIDÁCTICA LÚDICA.....	14
LA DIDÁCTICA Lúdica O JUEGOS DE ENSEÑANZA.....	15
MÉTODO SOCIALIZADO.....	16
EL JUEGO Y LA IMPORTANCIA DE SU RELACIÓN CON LA AFECTIVIDAD Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS	17
LA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA	23
ACTIVIDADES LÚDICAS.....	25
Juegos con letras.....	27
El aprendizaje ortográfico a través del método lúdico	27
Los “juegos con letras” para facilitar la adquisición de la ortografía fonética	28
Criterios para la selección de palabras	28
Palabras que contengan el fonema /z/.....	29
Palabras que contengan el fonema /g/	30
Palabras que contengan el fonema /rr/.....	31
Palabras que contengan el fonema /i/	32
Palabras que pueden ser incluidas en los "Juegos con letras"	32
El juego de "El ahorcado"	34
El Juego de "El Saint-Ex".....	37
Jugadores Palabra oculta	39
Juegos para el Desarrollo de la Velocidad.....	41
Juegos para el Desarrollo de la Fuerza	44
Juegos para Trabajar la Resistencia.....	47
Desarrollo de las capacidades coordinativas.....	49
Juegos para Trabajar la Orientación.....	51
Juegos para Trabajar el Equilibrio	51

Juegos para Trabajar la Anticipación Motora.....	53
JUEGOS PARA TRABAJAR EL ASPECTO TÉCNICO	55
Juegos para Trabajar las Conducciones	56
Juegos para Trabajar los Regates	57
Juegos para Trabajar los Lanzamientos	59
Juegos para Trabajar el Golpeo de Cabeza	60
Algunos Juegos de Fútbol.....	61
JUEGOS VARIADOS	64
Amigo imaginario	67
Caso de preocupación mayor	67
Contraste espiritual y religioso	68
Aro (juguete).....	68
Juegos con aros.....	69
El pañuelo.....	70
Encantados (juego).....	71
Curiosidades	71
Escondite	72
Normas.....	72
Balompí de papel.....	75
Objetivo.....	75
Reglas.....	76
Gallina ciega.....	77
Qué hacer en el juego	77
Juegos tradicionales	78

Juegos populares infantiles	82
Juegos con objetos	83
Juegos con partes del cuerpo	83
Juegos de persecución	84
Juegos verbales	84
EL APRENDIZAJE SEGÚN PIAGET	85
¿Podría sintetizar las fases que caracterizan el desarrollo cognitivo?.....	86
¿Cuál debería ser el rol del docente en el aula?	88
¿Cuándo tenemos la certeza del aprendizaje de los alumnos?	88
¿Es un error pensar que el aprendizaje es solo una cuestión psicogenética?	88
El aprendizaje efectivo:	89
SEIS PASOS PARA UN APRENDIZAJE EFECTIVO	90
Motívate para aprender	90
Adquiere la información.....	90
Saca el significado.....	90
Transfiere a tu memoria.....	91
Expón lo aprendido.....	91
Revisa tu aprendizaje.....	91
APRENDIZAJE EFECTIVO-AFECTIVO	92
MARCO CONCEPTUAL	93
DIDÁCTICA LÚDICA	93
JUEGOS DE ENSEÑANZA.....	93
MÉTODO SOCIALIZADO	93
EL JUEGO Y LA IMPORTANCIA.....	93

DESARROLLO HUMANO	93
DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD.	94
LA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN	94
ACTIVIDADES LÚDICAS.....	94
EL APRENDIZAJE EFECTIVO	94
EL SIGNIFICADO.....	95
APRENDIZAJE EFECTIVO-AFECTIVO	95
MARCO REFERENCIAL	96
MARCO LEGAL.....	98
LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN BÁSICA.....	98
LEY DEL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA	101
REGLAMENTO INTERNO DE LA ESCUELA FISCAL.....	102
CAPITULO II.....	102
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....	105
POR EL PROPÓSITO.....	105
POR EL NIVEL	105
POR EL LUGAR.....	105
POR EL ORIGEN	105
POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL	106
POR EL TIEMPO DE OCURRENCIA.....	106
TÉCNICAS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS E INSTRUMENTOS A APLICAR.....	106
OBSERVACIÓN.....	107
PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.....	107
UNIVERSO.-.....	107

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	108
CAPITULO III.....	109
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	109
COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	125
CONCLUSIONES.....	126
RECOMENDACIONES	127
CAPITULO IV.....	128
PROPUESTA.....	128
OBJETIVOS	130
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	131
OBJETIVO: Al profesor.....	133
OBJETIVO: Al Director	134
OBJETIVO: Al estudiante	135
1.- Anticipación.-	136
2.- Construcción del conocimiento.-.....	137
3.-Consolidación.-.....	138
TÉCNICA No.- 1.....	139
TÉCNICA No.- 2	141
TÉCNICA No.- 3	143
TÉCNICA No.- 4	145
TÉCNICA No.- 5	147
TÉCNICA No.- 6	149
METODOLOGIA	151
RECURSOS.....	151

EVALUACIÓN.....	152
TALLER Nº 1 “DIBUJO GEOMÉTRICO”	153
TALLER Nº 2 “FIGURA GEOMÉTRICA.....	154
TALLER Nº 3 EL ROMPECABEZAS.....	155
TALLER Nº 4 EL ABACO	156
EVIDENCIAS DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA A LOS TALLERES.....	157
RESULTADOS DE LA PROPUESTA.....	158
CONCLUSIONES.....	159
4.8 RECOMENDACIONES.....	160
RESULTADOS DE LA APLICACIÓN	161
BIBLIOGRAFÍA.....	162
ANEXOS	163

VII. LISTA DE CUADROS Y DE GRÁFICOS

<u>CUADRO Nº 1</u>	135
<u>CUADRO Nº 2</u>	136
<u>CUADRO Nº 3</u>	137
<u>CUADRO Nº 4</u>	138
<u>CUADRO Nº 5</u>	139
<u>CUADRO Nº 6</u>	140
<u>CUADRO Nº 7</u>	141
<u>CUADRO Nº 8</u>	142
<u>CUADRO Nº 9</u>	143
<u>CUADRO Nº 10</u>	144
<u>CUADRO Nº 11</u>	145
<u>CUADRO Nº 12</u>	146
<u>CUADRO Nº 13</u>	147
<u>CUADRO Nº 14</u>	148
<u>CUADRO Nº 15</u>	149
<u>CUADRO Nº 16</u>	150

VIII. LISTA DE ANEXOS

ANEXOS	PÁGINAS
Entrevista a Docentes	188
Encuestas estudiantes	190
Encuestas padres de Familia	191
Croquis	192
Fotografías	193-201

IX. RESUMEN

El presente trabajo de investigación, sobre “LA DIDÁCTICA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011- 2012”, tiene como única finalidad constituirse en una alternativa de solución a tan complicada dificultad presentado en las escuelas del recinto La Chongona, especialmente en la escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, donde se detectó la falta de la didáctica lúdica lo que trae como consecuencia un bajo aprendizaje efectivo, hace que el niño y niña no desarrolle ni adquiera de mejor manera este proceso de enseñanza aprendizaje lo que determinó que los padres de familia conjuntamente con los profesores elaboren una guía didáctica que permitan brindar mejores resultados en este proceso.

El problema identificado se ajusta al limitado conocimiento de la guía didáctica lúdica en el aprendizaje efectivo de los niños y niñas del segundo año de básica de la escuela fiscal mixta José miguel Jarrín Maldonado.

Sostenemos plenamente que nuestro trabajo de grado, señalando la importancia, su necesidad, su pertinencia, su originalidad y su factibilidad. De acuerdo al contexto donde el trabajo investigativo, claro esta se encontró resistencia en el docente y padres de familia para recabar la información. Esto es entendible por el mismo hecho de que el tema es muy delicado y complejo.

De acuerdo a estos parámetros planteamos los objetivos General y Específicos, mismos que tienen un alto grado de validez, confiabilidad y ejecutabilidad al lograr su alcance y medición, en la comprobación de la hipótesis, de la que nos permitió identificar las dos variables, que fueron operacionalizadas convenientemente de acuerdo a sus parámetros.

Todo este desarrollo de Operacionalización nos sirvió para contar con los elementos necesarios para elaborar los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo I, Marco teórico, describimos temas directamente relacionados con el motivo de la investigación, que es la didáctica y la lúdica y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la escuela para de esta forma obtener un aprendizaje efectivo.

En el capítulo II, describimos los métodos en los que nos apoyamos la organización y ejecución de nuestro trabajo, métodos que fueron prácticos, analíticos, sintéticos, inductivos, históricos y psicológicos, presentados de forma fácil de seguir, por lo que al final contamos con un grado de apreciación muy factible y objetivo, previo a la determinación al tipo de investigación, la selección del universo y la correspondiente relación que establecimos con la escuela aplicada a los sujetos investigados, que fue en su totalidad (6 docentes 27 estudiantes, 24 padres de familia) por una población cuantificable.

El capítulo III, Detalla los resultados obtenidos después de la encuesta, los mismos que fueron tabulados en forma minuciosa y con ellos configuramos cuadros y gráficos pertinentes, para luego interpretarlos en forma cualitativa. Lo que permitió llegar a la comprobación de la hipótesis y sacar nuestras propias conclusiones y en base a ello hacer nuestras recomendaciones.

Finalmente en el capítulo IV, de este trabajo investigativo ponemos a disposición la propuesta basando en los resultados de las encuestas que se aplicó a los docentes y padres de familia en la que se pudo notar que la didáctica lúdica si interviene en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de la escuela.

SUMMARY

The present research work on "THE PLAYFUL LEARNING TEACHING CASH CHILDREN'S SECOND YEAR OF BASIC SCHOOL JOINT FISCAL JOSÉ MIGUEL JARRIN MALDONADO, PRECINCT THE CHONGONA, PARISH OF San Luis Pambil GUARANDA Canton, Bolivar Province , PERIOD 2011 - 2012 "is only intended to be an alternative solution to that complicated difficulty presented in the exhibition The Chongona schools, especially at school Attorney Jose Miguel Jarrín Joint Maldonado, which detected the lack of educational fun which results in low effective learning, and makes the girl child does not develop or acquire to better teaching and learning process which determined that the parents together with teachers to develop a teaching guide that will allow better results briandar this process

The problem identified is adjusted to the limited knowledge of the playful tutorial on the effective learning of children in the second year of elementary school attorney Jose Miguel Jarrín mixed Maldonado.

Fully argue that our degree work, noting the importance, necessity, relevance, originality and feasibility. In context where the research works, of course there was resistance on the teacher and parents to gather information. This is understandable by the very fact that the issue is very delicate and complex.

According to these parameters we propose the General and Specific objectives, they have a high degree of validity, reliability and enforceability to achieve scope and measurement, testing the hypothesis, which allowed us to identify two variables that were conveniently operationalized according to its parameters. All this development Operationalization helped us have the necessary elements for developing the tools of data collection.

In Chapter I, conceptual framework, we describe issues directly related to the subject of the investigation, which is didactic and playful and their influence on the teaching-learning process of children in this school to get an apprenticeship form effective.

In Chapter II, we describe the methods that we support the organization and execution of our work, methods that were practical, analytical, synthetic, inductive, historical and psychological, presented in an easy to follow, so that ultimately we a degree of appreciation and feasible objective, prior to determining the type of research, selection of the universe and the corresponding relationship established with the school applied to the study subjects, which was in full (6docentes, 27 students, 24 parents family) by a measurable population.

Chapter III details the results obtained from the survey, they were tabulated in a thorough and configure them relevant charts and graphs, then interpret them qualitatively. Allowing reaching the testing of the hypothesis and drawing our own conclusions based on that make our recommendations.

Finally, in chapter IV of this research work we provide the proposed building on the results of the surveys was applied to teachers and parents in which it was noted that the didactic fun if involved in the learning process children from school.

IX. INTRODUCCIÓN.

Personalmente, intentamos siempre introducir y desarrollar muchos juegos lúdicos para trabajar aprendizajes efectivos estos aspectos y todos los que pueda incluir.

En realidad, la lúdica lleva consigo una serie de características que los hacen atractivos, motivantes y participativos. No sé si son aspectos de uso motriz o no pero uno de los deportes que practique los niños pueden ayudar al desarrollo de su aprendizaje

Cuando practicamos un juego, estamos introduciendo los diferentes elementos que influyen en el desarrollo académico, como son el objetivo a conseguir, los compañeros e incrementar su desarrollo mental. Estos estímulos intervienen directamente durante la realización de un juego, de forma que incidimos directamente sobre el estudiante, bien sobre la tensión emotiva, bien sobre la realización de un gesto o la aplicación mental de características propias de nuestro medio pensando en su desarrollo psicológico y pedagógico, de esta forma si trabajamos los diferentes elementos de forma aislada, estamos creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo lúdico.

Durante un juego el niño se entrega plenamente a la acción que expone el propio juego y frente a los problemas planteados, el niño es capaz de proponer sus propias soluciones. Estos problemas pueden y deben estar adaptados a las capacidades de los participantes, de forma que el niño sea capaz de ir progresando y mejorar en sus posibilidades. Esta progresión se realiza a través de la modificación de reglas y de su adaptación, permitiendo crear nuevos problemas que ayudaran al niño a progresar y desarrollar su capacidad.

Mediante un mismo juego tenemos la posibilidad de trabajar diferentes aspectos de forma combinada. De esta forma cada docente debe elegir qué objetivo se plantea con la realización de un juego u otro y que pretende trabajar, utilizando la excusa de un juego como medio.

Este trabajo pretende ser un modelo a seguir, pretendiendo dar a conocer una forma diferente de estudiar, más divertida y menos monótona, para los niños y niñas que

empiezan su etapa académica y que en muchas ocasiones se encuentran realizando ejercicios de adultos sin tener en cuenta sus necesidades ni características evolutivas y que los hace diferentes.

1. TEMA

LA DIDÁCTICA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011- 2012.

2. ANTECEDENTES.

Este trabajo de investigación, está fundamentado en la necesidad de reflejar, la importancia que tiene los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de los educandos, como se puede observar este es un problema que afecta a gran parte de nuestro país, debido al limitado presupuesto que asigna el estado, lo que no permite construir en todos los centros educativos del país verdaderos juegos recreativos, en donde los niños despierten sus habilidades y destrezas, y en especial la lúdica elemento indispensable para el desarrollo psicomotriz, afectivo y emocional de los educandos.

En nuestra provincia es notorio que en los centros educativos más alejados, en donde no hay la oportunidad o posibilidad de construir estos juegos recreativos, los niños se limitan a recrearse en los bosques, en los ríos o en definitiva deciden quedarse en sus aulas, porque la institución carece de estos elementos prioritarios, para el desarrollo emocional de sus educandos.

A pesar de la insistencia de las autoridades de la institución, en la mayoría de los casos las autoridades gubernamentales, provinciales o locales se han rehusado en proporcionar de este equipamiento, debido a la engorrosa burocracia y a la serie de trámites que se les exige, y que en muchos casos no son considerados como necesidades prioritarias y se les ignora por su ubicación social.

No es menos hablar de nuestro recinto la Chongona, en donde hemos visto la necesidad que tienen nuestros niños de jugar libremente con una amplia armonía, que les permita despertar actitudes personales, tanto en lo emocional, psicológico, ya que esto les permite oxigenar sus preocupaciones y estrés, que no les permite desenvolverse eficientemente en las aulas, por esta razón este equipo de investigadoras nos hemos preocupado por lograr que esta institución cuente con este tipo de equipamiento que ayude al desarrollo emocional y lúdico de los niños.

3. PROBLEMA

¿EL LIMITADO CONOCIMIENTO DE LA GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA AFECTA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011- 2012?.

3.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo del material didáctico estructurado constituye uno de los factores más importantes para comprender y explicar las transformaciones, sociales, políticas y culturales, del mundo, la nueva educación que se imparte a los niños y niñas de edad escolar, entre cinco y seis años, está obligada a desarrollar aprendizajes significativos, esto será posible cuando utilicemos los medios didácticos para el desarrollo de pensamiento lógico, el dominio de la lengua y la práctica de la identidad nacional y ambiental.

Actualmente a nivel mundial los materiales didácticos son considerados como medio que permiten hacer más objetivos los contenidos de cada asignatura del Plan de Estudio, y por tanto lograr mayor eficiencia en el proceso de asimilación de conocimientos.

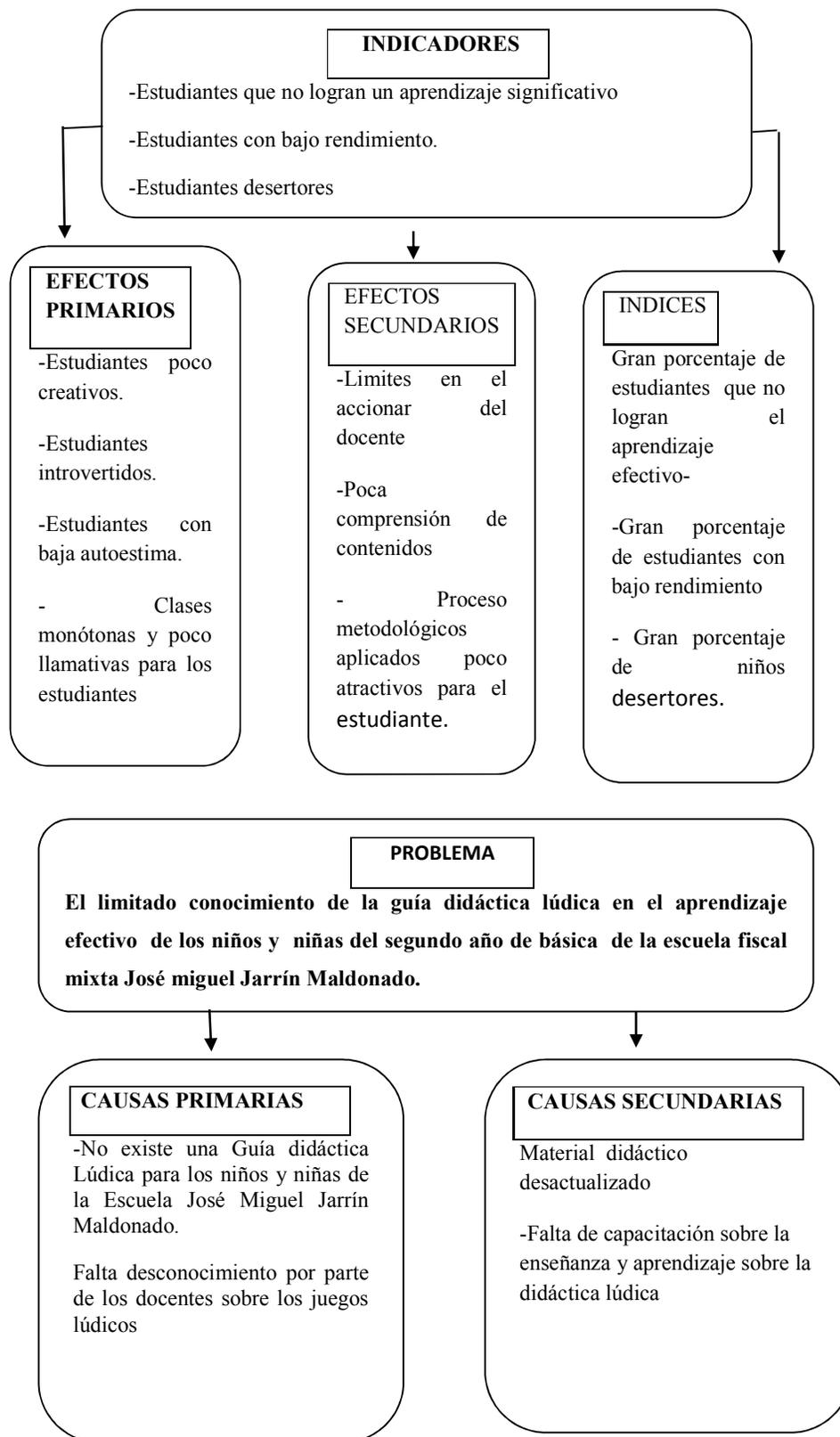
En nuestro país, la actualización del currículo de la educación básica, nace, fruto de los excesivos errores de la reforma curricular del año 1996 como investigadora expreso que es necesario, y urgente orientar a los docentes de nuestro país, a desarrollar las destrezas con criterio de desempeño, desde la práctica de la pedagogía crítica, es decir desde la perspectiva del cognocitivismo y el constructivismo, con los postulados epistemológicos del pensamiento lógico, pensamiento crítico y el pensamiento creativo. A nivel nacional los docentes de escuelas primarias no consideran los recursos didácticos en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje por las siguientes razones:

- Resistencia a la utilización de un medio que facilitaría su labor como docente.
- No disponen de estos materiales necesarios
- Cuentan con material didáctico fuera del contexto

En la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, hemos comprobado que la institución tiene su debilidad en el proceso de la didáctica lúdica

estructurado, de manera que no permite que los niños/as se eduquen con calidad y eficiencia, siendo nuestro compromiso construir medios didácticos con recursos de contexto natural para que, los niños y niñas puedan manipular con fines educativos, que nos lleven a conseguir aprendizajes efectivos en los infantes, y dejar sentado bases para los próximos años de escolaridad.

ÁRBOL DEL PROBLEMA



4. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación busca investigar el caso de los niños que no cuentan con juegos recreativos en especial en la Escuela, **FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA**, desde muchos años atrás, se ha venido pidiendo a nombre de los moradores, padres de familia y docentes a la cabeza, la **necesidad** de contar con juegos recreativos que permita desarrollo equilibrado de los estudiantes, pensando en el mejoramiento de sus aprendizajes por que la actividad lúdica fortalece la estabilidad emocional en los niños, y por ende estos pueden desempeñarse de mejor manera en los aprendizajes.

Es **importante** resaltar que en toda institución educativa debe existir estos juegos recreativos ya que los educandos están supeditados a mantenerse distraídos y motivados por la diversidad de juegos y esto a su vez una diversidad de movimientos que a la larga, ayuda a disolver los complejos infantiles entre ellos la quietud, la inactividad, el aislamiento, la frustración, entre otros.

Hemos considerado **pertinente**, realizar este trabajo en virtud que la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del recinto la Chongona no cuenta con estos implementos que se considera una prioridad para el desarrollo de los niños.

Si se contara con esta implementación los únicos **beneficiarios**, son los estudiantes de esta escuela porque les ayudaría a desempeñarse psicológica y emocionalmente como debe desarrollarse un niño normal y su cumplimiento y rendimiento académico se notaría en óptimas condiciones, de igual manera podemos decir que con este trabajo habrán beneficiarios directos e indirectos, que se beneficiaran de estos servicios.

Con la ayuda de las autoridades provinciales, cantonales es posible realizarlo este trabajo, ya que daría realce a la institución y especialmente a quienes van a hacer uso de estos juegos recreativos, permitiendo un cambio notorio en el comportamiento actitudinales y emocional de los educandos.

Este trabajo es original, porque por primera vez en la historia de esta escuela se ha hecho este tipo de estudio que a la postre esperamos se haga una realidad, porque tenemos una gran generación y descendencia de niños que vienen atrás, y es necesario que estos juegos recreativos se encuentran plasmados y construidos en esta escuela, con la única finalidad de mejorar el ámbito educativo en los que respecta a los aprendizajes efectivos de los niños, o sea un aprendizaje para la vida.

Una vez concluido con este trabajo investigativo, nos permitirá notar el cambio de actitud de los niños, viendo claramente el grado de competencias, pudiendo identificar la novedad científica, por el interés y el cambio cognoscitivo de sus educando esto ha hecho que nazca la factibilidad contamos con la instrucción necesaria para la formación de nuestro trabajo de grado, aporta al desarrollo emocional, social e intelectual de los educandos de este sector.

5. OBJETIVOS

5.1. OBJETIVO GENERAL

Aplicar la guía didáctica lúdica para mejorar el aprendizaje efectivo de los niños y niñas del segundo año de básica de la Escuela Fiscal Mixta José miguel Jarrín Maldonado, del recinto la Chongona, parroquia San Luis de Pambil, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar periodo 2011- 2012.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Realizar un diagnóstico situacional de las actividades didácticas lúdicas en la institución.
- ✓ Identificar las causas que impiden la práctica de la actividad Lúdica en el aprendizaje efectivo de los niños y niñas de este establecimiento.

6. HIPÓTESIS

La aplicación de la guía didáctica lúdica mejora el aprendizaje efectivo de los niños /ñas del segundo año de básica de la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del recinto la Chongona, Parroquia San Luis de Pambil, periodo Cantón Guaranda, periodo 2011- 2012.

7. VARIABLES

INDEPENDIENTE

Guía Didáctica Lúdica

DEPENDIENTE

Aprendizaje Efectivo

8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS PARA LOS INDICADORES	INSTRUMENTOS O REACTIVOS
GUÍA DIDÁCTICA lúdica	La Didáctica Lúdica es un conjunto de <u>estrategias</u> diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de <u>aprendizaje</u> . Este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes. Utilizando el juego.	<u>estrategias</u> diseñadas armonía proceso de <u>aprendizaje</u> apropien de los temas impartidos Utilizando el juego	Métodos Metodología Plan curricular Estrategias metodológicas Planificación	Cree usted que los métodos lúdicos aportan al aprendizaje efectivo? Los juegos son importantes para el aprendizaje del educando? Cree usted que si se aplican juegos lúdicos mejoraría el aprendizaje efectivo en los educandos? Cree que es importante planificar el aprendizaje utilizando métodos lúdicos?	Encuestas Observación. Taller

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS PARA LOS INDICADORES	INSTRUMENTOS O REACTIVOS
APRENDIZAJE EFECTIVO	El aprendizaje es la acción de aprender algún arte u oficio. Es un proceso bien definido cuando se realiza de acuerdo con un número de principios y reglas, este es un aprendizaje para la vida	Acción de aprender arte u oficio Proceso definido Principios y reglas Aprendizaje para la vida	Los educandos Planificado Valores Los estudiantes y docentes	Con los métodos lúdicos los estudiantes tendrán un aprendizaje efectivo? Cree usted que el educando logra un aprendizaje efectivo mediante juegos? Los métodos lúdicos fomenta valores en los educandos? Cree usted que los aprendizajes efectivos son para la vida de los estudiantes?	Encuestas Observación Taller

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 TEORÍA CIENTÍFICA

Según **Ernesto Yturralde Tagle**, investigador, conferencista y precursor como facilitador de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, manifiesta: "Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. ¹Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

Ernesto Yturralde Tagle *procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Critica, 1989.

1[2] MUJINA, Valeria. *Psicología de la Edad Preescolar*. Madrid: Pablo del Río Editor.

LA DIDÁCTICA LÚDICA

Según VIGOTSKY. L.S manifiesta que la escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo.

Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

²Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas.

De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

² VIGOTSKY. L.S. *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica, 1989. Pag. 142.

2[2] MUJINA, Valeria. *Psicología de la Edad Preescolar*. Madrid: Pablo del Río Editor, 1978, Pag. 121

En ese orden de ideas se ha desarrollado la presente investigación cuyo propósito es el estudio de las actividades lúdicas como estrategias para la educación inicial.

LA DIDÁCTICA Lúdica O JUEGOS DE ENSEÑANZA

Según Huizinga y vigotsky, manifiestan que, con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.³

Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas

La didáctica **lúdica** es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

³ www.slideshare.net/marcyto/mtodo-ldico

DIDACTICA LÚDICA Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea

La didáctica lúdica no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del estudiante, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos

Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

MÉTODO SOCIALIZADO

Según Mujina, Valeria. Psicología este es un método muy importante y activo en que el docente y los educandos constituyen grupos de aprendizaje y se comunican directamente, permitiendo:⁴

- a) Trabajo mancomunado
- b) Participación corporativa

⁴ es.wikipedia.org/wiki/**Método Lúdico**

La didáctica lúdica es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de enseñanza

- c) Participación cooperativa
- d) Responsabilidad colectiva
 - e. Ayuda mutua
 - f. Toma de decisiones grupales

Entre sus principales técnicas y procedimientos se tiene:

- a. Diálogo
- b. Dinámica grupal
- c. Dramatización
- d. Visitas: paseos y excursiones
- e. Entrevistas

Este método puede emplearse en casi todas las asignaturas.

EL JUEGO Y LA IMPORTANCIA DE SU RELACIÓN CON LA AFECTIVIDAD Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

Según Piaget, Vygotski, Elkonin, Freud, permiten considerar que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral de los niños, ya que guarda conexiones con el desarrollo humano en otros planos como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. De dichos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo-emocional y social del niño o niña. El juego es una necesidad vital, porque los niños necesitan acción, manejar objetos y relacionarse, y esto es precisamente lo que hace en el juego. Es su actividad más expresiva, por eso es que decimos que está enfermo cuando no juega.

El juego temprano y variado contribuye grandemente a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano.⁵

Desde lo biológico, posibilita el crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso.

Desde lo psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos.

EL JUEGO, ACTIVIDAD POR EXCELENCIA DE LA INFANCIA, VITAL E INDISPENSABLE PARA EL DESARROLLO HUMANO”

Según López Díaz Eloísa y Pérez Román, La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Desde lo intelectual, jugando aprende, porque obtiene nuevas experiencias, porque puede cometer aciertos y errores y puede solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.⁶

Desde lo social, por el juego entra en contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir

⁵ www.ciberdocencia.gob.pe/.../ISPP_Ed_Fisica_Lampa_seg_trab.DO...

Importancia del Método Lúdico. “...pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso

⁶ ww.monografias.com. Formato de archivo: Microsoft Word - [Vista rápida](#)
com > [Educación](#)

conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo.

Desde lo afectivo-emocional, se puede afirmar que el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es abrigo frente a las dificultades que el niño o la niña encuentra en la vida, le ayuda a rehacer su experiencia acomodándola a sus necesidades, conformando un factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

EL JUEGO ES ALGO INHERENTE A LA NATURALEZA DEL NIÑO, Y MUCHO SE HA HABLADO DE LA IMPORTANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD.

Según Vigotsky, Ha considerado algunas contribuciones importantes del juego al desarrollo infantil: Los juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos el niño o la niña:

- Descubre sensaciones nuevas.
- Coordina los movimientos de su cuerpo.
- Desarrolla su capacidad perceptiva.⁷

⁷ López Diez Eloisa y Pérez Román "Inteligencia y Potencial de Aprendizaje", Cincel- Kapeluz, Madrid 1988.

· Vigotsky, L., S, "La imaginación y el arte en la infancia", Ensayo Psicológico, Fontamara S.A., México 1996.

- Estructura la representación mental del esquema corporal.
- Explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas.
- Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior...
- El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria.
- El juego simbólico, de representación fomenta el descentramiento cognitivo.
- El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad.
- En el juego se estimula la discriminación fantasía-realidad.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.
- La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.
- Estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales.

- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.

- Promueven el desarrollo moral, son escuela de autodominio, voluntad y de asimilación de normas de conducta.
- Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal
- Son aprendizaje de estrategias de interacción social.
- Facilitan el control de la agresividad.
- Son ejercicio de responsabilidad y democracia.
- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas de ayudar, cooperar, compartir y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez).
- Estimulan interacciones y contactos físicos positivos, reduciendo los negativos.
- Potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Facilitan la aceptación interracial.

- Mejoran el concepto de los demás.⁸
- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional.
- El juego permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias.
- El juego posibilita la expresión simbólica-constructiva de la agresividad y de la sexualidad infantil.
- El juego facilita el proceso progresivo de la identificación con el adulto, de la identificación psicosexual.
- El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos.

En síntesis, el juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, teniendo un papel indispensable para el desarrollo humano. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo.⁹ Las actividades lúdicas que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, les permiten

⁸ López Diez Eloisa y Pérez Román "Inteligencia y Potencial de Aprendizaje", Cincel- Kapeluz, Madrid 1988.

· Vigotsky, L., S, "La imaginación y el arte en la infancia", Ensayo Psicológico, Fontamara S.A., México 1996.

⁹ www.efdeportes.com/.../la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm

Obteniendo como resultado que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica en... De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de.... El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurística

desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo.

El juego es un instrumento de expresión y control emocional fundamental en el crecimiento de la personalidad durante la infancia. Esta actividad contribuye a la integración de su personalidad ya que los niños y niñas juegan por placer, para expresar la agresividad, para dominar su ansiedad, para acrecentar sus experiencias y establecer contactos sociales, y todo ello estimula el desarrollo de la personalidad.

El juego desempeña un importante papel en el equilibrio psíquico, en el equilibrio afectivo-emocional del niño o la niña, ya que posibilita la expresión y liberación de las tensiones infantiles. La actividad lúdica infantil revela de este modo un importante papel preventivo, de desarrollo y también terapéutico. Los resultados obtenidos en la investigación de las contribuciones del juego al desarrollo infantil han potenciado que en la actualidad muchos profesionales de la psicología y la educación enfatizan la inclusión de actividades lúdicas grupales como instrumento preventivo y de desarrollo en diversos contextos como ámbitos clínicos, ludotecas o contextos educativos.

LA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Según los autores Elkonin, Freud, Winnicott, Wallon manifiestan que la educación inicial, está dirigida a la población entre 0 y 6 años o hasta que ingrese al primer año de Educación Básica. Tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive. Se inserta en un enfoque integral globalizado que se vincula con la Educación Básica para darle continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento, con

sentido humanista y social, orientada a la formación de una cultura ciudadana, dentro de las pautas de diversidad y participación, que facilite el desarrollo pleno sus potencialidades, para que puedan encarar con éxito la escolarización de la Educación Básica.

En tal sentido, concibe a la niña y al niño, como individuo de derecho, desde una perspectiva de género, seres sociales, integrantes de una familia y de una comunidad, que poseen características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares y que aprenden en un proceso constructivo y relacional con su ambiente, la atención integral del niño y niña en ese nivel educativo, se refiere al cuidado, educación, protección de sus derechos, higiene, recreación, alimentación y salud infantil; bajo la corresponsabilidad de la familia, el Estado y la sociedad.

Bajo este enfoque, los niños y las niñas en desarrollo, constituyen un sistema abierto que está constantemente expuesto a las influencias de las situaciones que ocurran en su realidad social, no sólo en su entorno inmediato (núcleo familiar), sino también las que ocurren en otros contextos que puedan o no estar en relación directa con ellos.

Las actividades planificadas, deben propiciar la necesidad de la integración de familia, comunidad y escuela teniendo como fin la transmisión de valores, la formación de una conciencia acerca del respeto, cuidado de la vida y el medio ambiente.¹⁰

La actividad física como parte de esas actividades del infante debe ser aceptada, potenciada y valorada como una necesidad intrínseca fundamental para su desarrollo.

¹⁰ González, L. (1993). Innovación en la educación universitaria en [América Latina](#). CINDA, Santiago de Chile. Eyzaguirre, R.; Perez, V.; Mayta, R. *et al.* Educación virtual basada en tecnologías de la información. Ind. Dat. 2004 (7):58-69.

ACTIVIDADES LÚDICAS

Según Wallon citado en las bases curriculares de educación inicial en el Ministerio de Educación (2005), destacó la importancia que tienen las acciones motoras en el desarrollo evolutivo del niño y la niña, estableciendo que el ser humano es una “unidad funcional”, donde hay una estrecha relación entre las funciones motrices y las funciones psíquicas, lo que se denomina psicomotricidad

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):¹¹

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

¹¹: http://www.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/acsa_formacion/html/Ficheros/Guia_de_Metodos_y_Tecnicas_Didacticas.pdf Ferro, J. (1993). Modelos innovativos y estrategias para generar cambios en la docencia universitaria. En: CINDA, 1993. Innovación en la educación universitaria en América Latina. Santiago, Chile. Yslado, R. (2003). Sistema universitario

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Juegos con letras

Son múltiples los juegos con letras a los que se puede recurrir para que los estudiantes aprendan la ortografía de algunas palabras básicas del lenguaje. Los juegos con letras deben contener los fonemas y grafías que desarrollamos a continuación.



El aprendizaje ortográfico a través del método lúdico

Uno de los métodos de probada eficacia en el aprendizaje ortográfico es el denominado **lúdico**, que atiende tanto al significante como al significado de las palabras.

En efecto, las palabras deben, por una parte, ser vistas -con las grafías que conviene afianzar destacadas tipográficamente con un refuerzo cromático-, oídas -para garantizar su adecuada pronunciación-, y escritas -procurando que la letra resulte lo más legible posible-; lo que, sin duda, favorecerá la correcta fijación en la mente de una *imagen polisensorial* de aquellas.

Y, por otra parte, es igualmente necesario tener presente el significado de las palabras, clarificando la acepción con que están usadas en función de sus respectivos contextos; lo que favorecerá, asimismo, la *propiedad y precisión léxica*.

Los “juegos con letras” para facilitar la adquisición de la ortografía fonética

Son múltiples los juegos con letras a los que puede recurrirse (construcción de palabras, crucigramas, acrósticos, "sopas"...) para, potenciando el carácter lúdico del aprendizaje léxico-ortográfico, y por medio del método lúdico, ir dominando la ortografía natural de palabras seleccionadas entre las que pertenecen al vocabulario básico infantil; ortografía también llamada fonética, y en la que, para la **correcta escritura** de las palabras, es suficiente con evocar su **correcta prosodia**.

Así pues, para los “juegos con letras” se elegirán palabras que contengan los siguientes fonemas y grafías:

- Fonema /**k**/, representado con las grafías homófonas **c/dígrafo qu**.
- Fonema /**z**/, representado con las grafías homófonas **z/c**.
- Fonema /**g**/, representado con las grafías homófonas **g/dígrafo gu**.
- Fonema /**rr**/, representado con las grafías homófonas **dígrafo rr/r**.
- Fonema /**i**/, representado con las grafías homófonas **i/y**.

Criterios para la selección de palabras

Palabras que contengan el fonema /k/

Las palabras que se seleccionen con el fonema /**k**/ contendrán las grafías homófonas **c / dígrafo qu** delante de vocal **-a, o, u; y e, i**, respectivamente-, tanto en sílaba libre (**cometa, tanque**, etc.), como en sílaba trabada (**castillo, botiquín**, etc.).

Y dado el reducido número de palabras -de procedencia griega o extranjera- que contienen la grafía **k**, es aconsejable prescindir de tales palabras; en primer lugar, porque la mayoría de ellas no pertenecen al vocabulario usual que es propio de los escolares más pequeños; y, en segundo lugar, porque esta consonante -que no forma parte del alfabeto latino- tiende hoy a desaparecer y a ser reemplazada por la **c** o por el **dígrafo qu** en palabras que la tienen en las lenguas de las que la castellana las ha tomado (**quiosco**, **quimono**, etc.).

Por otra parte, y puesto que la grafía **c** representa, indistintamente, a los fonemas /**k**/ (escrito **c** delante de las vocales **a, o, u**) y /**z**/ (escrito **c** delante de las vocales **e, i**), convendría, para evitar confusiones innecesarias, excluir palabras que contienen, simultáneamente, una **c** con sonido velar y otra **c** con sonido interdental (**cacerola**, **cocina**, etc.), o viceversa (**cercos**, **circos**, etc.).

Si parece adecuado, en cambio, seleccionar palabras en las que el fonema /**k**/ esté representado, simultáneamente, por las grafías **c** / **dígrafo qu** (**casquete**, **conquista**, etc.), o viceversa (**quincallería**, **quincuagésimo**, etc.); o bien por más de una **c** con sonido velar (**carcoma**, **concurso**, etc.).

Palabras que contengan el fonema /z/

Las palabras que se seleccionen con el fonema /**z**/ contendrán las grafías homófonas **z** (delante de las vocales **a, o, u**) y **c** (delante de las vocales **e, i**), ya sea en sílaba libre (**lazo**, **bocina**, etc.) o en sílaba trabada (**buzón**, **cesta**, etc.).

Y si una palabra contiene más de una **c**, representarán el sonido interdental (cencerro, cenicero, etc.), ya que, en principio, y para evitar errores, no es conveniente elegir palabras que contengan, simultáneamente, una **c** con sonido interdental y otra con sonido velar (cerca, círculo, etc.), o a la inversa (cárcel, concierto, etc.).

Sí pueden seleccionarse palabras que contienen el fonema /z/ reproducido con las grafías homófonas **z/c** (azucena, zarcillo, etc.) o **c/z** (cereza, cerveza, etc.).

Y en una etapa algo más avanzada del aprendizaje ortográfico podrían introducirse palabras del tipo zueco, cazo, zancadilla, quince, equitación, etc., en las que figuran, simultáneamente, los fonemas /k/ y /z/ representados, cada uno de ellos, por una sola de sus grafías, pero sin que la grafía **c** tenga, en ningún caso, un valor “polífono” (lo que ocurre en palabras tales como corcel o cercado).

Palabras que contengan el fonema /g/

Las palabras que se seleccionen con el fonema /g/ contendrán las grafías homófonas **g/dígrafo gu** -en el que la **u** es un signo diacrítico que carece de sonido- delante de vocal - **a, o, u; y e, i**, respectivamente-, ya sea en sílaba libre (besugo, águila, etc.) o en sílaba trabada (gamba, guirnalda, etc.).

Y puesto que la presencia de la diéresis implica la pronunciación de la **u** sobre la que va escrita, no se seleccionarán, inicialmente, palabras que incluyan las combinaciones **güe, güi** (tales como cigüeña, pingüino, etc.).

De esta manera se evitarán confusiones a la hora de distinguir el carácter vocálico de la **u** -en palabras como gusano, gusto, etc.-, o su ausencia de sonido en el **dígrafo gu** -en palabras tales como guerra, guitarra, etc.-; y, de manera indirecta, se favorecerá la distinción entre la **g** de palabras como geranio, girasol, etc. -en las que la g, delante de e, i, tiene el mismo sonido que la **j**- y el dígrafo gu de palabras como albergue, guisante, etc., en las que la **u** es un mero signo diacrítico para diferenciar los fonemas /g/ y /j/.

Palabras que contengan el fonema /rr/

Las palabras que se seleccionen con el sonido erre -con dos o más vibraciones apicoalveolares sonoras- (fonema /rr/) contendrán las grafías homófonas **r/dígrafo rr**: r en posición inicial (radio, ropa, etc.), y **dígrafo rr** en posición interior de palabra, a comienzo de sílaba y entre vocales (barraca, parroquia, etc.).

Y puesto que la grafía r representa, indistintamente, el fonema vibrante múltiple /rr/ (transcrito r a principio de palabra: rama, reja, etc.; y detrás de l -alrededor, malrotar, etc.-, detrás de n -enredo, enrejado, etc.-, detrás de s -israelí, desratización, etc.- y detrás de b con que no forma sílaba -sub-ra-ya-do, sub-ro-ga-ción, etc.-) y el fonema vibrante simple /r/ -en cualquier otro caso: árbol, careta, cráter, etc.-, no es inicialmente conveniente seleccionar palabras tales como ratero, relojero, etc., que contienen, simultáneamente, el fonema vibrante múltiple /rr/ y el fonema vibrante simple /r/, para eliminar, así, el riesgo de confusión.

Palabras que contengan el fonema /i/

La grafía **i** representa el fonema vocálico cerrado y palatal /i/ cualquiera que sea la posición que ocupe en la palabra -inicial, medial o final-, ya sea formando sílaba por sí misma (ibero, iglú, etc.), ya sea acompañada de consonante (ingle, isla, etc.) o formando parte de un diptongo (peine, cielo, etc.). Pero el fonema /i/ puede, igualmente, representarse con la letra **y**, cuando se encuentra a final de palabra, precedido de una vocal con la que forma diptongo (guirigay, rey, convoy, muy, etc.), o de dos con las que forma triptongo (guay, buey, etc.). De las pocas palabras que terminan con el fonema /i/ representado con la grafía **y**, se seleccionarán solo aquellas que resultan frecuentes en el habla coloquial: ¡ay!, ¡caray!, ley, jersey, hoy, doy, estoy, soy, voy, etc.

Palabras que pueden ser incluidas en los "Juegos con letras"

Las que figuran precedidas de un asterisco han sido empleadas en las diferentes actividades que integran la serie titulada "Juegos con letras".

Palabras con las grafías homófonas c/dígrafo qu				
cacahuete	coche	cuaderno	banqueta	barquillo
* campana	cocodrilo	cuadro	chaqueta	biquini
canica	cohete	cuartilla	esqueleto	botiquín
*	columpio	cubo	estanque	esquí
cantimplora	cometa	* cuchara	etiqueta	maniquí
* caracol	conejo	cuchillo	paquete	máquina
* carcoma	copa	cucurucho	parque	mosquito
* careta	* coraza	* cuerno	* queso	periquito
* carreta	* corona	cuna	* raqueta	quiniela
* carro		escudo	tanque	quiosco
cascabel				

Palabras con las grafías homófonas z/c

* brazalete	arañazo	* anzuelo	cebolla	* ciervo
lanza	brazo	azúcar	* cebra	* cigarro
pizarra	buzo	azulejo	ceja	* cigüeña
plaza	buzón	cazuela	* cencerro	cine
* taza	erizo	pezuña	cepillo	cinta
terrazza	* lazo	*	* cerdo	* cinturón
tiza	* mazo	zumbido	* cerrojo	* ciprés
*	* pozo	zueco	* cesta	* cisne
zambomba	rizo	zumo	* maceta	* policía
* zapatilla	zorro	zurra	*	* vecindario
* zapato		* zurrón	mecedora	

Palabras con las grafías g/dígrafo gu, combinaciones güe, güi.

barriga	* abrigo	agua	albergue
gafas	bigote	aguja	bragueta
galleta	fuego	agujero	guerrero
* gallina	furgoneta	canguro	* hoguera
garaje	goma	guante	hormiguero
* garrafa	* gorro	guarda	juguete
gato	gotera	guarida	madriguera
hormiga	lago	gusano	* manguera
lechuga	langosta	paraguas	merengue
tortuga	vagón	yogur	pliegue
* águila	agüero	agüita	
aguijón	antigüedad	argüir	
guijarro	bilangüe	fragüín	
guinda	* desagüe	güisqui	
guiñol	halagüeño	güito	
guirnalda	lengüeta	lengüicorto	

guisante guiso * guitarra jeringuilla	paragüero pedigüeño ungüento vergüenza	lenguilargo lingüista * pingüino piragüista	
--	---	--	--

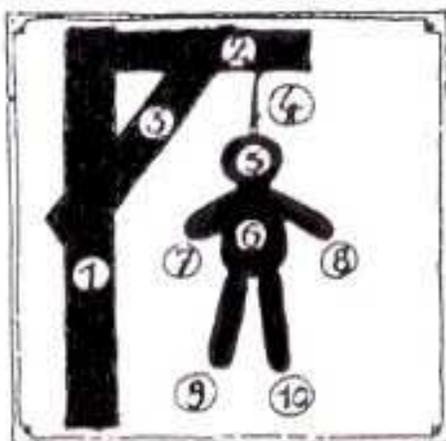
Con la aplicación de juegos se puede desarrollar el método de mejor manera:

El juego de "El ahorcado"

Número de participantes: 2

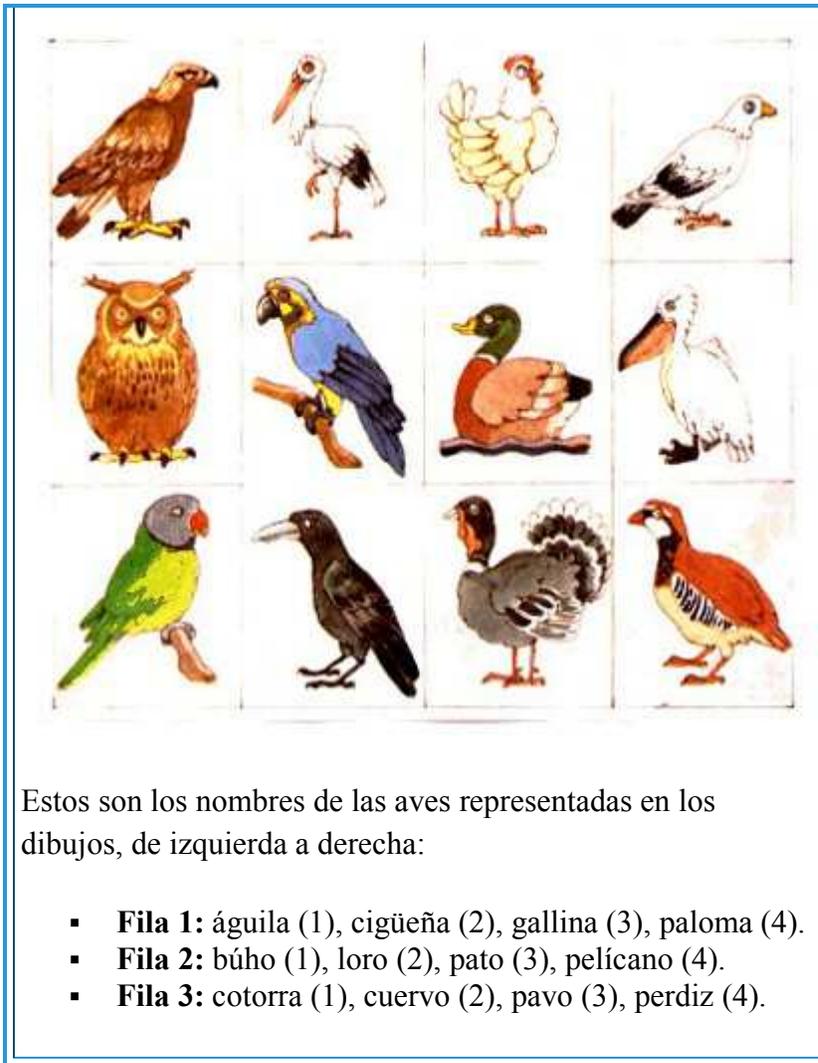
Desarrollo del juego

- Uno de los jugadores escribe la primera y la última letra de una palabra y reemplaza las restantes por puntos.
- El otro jugador intenta completar la palabra en cuestión con letras que sustituyan a dichos puntos.
- Cada vez que se cometa un error, quien propuso la palabra dibujará un trozo de horca y, después, el ahorcado que de la misma cuelga (siguiendo el orden que se indica en el dibujo).
- Se proponen hasta diez letras.
- Pierde el jugador cuando su oponente haya terminado el dibujo sin que la palabra oculta haya sido completada.



Jugando a "El ahorcado"

Jugar a "El ahorcado" -juego en el que solo intervendrán dos estudiantes- empleando, exclusivamente, cualquiera de los nombres de las aves reproducidas en los siguientes dibujos. Los **dígrafos** *-gu, rr, ll, etc.-*, aun cuando sean signos ortográficos compuestos de dos letras, cubrirán un único hueco, ya que representan un solo fonema.



Estos son los nombres de las aves representadas en los dibujos, de izquierda a derecha:

- **Fila 1:** águila (1), cigüeña (2), gallina (3), paloma (4).
- **Fila 2:** búho (1), loro (2), pato (3), pelícano (4).
- **Fila 3:** cotorra (1), cuervo (2), pavo (3), perdiz (4).

El Juego de "El Saint-Ex"

La invención de este juego se atribuye a Antoine de Saint Exupéry, autor de "El principito", obra cuya lectura es aconsejable por su alta calidad literaria.

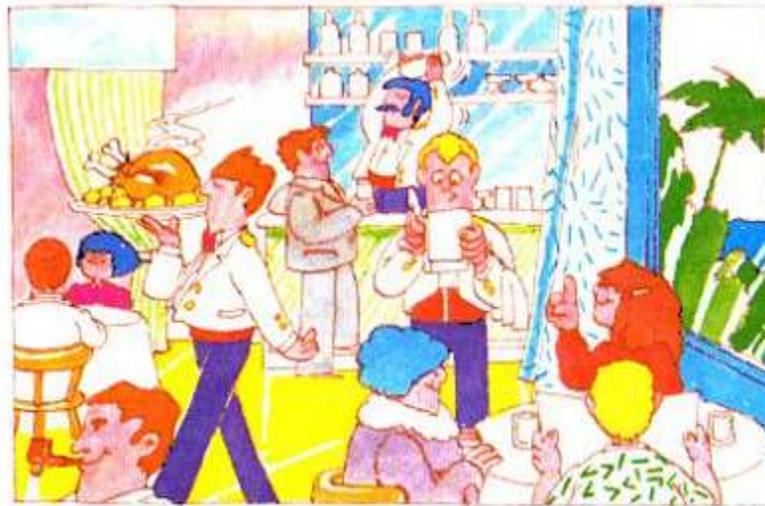
Objetivo del juego: Adivinar una palabra escrita por el primer jugador -de cuatro, cinco, seis o más letras-, y que este mantendrá oculta.

Desarrollo del juego

- Cada uno de los restantes jugadores, cuando le llegue el turno establecido, propondrá una palabra como válida.
- El segundo jugador deberá contestar diciendo el número de letras que, siendo iguales en ambas palabras -la oculta y la propuesta-, se encuentran en el mismo lugar.
- Si la palabra oculta fuera, por ejemplo, pelota, y la palabra propuesta por el segundo jugador fuera cariño, no vale ninguna de las letras de esta última palabra, ya que la única letra que comparten ambas palabras -la o-, no ocupa el mismo sitio que en la palabra oculta. Ahora bien, si propusiera la palabra palote, entonces valdrían la letras p, l, t.
- Nuevos y parciales aciertos harán posible adivinar la palabra oculta.
- El primero de los jugadores que la adivine habrá ganado.

Jugando a "El Saint-Ex"

Jugar a "El Saint-Ex" -juego en el que intervendrán dos grupos reducidos de estudiantes- seleccionando, respectivamente, palabras que designen **prendas de vestir**, o palabras que, de alguna forma se relacionen con el mundo de la **restauración** (escenas que pueden tener lugar en un **bar-restaurante**). Los **dígrafos** *-ch, gu, ll, qu, rr-*, aun cuando sean signos ortográficos compuestos de dos letras, cubrirán un único hueco, ya que representan un solo fonema.



EJEMPLO PRÁCTICO DE CÓMO DESARROLLAR EL JUEGO

Primer jugador. Palabra oculta (que los demás jugadores ignoran): ***alfalfa***

(nombre de 7 letras).

Jugadores Palabra oculta

Segundo jugador: iglesia. _ _ _ _ _ **A**

Letras no válidas: ***i, e, g, s.*** 1 2 3 4 5 6 7

Letra válida, pero fuera de lugar: ***l.***

Tercer jugador: azafata. **A** _ _ _ _ _ **A**

Letras no válidas: ***z, t.*** 1 2 3 4 5 6 7

Letras válidas, pero fuera de lugar: ***a, f, a.***

Cuarto jugador: alforja. **A L F** _ _ _ **A**

Letras no válidas: ***o, r, j.*** 1 2 3 4 5 6 7

Quinto jugador: alfalfa. **A L F A L F A**

<Ganador del juego>. 1 2 3 4 5 6 7

Personalmente, intentamos siempre introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar estos aspectos y todos los que pueda incluir. En realidad, los juegos llevan consigo una serie de características que los hacen atractivos, motivantes y participativos. No sé si son fútbol o no lo son, como decía aquel niño, pero si que ayudan al desarrollo del fútbol y a su aprendizaje.

Cuando practicamos un juego, estamos introduciendo los diferentes elementos que influyen en el desarrollo de un partido, como son el objetivo a conseguir, los compañeros y los adversarios. Estos estímulos intervienen directamente durante la realización de un juego, de forma que incidimos directamente sobre el futbolista, bien sobre la tensión emotiva, bien sobre la realización de un gesto técnico... de esta forma si trabajamos los diferentes elementos de forma aislada, estamos creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo del juego real, es decir, en el partido de fútbol.

Durante un juego el niño se entrega plenamente a la acción que expone el propio juego y frente a los problemas planteados, el niño es capaz de proponer sus propias soluciones. Estos problemas pueden y deben estar adaptados a las capacidades de los participantes, de forma que el niño sea capaz de ir progresando y mejorar en sus posibilidades. Esta progresión se realiza a través de la modificación de reglas y de su adaptación, permitiendo crear nuevos problemas que ayudaran al niño a progresar y desarrollar su capacidad.

Mediante un mismo juego tenemos la posibilidad de trabajar diferentes aspectos de forma combinada. De esta forma cada entrenador debe elegir que objetivo se plantea con la realización de un juego u otro y que pretende trabajar, utilizando la excusa de un juego como medio.

Este trabajo no pretende ser un modelo a seguir en el entrenamiento de los niños, sino dar a conocer una forma diferente de entrenar, más divertida y menos monótona, para

los niños que empiezan en el fútbol base y que en muchas ocasiones se encuentran realizando ejercicios de adultos sin tener en cuenta sus necesidades ni características evolutivas y que los hace diferentes.

Juegos para el Desarrollo de la Velocidad

VELOCIDAD: Es la capacidad condicional de efectuar movimientos en el tiempo más breve posible.

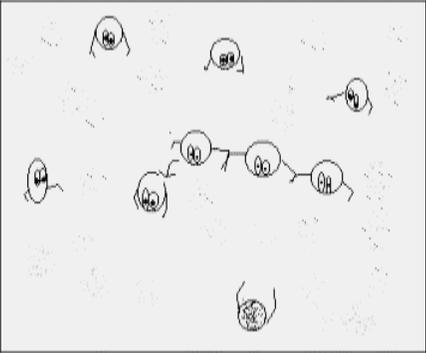
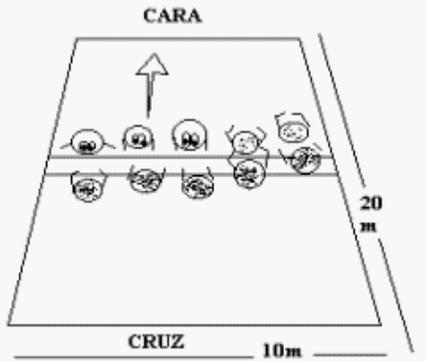
FRECUENCIA MÁXIMA DE MOVIMIENTO: Por frecuencia se entiende el número de movimientos completos efectuados en la unidad de tiempo. Máxima, se refiere al mayor número de movimientos completos (unión de movimientos rápidos i simples en acciones complejas), que un jugador pueda realizar en la unidad de tiempo.

VELOCIDAD DE REACCIÓN: Es la capacidad de responder a un estímulo prefijado o nuevo en el menos tiempo posible.

Los juegos que pueden incluirse en este apartado incitan a actuar y pensar rápidamente. Este tipo de juego tiene como objetivo las salidas rápidas, el desarrollo de la agilidad, se desarrollan con un ritmo elevado, se producen cambios de dirección y de ritmo e incluimos fintas corporales.

Podemos establecer diferentes categorías:

- Juegos de persecución individuales, por parejas, con balón...

<p>1 - LA CADENA</p> <p>Descripción: Un jugador persigue a los demás. El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente delimitado.</p> <p>El jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores. A medida que se va tocando gente, estos se suman a la cadena (puede hacerse cada vez más grande o dividirse en cadenas más pequeñas) que irá persiguiendo a gente hasta que no quede ningún jugador libre.</p> <p>Reglas : Las capturas no son válidas si la cadena se rompe (si los perseguidores se sueltan de las manos) y si un jugador sale de los límites queda eliminado (se suma a la cadena)</p> <p>Edad : a partir de 8 años.</p>	
<p>2 - BLANCO Y NEGRO</p> <p>Descripción: Los jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia. Un equipo es el blanco y el otro el negro. El entrenador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro!. Al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo.</p> <p>Reglas: Se debe correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cuclillas sin poder moverse.</p> <p>Variantes: Podemos efectuar las salidas desde distintas posiciones.</p> <p>Edad: A partir de 6 –7 años.</p>	

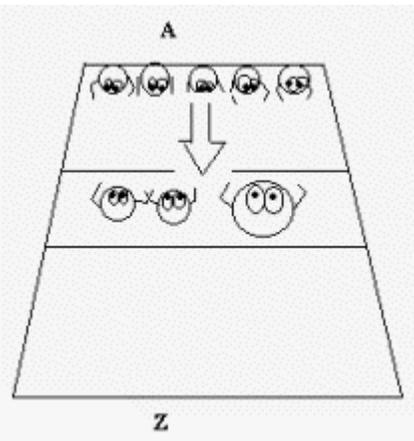
3 - LAS LIEBRES, LOS PERROS Y EL CAZADOR

Descripción: Se eligen 3 participantes (2 perros y 1 cazador) que se situaran en la zona central de campo. Todos los demás (liebres) se colocan a lo largo de la línea de salida A. Cuando el entrenador de la señal, las liebres trataran de alcanzar la línea de llegada Z, sin salir de los límites del terreno de juego y sin que el cazador llegue a tocarlos. Los perros deben moverse con las manos entrelazadas, intentando conducir a las liebres hacia el cazador, pero sin poder atrapar a ninguna liebre.

El juego prosigue yendo y viniendo las liebres de A hacia Z durante un tiempo determinado. Cada vez que el equipo (cazador + liebres) consiguen atrapar a una liebre obtienen un punto. Ganará el equipo que obtenga más puntos.

Reglas: Esta prohibido salir de la zona de juego y los perros no pueden atrapar a nadie ni soltarse de las manos. El cazador y las liebres no pueden salir de la zona central.

Edad: A partir de 9 años.



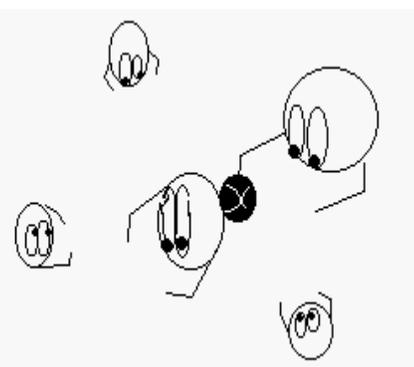
4 - BALÓN CORREDOR

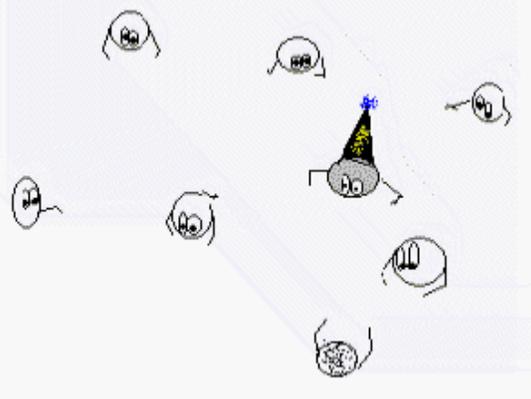
Descripción: Un jugador la liga (para, atrapa) y le denominaremos el gato, que lleva una pelota con las manos y debe atrapar al resto de jugadores tocándolos con ella, pero sin soltarla.

El jugador que es atrapado se convierte también en gato, a partir de ese momento, los dos gatos pueden pasarse la pelotimagea entre ellos para tocar a otro jugador. El juego termina siendo que quede un solo ratón.

Reglas: Los gatos no pueden lanzar la pelota para tocar a un jugador, deben llevarla siempre en las manos.

Edad: A partir de 9 años.



<p>5 - LOS BRUJOS</p> <p>Descripción: Un jugador, el brujo, persigue a los demás intentando atraparlos. Los jugadores cuando son tocados por el brujo deben quedarse inmóviles en su sitio, en una posición definida previamente (sentados, de pie con los brazos en cruz...). Cualquier jugador libre puede salvar a sus compañeros petrificados por el brujo en la forma anteriormente fijada (saltando por encima de ellos, pasando por debajo de las piernas, tocándolos...)</p> <p>Reglas: No se puede salir de la zona de juego. Para salvar a un compañero hay que cumplir la norma que el entrenador haya fijado.</p> <p>Edad: A partir de 6-7 años.</p>	
--	--

Juegos para el Desarrollo de la Fuerza

El entrenamiento de “la fuerza” se caracteriza por la prudencia, ya que básicamente se realizan juegos de transporte hasta la edad de 12 –14 años, que es el momento en que se comienza a insistir en este aspecto.

FUERZA RÁPIDA: Es la capacidad condicional que permite desarrollar una fuerza relativamente elevada en el tiempo más breve posible manteniendo una amplitud de movimientos. Esta fuerza la encontramos sobre todo en el salto y la fuerza de lanzamiento.

FUERZA RESISTENCIA: Es la capacidad de repetir tensiones musculares con resistencias pequeñas, poniendo en primer plano las funciones cardio-vasculares i respiratorias.

RESISTENCIA A LA FUERZA: Capacidad de poder repetir más veces tensiones musculares relativamente elevada, sin variar el desarrollo del ejercicio.

6 - FÚTBOL DE CANGREJOS

Descripción: El juego se desarrolla en un campo pequeño de 5 a 6 metros de ancho por 12 a 15 metros de largo. Los equipos se forman con pocos jugadores (3 a 5) de forma que se pueda realizar varios partidos al mismo tiempo y que se organicen como si fuera un torneo.

Los jugadores se mueven a 4 patas como los cangrejos y el balón sólo puede jugarse en esta postura. En el momento en que se chuta la pelota, las nalgas deben levantarse del suelo, utilizando los brazos como apoyo.

Cada partido se juego durante 5 minutos.

Reglas: El balón no puede ser tocado con las manos.

Edad: A partir de 10-11 años.

7 - LOS JINETES CON BALÓN

Descripción: Los jugadores forman un doble círculo, siendo los jugadores exteriores llevados en la espalda de los jugadores interiores (caballos) para pasarse el balón a cuestas. Si uno de los jugadores no atrapa el balón, todos los jinetes tienen que saltar de sus caballos y escapar. Uno de los caballos coge el balón y trata de dar a uno de los jinetes. Si lo acierta se produce un cambio de papeles y si no, queda el reparto caballo / jinete tal y como estaba..

Reglas: Está prohibido salir de los límites de terreno de juego.

Edad : A partir de 12-13 años

A la edad de 12 a 14 años podemos comenzar a introducir elementos para comenzar a trabajar lo que puede denominarse como fuerza especial, teniendo en cuenta las particularidades de cada niño y su desarrollo. Dentro de este aspecto podemos encontrar diferentes tipos de fuerza a trabajar.

Juegos para el Desarrollo de la Fuerza Velocidad

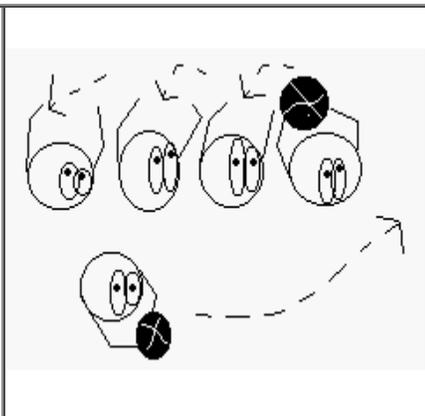
Este aspecto se caracteriza por la explosividad de la contracción muscular, la aceleración y los saltos de forma que el jugador desarrolla en muy poco tiempo una fuerza máxima.

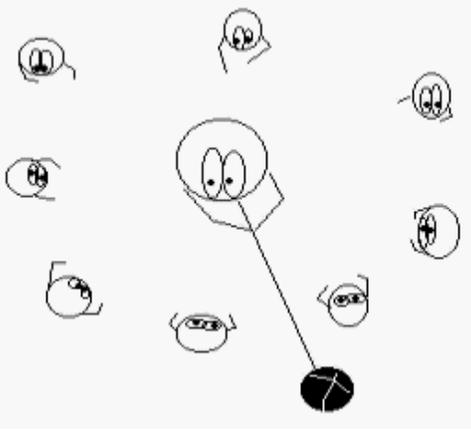
8 - LA PELOTA QUE PASA

Descripción: Los jugadores se colocaran en fila uno detrás del otro. El primer jugador de la fila le pasa el balón al siguiente por encima de la cabeza hasta que la pelota llega al último jugador que la llevará, lo más rápido posible, corriendo al punto de salida y vuelve a comenzar el juego.

El juego se desarrolla en forma de competición de relevos entre dos equipos.

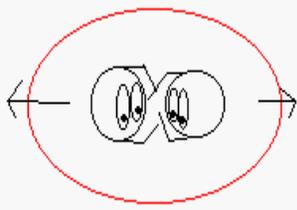
La pelota es un balón medicinal de peso diferente en función de la edad de los niños.



Edad: A partir de 12 – 14 años.	
<p>9 - EL CÍRCULO SALTANTE</p> <p>Descripción: Los jugadores se dividirán en dos equipos y se situarán por el terreno formando un círculo. En medio del círculo se situará el entrenador que tiene un balón fijado a una cuerda que mueve en círculo de 20 a 25 metros por encima del suelo. Los jugadores saltan con las piernas juntas por encima de la cuerda. Si un jugador de un equipo comete un error, el otro equipo obtiene un punto, de forma que el equipo que obtenga más puntos gana el juego.</p> <p>Reglas: No se puede correr detrás del balón ni intercambiar las posiciones mientras se produce el movimiento del balón.</p> <p>Edad: A partir de 14 años.</p>	

Juegos para el Desarrollo de la Fuerza de Disputa Uno contra Uno

Para trabajar este aspecto podemos introducir juegos de empuje y de tracciones, por parejas, de pie, en cuclillas, en diferentes posiciones...

<p>10 - PELEA DE GALLOS</p> <p>Descripción: Se distribuyen los jugadores en dos equipos y sus jugadores se enumeran en secreto del 1 hasta el número de jugadores que tengamos. De esta forma cada jugador tiene un adversario en el otro equipo con el mismo número que él.</p> <p>Mediante conos, formaremos varios círculos en el suelo, uno para cada pareja, donde se realizarán las “peleas”. Para iniciar la lucha los jugadores se colocan en cuclillas (como si fueran gallos) e intentan hacer perder el equilibrio a su contrincante por medio de empujones con las palmas de las manos.</p> <p>Cuando un jugador lo logra se le concede un punto y ganará el equipo con mayor puntuación.</p> <p>Reglas: No vale agarrar de la ropa. Si dos jugadores no logran derrotarse al término del tiempo (30 segundos) se declara empate.</p> <p>Edad: A partir de 9 –10 años.</p>	
--	---

<p><u>11 - LA FILA QUE SE EMPUJA</u></p> <p>Descripción : Dos filas con los jugadores colocados espalda contra espalda y con los brazos entrelazados, se colocan en medio de un pasillo de cuatro a cinco metros de anchura e intentan, después de una señal, empujar al equipo contrario más allá de la línea lateral.</p> <p>Reglas: Sólo está permitido empujar con la espalda y los jugadores no pueden soltarse entre ellos.</p> <p>Edad: A partir de 9- 10 años.</p>	

Además de trabajar la fuerza mediante juegos se trabajará cuando introduzcamos partidos 1 contra 1, partidos de entrenamiento, lanzamientos, chutes, saques de banda...

Juegos para Trabajar la Resistencia

RESISTENCIA: Capacidad de tolerar la fatiga en ejercicios físicos de diversos tipos.

RESISTENCIA AERÓBICA: Cuando el ejercicio se realiza en equilibrio entre la captación de oxígeno y su utilización en los procesos energéticos.

RESISTENCIA A LA VELOCIDAD: Es una capacidad condicional compleja, que se expresa como la capacidad de resistir (hasta 45 “)

RESISTENCIA BREVE: Es la capacidad de resistir un esfuerzo que tenga una duración entre 2 y 8 minutos.

CARGA DE BASE: En la formación de procesos aeróbicos, es el incremento de la capacidad general de rendimiento. Se presenta con una intensidad entre escasa y media; la carrera se realiza a paso constante y variable; y el pulso oscila entre 140-150 (130-160) pulsaciones por minuto.

Para trabajar este aspecto podemos utilizar diferentes formas de competición, juegos o ejercicios que pueden ser desarrollados durante un tiempo prolongado. También podemos introducir otros deportes como baloncesto, balonmano y como no, poco a poco comenzar con un ligero entrenamiento de carreras.

12 - BALÓN VIAJERO

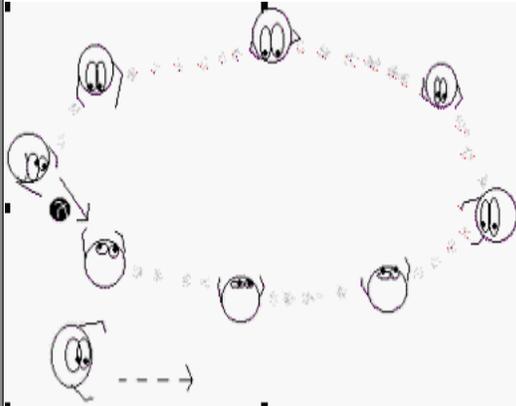
Descripción: Formaremos un círculo con todos los jugadores. Entre jugador y jugador estableceremos una separación de unos 3 metros.

Un jugador se colocará en el exterior del círculo. Los jugadores que están situados en círculo se pasan un balón, en el sentido de las agujas del reloj, uno tras otro. El jugador exterior debe correr tras el balón (siempre por fuera del círculo) intentando tocarlo con el propósito de interceptarlo y colocarse en el lugar del jugador que todavía no haya tocado el balón.

Reglas: Los pases no pueden saltarse a ningún jugador.

Podemos iniciar el juego realizando los pases con la mano, pero a medida que se consolide el juego podemos realizar los pases con los pies y cambiar la dirección del recorrido del balón.

Edad: A partir de 7 años.



13 - El Reloj

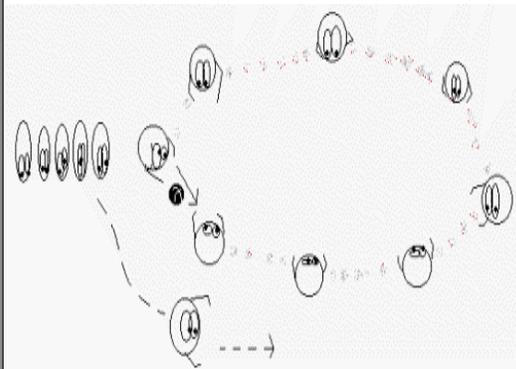
Descripción: Distribuiremos los jugadores en dos equipos de igual número de jugadores. Un equipo lo situaremos en círculo a unos 4 metros de distancia entre jugador y jugador y el otro se colocará en fila a un lado del círculo. El equipo A (situado en círculo) deberá realizar el máximo número de pases consecutivos con el balón, mientras el otro equipo realiza una carrera de relevos alrededor del círculo con todos sus jugadores.

Ganará el equipo que al terminar la carrera haya realizado el mayor número de pases.

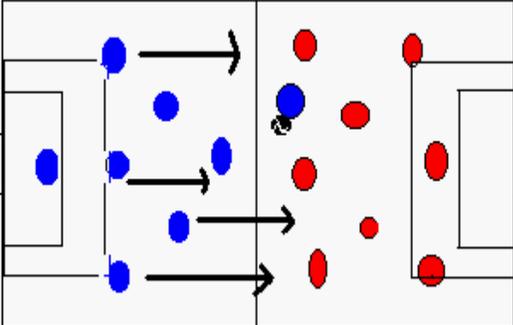
Reglas: Los pases no pueden saltarse a ningún miembro del equipo.

Podemos realizar el pase con las manos (saque de banda) o con los pies.

Edad: A partir de 6 – 7 años.



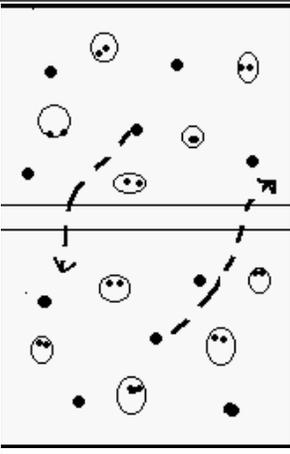
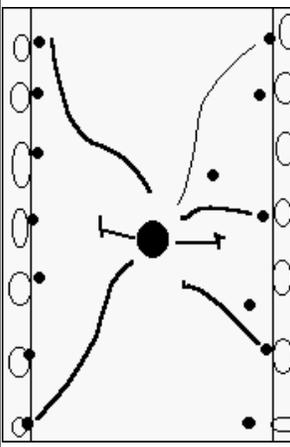
Como hemos comentado anteriormente la resistencia podemos trabajarla con cualquier juego, por este motivo no expondremos más juegos en este apartado, y los podemos apreciar en el punto Juegos deportivos. Otra forma de trabajar la resistencia es mediante juegos con carácter de competición :

<p>14 - 4 contra 4 o 5 contra 5</p> <p>Desarrollo: Formaremos un campo de juego adaptado a la edad de los jugadores y que bien podría corresponder con medio campo de un terreno de juego. Distribuiremos los jugadores en dos equipos que se enfrentan entre sí. Cuando el balón pasa la línea media del terreno de juego, todos los jugadores tienen que haber pasado también esa línea, dentro de los 10 segundos siguientes, para poder continuar el juego, sino lo consiguen el otro equipo recibe un lanzamiento a puerta.</p> <p>Reglas: Las mismas que en un partido de fútbol convencional.</p> <p>Edad: A partir de 12 años.</p>	
--	--

Desarrollo de las capacidades coordinativas

Diferenciación dinámica

DIFERENCIACIÓN DINÁMICA: Capacidad individual de diferenciar, discriminar i precisar luego, las sensaciones que recogemos de los objetos y de todo lo que pasa, mediante nuestros órganos sensitivos, para responder mejor a las exigencias de actividades específicas.

<p>15 - VACIAR EL CAMPO</p> <p>Desarrollo: Distribuiremos los jugadores en dos campos y en cada campo dejaremos una pelota por jugador.</p> <p>A la señal del entrenador cada equipo intenta sacar las pelotas de su campo y lanzarlas al campo contrario, utilizando cualquier segmento corporal (manos, pies...). Al acabar el tiempo preestablecido (3 –4 minutos) se efectuará un recuento para ver que equipo tiene menos balones en su campo. Ese equipo será el ganador.</p> <p>Reglas: Una vez concluido el tiempo de juego no pueden tocarse los balones ni lanzarlos al otro campo.</p> <p>Edad: A partir de 6 – 7 años.</p>	
<p>16 - A LA CAZA DEL BALÓN</p> <p>Desarrollo: Distribuiremos los jugadores en dos equipos situados uno a cada lado de su línea de meta, y en el centro del terreno de juego colocaremos un balón medicinal.</p> <p>Los jugadores de cada equipo chutan / lanzan su balón intentando tocar el balón medicinal, con la intención de hacer llegar el balón medicinal hasta el campo del equipo contrario.</p> <p>El equipo que consiga llevar la pelota hasta el campo del equipo contrario recibe un punto.</p> <p>Reglas: Los balones son reutilizados después de cada lanzamiento, es decir, cada jugador lanza el balón que le llegue tanto el suyo como el del equipo contrario.</p> <p>Edad: A partir de 7 años.</p>	

Juegos para Trabajar la Diferenciación Espacio-temporal

DIFERENCIACIÓN ESPACIO-TEMPORAL: Capacidad del individuo de dar una orden secuencial de tipo cronológico-espacial a los procesos motores parciales, vinculándolos entre ellos hasta convertirlos en un acto motor unitario e intencionado.

TIEMPO: el desarrollo temporal se estructura en la dimensión de antes, ahora, después; de rápido, lento; de lo simultáneo a lo alternativo...

ESPACIO : el desarrollo espacial presupone por parte del jugador el conocimiento de los conceptos de delante, detrás, arriba, abajo, debajo, de lado, cerca, lejos, largo, corto, ancho, estrecho, abierto, cerrado, dentro, fuera, alto, bajo.

Este aspecto de trabajo, más que realizarse mediante un juego, podemos realizarlo mediante diversos ejercicios y utilizando los juegos que tengan relación

con las propuestas que exponemos.

17 - EJERCICIOS

- **Pasar y recibir el balón:** Formaremos diferentes grupos donde sus componentes de pasarán la pelota de diferentes formas, cada vez una diferente: alta y rápida, baja y lenta, haciendo un giro después des lanzamiento... (mediante este ejercicio trabajamos la dimensiones temporales y espaciales)
- **Carreras :** Correr y andar con cambios de velocidad, hacerse un auto pase y correr detrás del balón

Juegos para Trabajar la Orientación

ORIENTACIÓN: Una acción motora intencional y orientada presupone la capacidad del alumno (A) para determinar la posición de los segmentos y de la totalidad del cuerpo en el espacio, y (B) de modificar sus respectivos movimientos dentro de un espacio de acción concurrente y bien definido, en relación con los objetos y con los otros, en su turno o en movimiento.

18 - EL HOMBRE SOMBRA

Descripción: Los jugadores se dividen en parejas. Uno de los miembros de cada pareja corre libremente por el espacio, realizando diferentes recorridos (línea recta, zig-zag, pararse de pronto...). El compañero deberá imitar todos los recorridos y movimientos de su compañero, intentando no separarse de su lado.

Poco a poco iremos cambiando las posiciones, es decir, en lugar de correr detrás iremos introduciendo otras posiciones: delante, a la derecha, a la izquierda...

Reglas: No está permitido salir de los límites del terreno que previamente habremos delimitado.

Edad: A partir de 8 años.

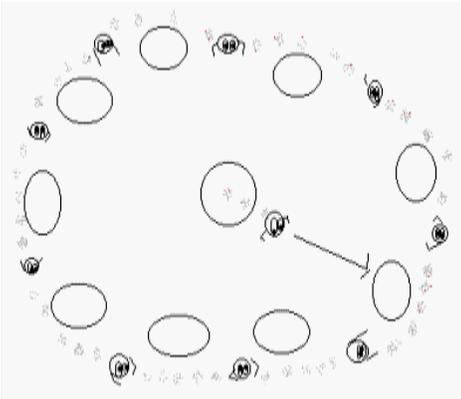


19 - CADA UNO EN SU CASA

Descripción: Distribuiremos por el espacio un aro (si no tenemos podemos crear los círculos mediante conos). Estos círculos los distribuiremos formando una redonda menos uno que se situará en el centro. Dentro de cada aro colocaremos un jugador. A la señal del entrenador, todos los jugadores deben cambiar de círculo; el jugador central intenta ocupar un aro de los de fuera. Si lo consigue, el jugador que se queda sin aro pasa al centro. Si disponemos de suficientes balones, podemos realizar el ejercicio conduciendo la pelota.

Reglas: A medida que los jugadores conocen el ejercicio, quedará prohibido ocupar los dos aros más próximos.

Edad: A partir de 6-7 años.



Juegos para Trabajar el Equilibrio

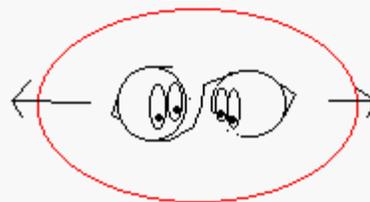
EQUILIBRIO : Es la solución más adecuada i rápida posible, de una tarea motora, que ha de ser desarrollada en condiciones precarias de equilibrio, con superficies limitadas de soporte y bajo la acción de fuerzas externas que tienden a entorpecer continuamente la ejecución programada por el jugador.

20 - PULSO GITANO

Descripción: Dividiremos el grupo en dos partes y numeraremos los jugadores en secreto, de esta forma cada jugador tendrá un adversario en el equipo contrario. El entrenador nombrará los números creando las parejas y cada pareja se situará en su círculo de juego. Los adversarios se agarran de la misma mano (derecha o izquierda) y colocan la puntera del pie correspondiente en la línea con la del pie del contrincante. El otro pie se coloca por detrás y la mano sobrante a la espalda. El objetivo es hacer perder el equilibrio al adversario mediante tracciones de la mano agarrada.

Reglas: No puede utilizarse ningún medio para desequilibrar al contrario que la mano con la que se empieza el juego.

Edad: A partir de 9 años.



Nota: Para trabajar el equilibrio también podemos utilizar el juego PELEA DE GALLOS que introducimos para trabajar la fuerza.

Juegos para Trabajar la Anticipación Motora

ANTICIPACIÓN MOTORA : Es la capacidad del jugador de prever correctamente, sobre la base de cálculos de probabilidades, el desarrollo y el resultado de una acción, pero también el momento y la frecuencia del hecho de manifestarse ciertos fenómenos y de progresar en las acciones correspondientes. Las situaciones de este trabajo, están relacionadas con el fin de interceptar, huir o crear espacios libres.

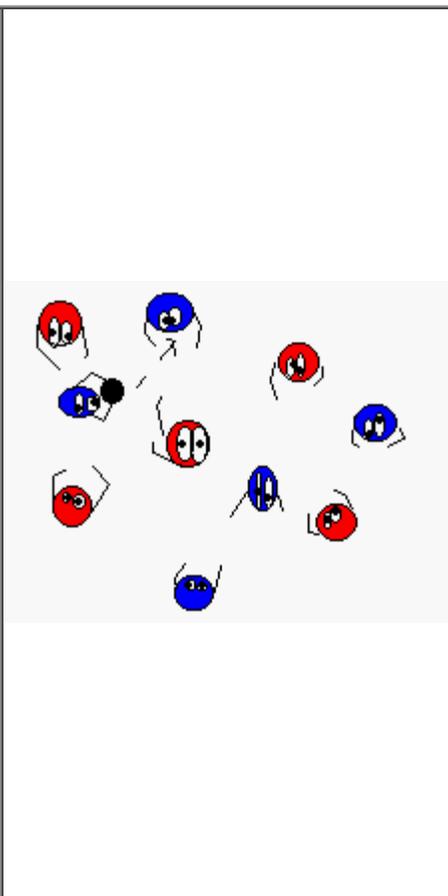
21 - LOS DIEZ PASES

Descripción : Formaremos dos equipos de igual número de jugadores y delimitaremos un espacio donde se desarrollará el juego. El juego comienza mediante un lanzamiento al aire del entrenador. Un jugador recoge el balón, a partir de ese momento el equipo que está en posesión del balón intenta realizar el mayor número de pases consecutivos. Mientras el equipo contrario intenta interceptar el balón y hacerse con la función de atacante. Adjudicaremos un punto al equipo que consiga realizar 10 pases seguidos sin que la pelota haya tocado el suelo, ni haya sido interceptada por el otro equipo. Ganará el equipo que antes consiga llegar a 5 puntos.

Podemos realizar el juego con las manos para principiantes y una vez tenemos consolidado su desarrollo realizarlo con los pies.

Reglas : El balón no puede tocar el suelo, ni está permitido quitarle el balón de las manos al jugador que lo tiene controlado.

Edad : A partir de 9 años.



22 - LA MURALLA

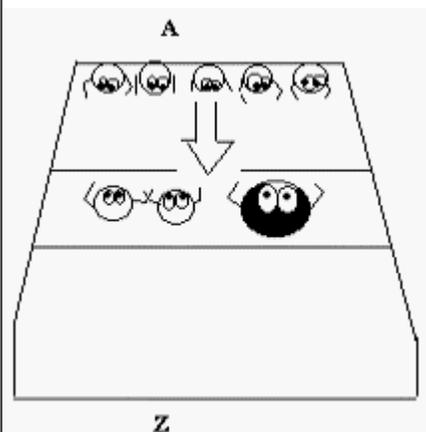
Descripción: Delimitaremos un espacio (el área grande de un campo de fútbol) con un pasillo central de unos 3 a 5 metros.

Los jugadores se sitúan en la línea de salida excepto uno (el guardián) que se sitúa dentro del pasillo.

A la señal del entrenador, los jugadores intentarán llegar a la línea de llegada, situada en el otro extremo del área, atravesando el pasillo. El guardián debe atrapar a los jugadores sin salir del pasillo. Los jugadores atrapados por el guardián, comenzarán a formar una muralla juntos mediante un enlace de manos. A medida que se vaya atrapando gente la muralla se irá haciendo más numerosa y los atacantes deberán buscar una forma de atravesar el pasillo sin ser tocados.

Reglas: Eliminaremos el jugador que tarde mucho en pasar. La muralla puede ser inmóvil o adquirir las mismas funciones que el guardián pero siempre si mantienen sus manos entrelazadas.

Edad: A partir de 6- 7 años.



JUEGOS PARA TRABAJAR EL ASPECTO TÉCNICO

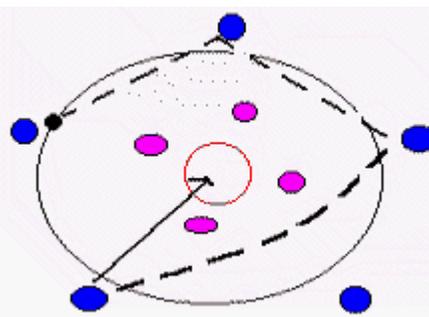
Juegos para Trabajar los Pases

23 - BALÓN POR EL CÍRCULO

Descripción: Distribuiremos los jugadores en dos equipos: el equipo A y el equipo B que distribuiremos dentro y fuera de un círculo que habremos delimitado sobre el terreno de juego. Los jugadores del equipo A se situarán en el exterior del círculo, mientras que los del equipo B se sitúan dentro del círculo para defender un círculo pequeño que hará las veces de zona de marca. Los jugadores del equipo A se pasan el balón entre ellos, intentando crear espacios y una ocasión óptima para lanzar hacia al círculo interior, defendido por el equipo B. Cada vez que el equipo exterior consigue que el balón pase por la zona de marca obtiene un punto. El juego se desarrolla durante 5 minutos y luego efectuaremos un cambio de papeles. Ganará el equipo que más puntos haya obtenido.

Reglas: Los jugadores exteriores no pueden entrar dentro de la zona defendida por el equipo B, aunque el balón si puede y debe hacerlo.

Edad: A partir de 10 – 11 años.

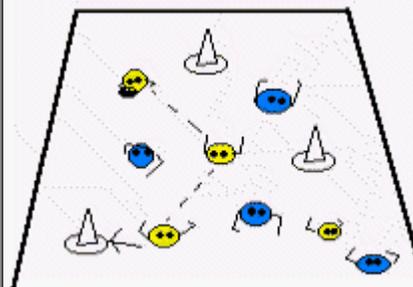


24 - TOCA LOS CONOS

Descripción: Formaremos dos equipos que se enfrentan entre sí dentro de un espacio delimitado. El juego consiste en tocar, con el balón, el mayor número de conos posibles. Para conseguir este fin el equipo que está en posesión del balón debe realizar un seguido de pases intentando que el otro equipo no robe el balón y buscando una posición favorable para tocar los conos distribuidos por el espacio. Cuando un equipo consigue tocar un cono con el balón se le otorga un punto.

Reglas: No está permitido salir del terreno de juego con el balón, ni mantenerlo más de cinco segundos si realizar ningún pase.

Edad: A partir de 9 – 10 años.



25 - FÚTBOL A LA ISLA

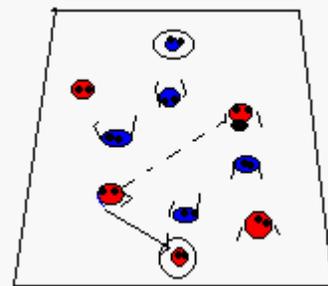
Descripción: Delimitaremos un terreno de juego y en cada extremo del espacio crearemos dos círculos pequeños mediante conos. Dentro de este círculo se situará un jugador de cada equipo, pero de forma que en el círculo situado en el campo del equipo A, se situará un jugador del equipo contrario y viceversa.

El juego consiste en conseguir llevar el balón a los jugadores situados dentro del círculo. Para ello dos equipos se enfrentan entre sí, intentando llegar al objetivo por medio de pases y dribilings. La única salvedad, estriba en que para pasarle el balón al jugador del círculo se debe realizar cogiendo el balón y pasándoselo con las manos.

Ganará el equipo que consiga mayor puntuación en un tiempo determinado.

Reglas: Para pasarle el balón al jugador del círculo, se debe estar a menos de 2 metros de él. Cada vez que se consiga un punto se cambia el jugador del círculo.

Edad: A partir de 9 – 10 años.



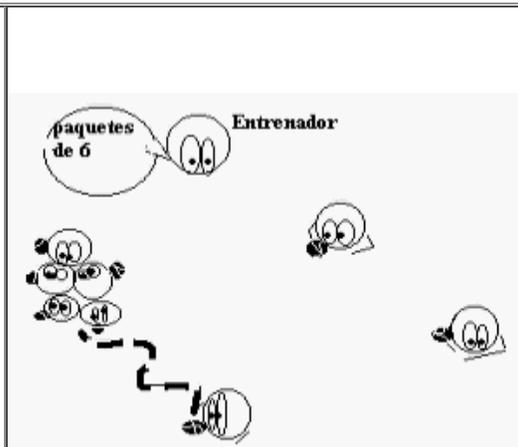
Juegos para Trabajar las Conducciones

26 - LOS PAQUETES

Descripción: Cada jugador conduce su balón o dos jugadores realizan paredes por el terreno de juego desplazándose libremente. El entrenador cuando lo considere oportuno gritará: ¡Paquetes de...! en ese momento cada jugador y siempre conduciendo su balón deberá formar grupos del tamaño que el entrenador haya nombrado. Por ejemplo si el entrenador dice paquetes de tres, los jugadores deben formar grupos de tres.

Reglas: No está permitido desplazarse sin conducir el balón y quien no encuentre un paquete donde integrarse, recibe un punto negativo. Quién llegue a 5 puntos pierde.

Edad: A partir de 7-8 años.



27 - EL PAÑUELO CON BALÓN

Descripción: Distribuiremos los jugadores en dos equipos y otorgaremos un número del 1 al... de tal forma que cada jugador de un equipo tenga su homólogo en el equipo contrario.

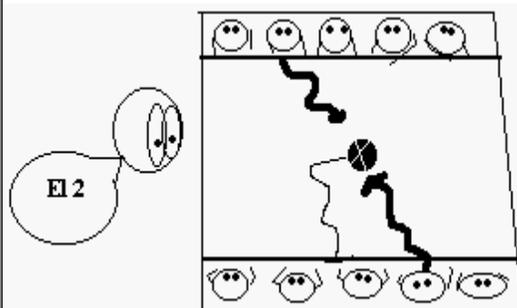
Trazaremos dos líneas en el terreno, una para cada equipo, y situaremos un balón en la mitad del terreno de juego.

El entrenador dirá en voz alta uno de los números, en ese momento los jugadores con el número correspondiente, deberán salir hacia el balón, hacerse con él y conducirlo hasta su línea de meta.

Cada jugador que consigue regresar a su punto de salida obtiene un punto y ganará el equipo que consiga mayor puntuación.

Reglas: Jugaremos con las reglas de un partido de fútbol (faltas)

Edad: A partir de 9 años.



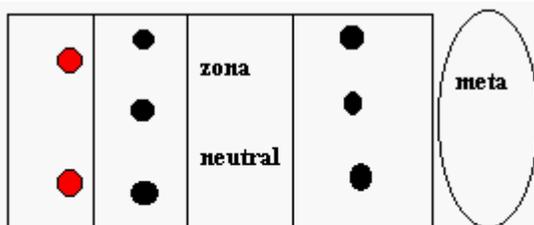
Juegos para Trabajar los Regates

28 - A TRAVÉS DE LA BARRERA

Descripción: Distribuiremos los jugadores en parejas. Cada pareja debe intentar superar la barrera formado por tres defensores y que les intentarán arrebatar el balón. Si consiguen superar este primer escollo se llega a una zona neutral donde no les pueden quitar el balón y donde se preparan para superar una nueva muralla. Si consiguen superar las dos barreras la pareja recibe un punto. Las 3 parejas que menos puntos hayan obtenido tras tres intentos cambiarán su papel con los defensores.

Reglas: No está permitido salir de la zona de juego ni quedarse mucho tiempo en la zona neutral.

Edad: A partir de 10 – 11 años.



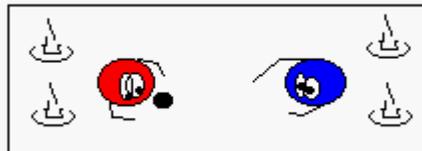
- atacantes
- defensores

29 - PARTIDO DE REGATES

Descripción: Formaremos diferentes campos de dimensiones reducidas donde se enfrentarán dos jugadores 1 contra 1. El objetivo del partido será doble. Se deberá conseguir gol en unas porterías pequeñas formadas por dos conos, pero para poder marcar gol será necesario que el jugador que está en posesión del balón realice un regate sobre su adversario.

Reglas: El gol únicamente será válido si se consigue realizar un regate. Se puede establecer de antemano el tipo de regate que se debe realizar.

Edad: A partir de 10 años.



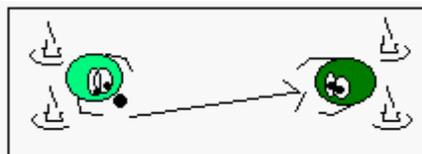
Juegos para Trabajar las Recepciones

30 - EL PORTERO SIN MANOS

Descripción: Formaremos parejas y situaremos a los jugadores en campos de tamaño reducido defendiendo una portería de dimensiones pequeñas. El juego consiste en intentar conseguir gol, sin salir de la portería que se defiende. Los jugadores pueden utilizar cualquier segmento corporal, excepto las manos, para intentar decepcionar el balón e intentar batir la portería contraria.

Reglas: No se puede avanzar con el balón y está prohibido tocar el balón con las manos, si eso se produce el jugador infractor recibirá un lanzamiento a puerta sin portero como castigo.

Edad : A partir de 8 -9 años

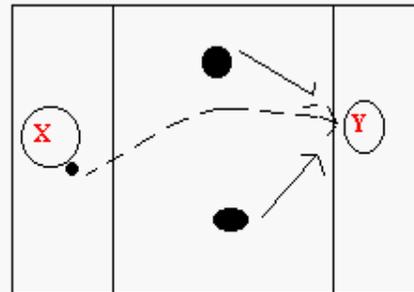


31 - RECEPCIONA SI PUEDES

Desarrollo: Los jugadores se dividen en parejas que se enfrentarán dos contra dos en cada terreno de juego. El jugador X realiza un pase largo a su compañero Y para que este último realice un control sobre el balón. Entre ambos jugadores se sitúan los oponentes, que intentarán evitar que el jugador Y reciba el balón o en su defecto que controle con comodidad.

Reglas: Los jugadores defensivos no pueden salir de su zona de juego. Cada 3 intercepciones de los defensas o 5 controles de los atacantes se intercambian las posiciones.

Edad : A partir de 11 – 12 años



10 m

10 m

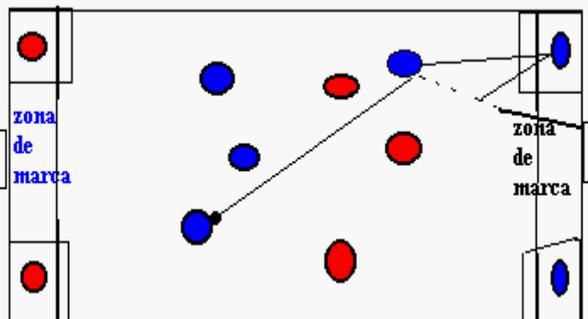
Juegos para Trabajar los Lanzamientos

32 - LANZA DESDE AQUÍ

Descripción: Crearemos un campo de juego marcando en cada corner una zona donde colocaremos un jugador atacante. Cada equipo no podrá conseguir ningún gol si el balón no viene precedido de un pase desde alguna de estas zonas. De igual forma, marcaremos una zona a partir de la cual no se podrá lanzar a puerta. El juego se realiza como un partido 5 contra 5 con porterías pequeñas, formadas por unas vallas de 50 cm de alto.

Reglas: No está permitido lanzar después de la línea de defensa y no se conseguirá el gol si no viene precedido de un pase desde los corner

Edad: A partir de 12 – 13 años.

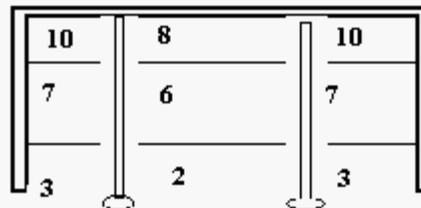


33 - JUEGO DE PUNTERÍA

Descripción: Dividiremos la portería en diferentes zonas y otorgaremos una puntuación a cada lugar. Los jugadores lanzarán alternativamente a puerta desde una distancia previamente establecida, intentando conseguir el mayor número de puntos si consiguen impactar con el balón en el lugar señalado.

Reglas: La puntuación puede realizarse dividiendo la portería en diferentes zonas, mediante una goma elástica o una cuerda. También podemos utilizar los postes, el larguero y la escuadra como elemento de puntuación.

Edad: A partir de 9 – 10 años.



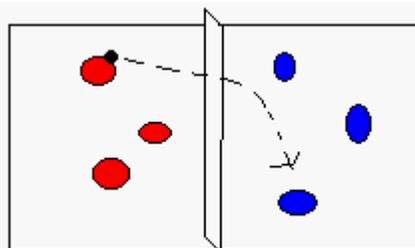
Juegos para Trabajar el Golpeo de Cabeza

34 - FÚTBOL TENIS

Descripción: Formaremos equipos de 3 jugadores que se enfrentarán en un terreno de juego dividido por una red (u otro elemento que la sustituya). El juego puede realizarse tanto con la cabeza como con los pies, pero el balón sólo puede pasarse al campo contrario con la cabeza, si el balón da más de un toque en el campo contrario el equipo atacante recibe un punto. Los toques que cada equipo puede realizar sobre el balón los determinará cada entrenador en función de sus jugadores.

Reglas: No está permitido pasar el balón a campo contrario con los pies, ni utilizar las manos, ni realizar más de dos toques seguidos un mismo jugador.

Edad: A partir de 13- 14 años, aunque con modificaciones y adaptándolo podemos introducirlo antes.



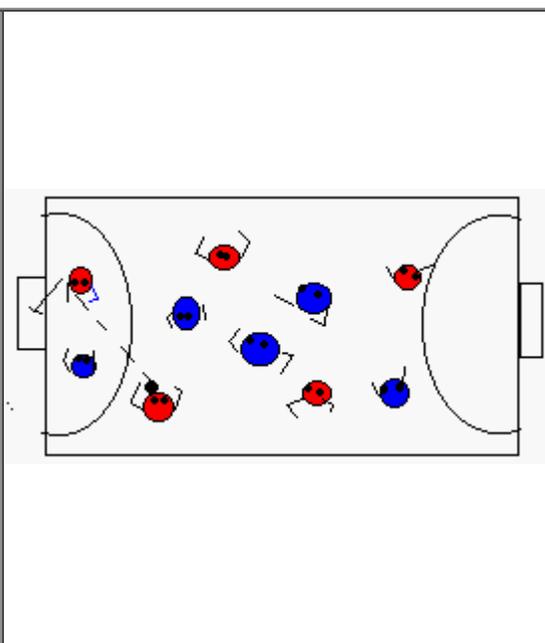
35 - PARTIDO DE CABEZA

Descripción: Formaremos dos equipos de 4 o 5 jugadores cada uno que realizarán un partido donde sólo se puede batir la portería contraria mediante un remate de cabeza.

El juego se desarrolla mediante pases realizados con la mano y los equipos atacan o defienden en función de quien tiene la posesión del balón.

Reglas: No está permitido un auto remate de cabeza, de forma que el gol sólo será legal si viene precedido de un pase.

Edad: A partir de 11- 12 años.



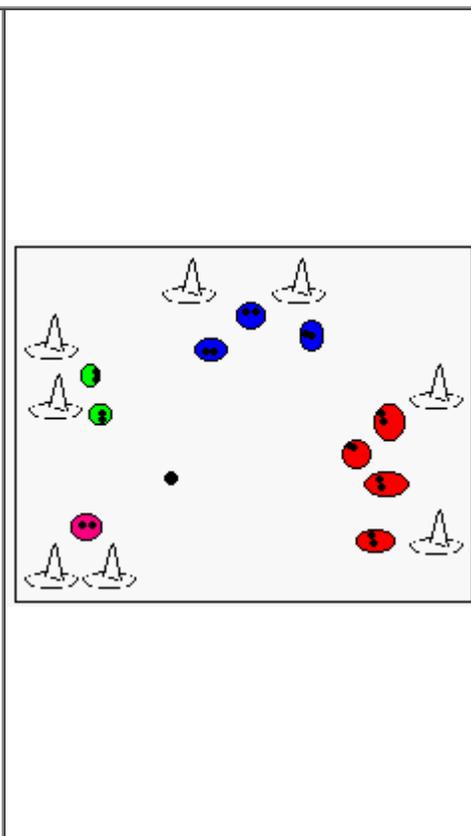
Algunos Juegos de Fútbol

36 - QUANTAS PORTERÍAS !

Descripción: Formaremos equipos de diferentes dimensiones en cuanto a jugadores se refiere, porque cada equipo defiende porterías de diferente tamaño. El juego se desarrolla de forma que cada equipo defiende su propia portería y puede batir cualquiera de las otras para conseguir el gol. Cada gol que se consigue vale un punto.

Reglas: No está permitido que un jugador se queda únicamente delante de su portería defendiéndola.

Edad: A partir de 10 –12 años.



37 - CADA UNO EN SU SITIO

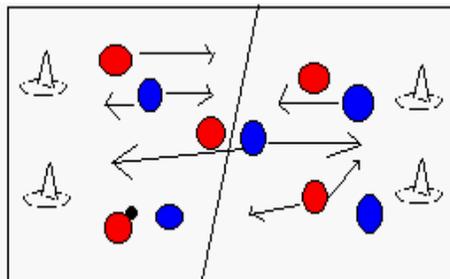
Descripción: Dividiremos el grupo en equipos de 5 jugadores. Realizaremos un partido 5 contra 5 sobre un terreno de juego de unos 25- 30 metros con porterías de tamaño reducido y sin portero, en el que situaremos posiciones fijas que iremos variando.

Estableceremos en cada equipo las siguientes posiciones:

- 2 defensas que no pueden pasar de medio campo (sólo pueden defender y pasar el balón a sus compañeros)
- 2 delanteros que no pueden pases de medio campo para defender (sólo atacan y presionan la salida del balón)
- 1 medio campista que será el único que podrá moverse por todo el terreno de juego.

Reglas: Si uno de las defensas o delanteros pasa a la mitad del campo que tiene prohibida el balón pasa a poder del otro equipo. Debemos cambiar de posiciones cada cierto tiempo para que el juego no resulte monótono.

Edad: A partir de 9-10 años.



38 - FÚTBOL DE ATAQUE

Descripción: Realizaremos un partido dividiendo el grupo de jugadores en dos equipos que se enfrentarán en un terreno de juego reglamentario.

Cada equipo dispone de 1 minuto para realizar su ataque comenzando desde un saque de portería (en corto) y finalizar su jugada con un lanzamiento sobre la puerta del equipo contrario.

Reglas: Igual que en un partido oficial.

Edad: A partir de 13 – 14 años.

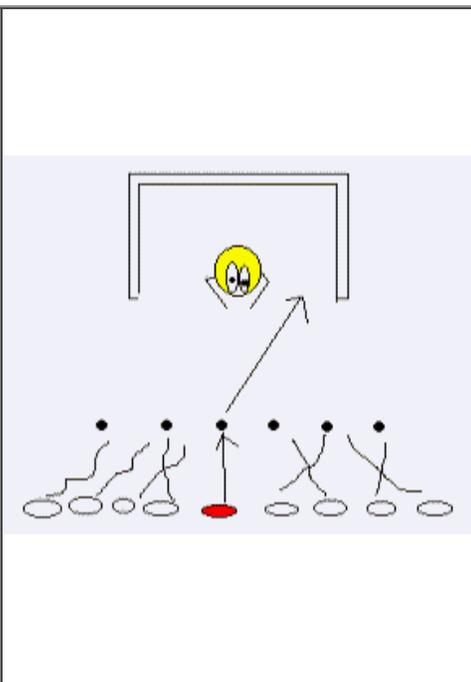
Juegos para el Entrenamiento del Portero

39 - LANZAMIENTOS ENGAÑOSOS

Descripción: Situaremos 6 balones en la frontal del área y los jugadores se separan de ellos unos 10 metros. A la señal del entrenador todos los jugadores salen corriendo en dirección a los balones. Previamente el entrenador habrá designado un único lanzador (sin que el portero conozca quien realizará el lanzamiento), de forma que los demás jugadores al llegar a los balones se frenarán y volverán a su posición inicial, dejando que el jugador indicado realice su lanzamiento.

Reglas: Prohibido lanzar ha puerta si no has sido designado.

Edad: A partir de 7-8 años.

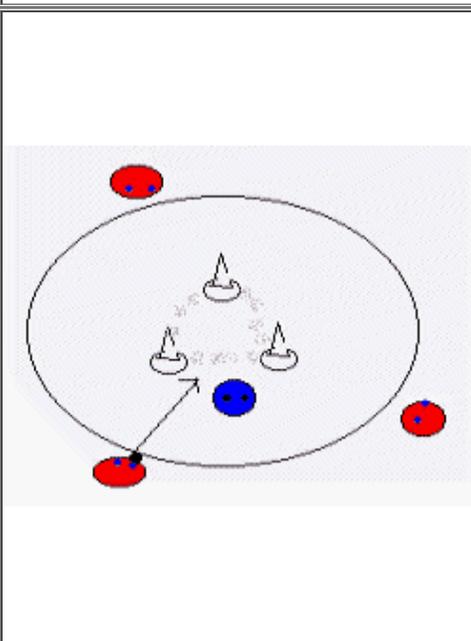


40 - EL TRIÁNGULO LANZADOR

Descripción: Dibujaremos un círculo sobre el terreno de juego, en medio del cual crearemos, mediante conos, un triángulo que el portero tiene que defender (3 porterías). Tres jugadores se pasan el balón libremente y tiran en el momento apropiado a la portería. El portero debe intentar parar el balón, sin poder entrar en el espacio marcado por los conos.

Reglas : Los jugadores exteriores no pueden entrar dentro del círculo para lanzar, y el portero no puede entrar en la zona de los conos (porterías)

Edad : A partir de 9 años.

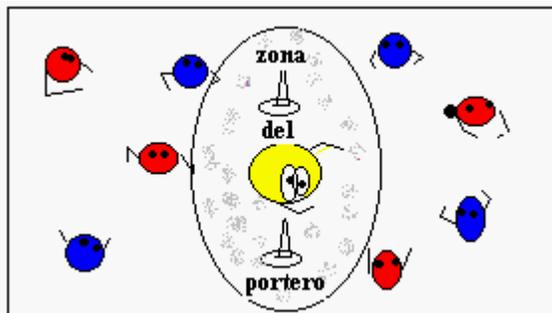


41 - PARTIDO PARA EL PORTERO

Descripción: Dividiremos el grupo en dos equipos que se enfrentarán en un partido uno contra el otro. Sólo existe una portería defendida por un portero neutral, en la cual se puede conseguir gol por ambos lados. Los dos equipos intentan conseguir gol o defender su portería en función de quien tenga la posesión del balón.

Reglas: No se puede lanzar a puerta dentro de la zona reservada para el portero.

Edad: A partir de 8-9 años.



JUEGOS VARIADOS

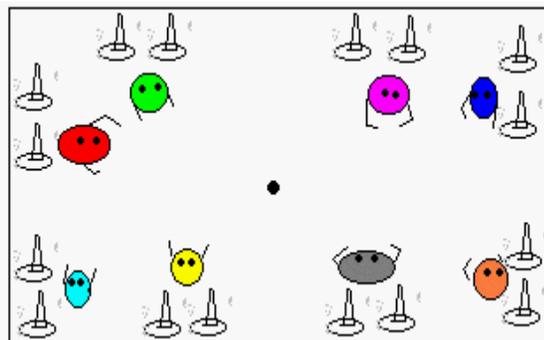
42 - FUTBOL INDIVIDUAL

Descripción: A lo largo de toda el área grande, colocaremos una portería para cada jugador de un tamaño reducido y formada por conos. El entrenador lanza la pelota al aire y comienza el juego. Cada jugador trata de conseguir gol en alguna de las porterías y a su vez defender la suya.

Ganará quien consiga más goles.

Reglas: No se permite quedarse delante de la portería evitando que te marquen gol, sin intentar conseguir anotar tantos.

Edad: A partir de 8- 9 años.



43 - BALÓN AL POSTE

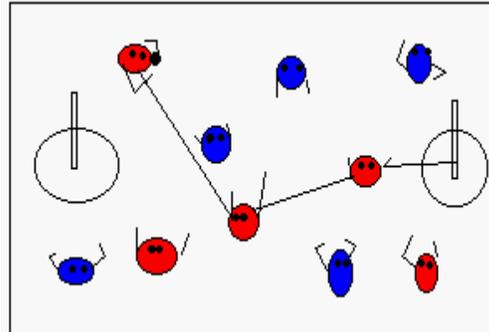
Descripción: Crearemos un campo de juego de unos 25 metros de largo por 10 de ancho en el que dibujaremos dos círculos, uno en cada zona defensiva de cada equipo, en el que situaremos un poste en el centro.

Los equipos deben intentar derribar el poste del equipo contrario mediante pases realizados con la mano, con la dificultad de que no está permitido desplazarse con el balón en las manos.

Cada vez que se derriba el poste se obtiene un punto.

Reglas: No está permitido desplazarse con el balón, ni arrebatárselo a un compañero que lo tiene sujeto con las manos.

Edad: A partir de 8-9 años.



44 - TORNEO DE DIVISIONES

Descripción : Crearemos campos de pequeñas dimensiones en los que realizaremos partidos dos contra dos o tres contra tres, con porterías pequeñas y sin portero, a modo de competición de liguillas.

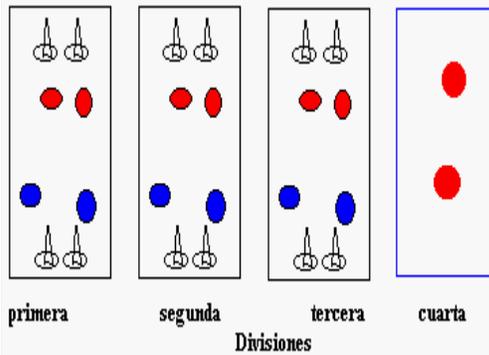
Asignaremos a cada campo una división:

- Primera División: El equipo que gana se mantiene en este campo y el que pierde baja a segunda división.
- Segunda División: El equipo que gana sube a primera y el que pierde baja a tercera.
- Tercera División: El equipo que gana sube a segunda y el que pierde baja a cuarta.
- Cuarta división: No se realiza partido los jugadores deben realizar alguna tarea adaptada a su edad (malabarismos, controles, pases)

Podemos incluir las divisiones que necesitemos en función de los jugadores disponibles, siguiendo el esquema antes enunciado.

Después de un rato, podemos volver a sortear las divisiones.

Edad: A partir de 8-9 años.

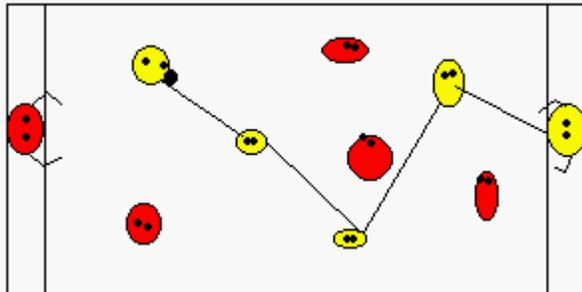


45 - EL PORTERO MÓVIL

Descripción: Dividiremos el grupo en dos equipos que ocupan la mitad de cada campo. Un jugador de cada equipo se situará en la zona opuesta a su mitad del terreno. El balón se lanza al aire entre un jugador de cada equipo. El equipo que se hace con el balón debe intentar mediante pases hacer llegar el balón a su compañero situado en la zona de marca. El portero puede moverse por toda esta zona de marca de forma lateral, pero sin entrar en el campo de juego e los jugadores.

Reglas: seguiremos la reglas de un partido de fútbol, con la salvedad que un mismo jugador no puede realizar más de tres toques al balón sin haberlo pasado antes.

Edad: A partir de 11 – 12 años.



Amigo imaginario

Los **amigos imaginarios** son personajes ficticios que algunos niños crean y a los que suelen asignar un papel tutelar o lúdico.

Los amigos imaginarios pueden acompañar al niño hasta el inicio de la adolescencia y en ocasiones, hasta la adultez.

Pueden llegar a desarrollar complejos comportamientos y personalidades. Aunque puedan parecerle muy reales a sus creadores, estudios han revelado que algunos niños son capaces de entender la irrealidad de sus compañeros.¹ Así, algunos los consideran una presencia física indistinguible del resto de personas, mientras que otros dicen verlos únicamente en sus cabezas. De acuerdo con algunas teorías psicológicas, entender las conversaciones que el niño pueda tener con su amigo imaginario puede ser sumamente revelador sobre los miedos, aspiraciones, ansiedades o influencias del niño.

Caso de preocupación mayor

Cuando los niños se adentran en este mundo de fantasía e imaginación, los padres solo tendrán razones para preocuparse si su hijo se agarra al amigo imaginario a tal punto que lo impida cumplir con sus tareas y compromisos cotidianos, o que vean que su hijo ya no desea tener amigos reales para jugar y relacionarse. Además, si notan que el hijo se ha vuelto retraído o ha adquirido comportamiento agresivo a causa de un amigo imaginario violento, deberán buscar ayuda y apoyo de un especialista. Situaciones como esas podrían generar otros problemas. Por lo demás, no existen razones para alarmarse. El niño no sufre problemas mentales, ni vive situaciones sobrenaturales. El niño está sano. Del mismo modo en que llegan los amigos imaginarios, se van y desaparecen con el tiempo. Es una etapa que suele finalizar por vuelta de los 7 u 8 años de edad, cuando el niño tenga muy desarrolladas las funciones del lenguaje, de la lógica, memoria e inteligencia.

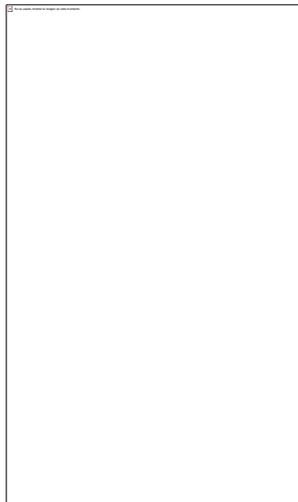
Se han hecho muchas observaciones al fenómeno del amigo imaginario. Algunos dicen que los hijos únicos, que solamente conviven con adultos, son los más

propensos a tener amigos imaginarios, y los utilizan para llenar esta carencia social. Otros afirman que el fenómeno se da normalmente en los niños más sensibles, con mayor imaginación y fantasía. Y hay los que dicen que los niños que en la infancia tiene amigos imaginarios, podrán convertirse en artistas en la edad adulta. Cada niño es un mundo, y había que vivirlo para saberlo.

Contraste espiritual y religioso

Como bien existen explicaciones y desarrollos analíticos mentales lógicos para dar una respuesta al fenómeno psicológico de la amistad imaginaria, también se plantean vínculos que relacionan la susodicha temática con el campo de la espiritualidad. El hecho de entablar una relación, un ser humano con un ente o energía no humanos, puede derivar en el análisis de este tópico desde lo denominado religión o espiritualismo, pese a que las más concurridas herramientas de investigación son aquellas cuyas bases mantienen un vínculo consistente con la razón, la lógica y el funcionamiento de la psiquis respecto al entorno del individuo.

Aro (juguete)



Niña con aro (Renoir).

Un **aro** es un juguete en forma de circunferencia que los niños usan para jugar, por ejemplo haciéndolo rodar con un palo intentando que no caiga, o hacerlo girar alrededor del cuerpo (hula hoop).

Alrededor del mundo han jugado siempre con aros, haciéndolos girar, balancear y lanzar. Los materiales tradicionales para los aros han incluido sarmientos y hierbas. Los aros fueron inventados en Egipto hace alrededor de 3.000 años. En Grecia antigua su uso fue recomendado para perder peso.

Aparte de los aros que se fabrican específicamente como juguetes, se reutilizan objetos diseñados inicialmente para otros usos. Sólo se requiere una rueda que puede ser metálica, de madera, de bejuco, etc., pero la más utilizada es el aro o marco de las llantas de los carros que, luego de desechadas, generalmente se las utiliza para hacer materas, aprovechar el caucho para otros usos, como la zapatería, etc.

Juegos con aros

- *Hacer rodar el aro*: Los jugadores impulsan el aro con la mano o con palo para que gire y se desplace hacia delante y seguirlo a la carrera y avanzar a la mayor velocidad como si fuera un vehículo que imita un carro. Ver juego tradicional de Colombia.
- *Partida de resistencia*. En esta partida el vencedor es el jugador que consigue mantener más tiempo en pie el aro dándole vueltas con el palo. Si era posible, esta prueba se realizaba en campo abierto resultando ganador el que llegase a mayor distancia sin que se le cayera el aro.
- *La pista*. Se traza una pista circular en el patio o en el jardín. Resultará vencedor el que dé mayor número de vueltas a la misma en un tiempo dado o bien el que emplee menor número de minutos en dar un determinado número de vueltas en un tiempo previamente fijado.
- *El aro loco*. Gana la partida el que consigue mantenerse más tiempo dentro de un círculo de dos metros de diámetro haciendo dar vueltas al aro sin que salga del mismo.

- *Carrera general.* Todos los jugadores se ponen en paralelo y parten hacia una meta distante al menos cien metros. Será vencedor el que primero la alcance.
- *Guerra de aros.* Puede hacerse en un patio o jardín si son grandes pero es preferible ejecutar el juego en campo abierto para que puedan colocarse dos bandos a una distancia no menor de 300 ó 400 metros. A una señal dada, los dos bandos que deberán tener el mismo número de jugadores parten en direcciones encontradas. Cada jugador debe procurar que su aro llegue a la meta opuesta sin haber chocado con otro. Si un equipo llega a su meta sin perder un aro, gana la partida. Si ambos llegan en idénticas circunstancias, la partida se repite. Un aro queda fuera de combate si cae al suelo por choque o por mala dirección de su dueño. Cuando los dos bandos pierden los aros gana la partida el bando que ha perdido menor número de aros.

El pañuelo

El pañuelo o marro pañuelo es un juego infantil, y se desarrolla de la siguiente manera:

- Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora.
- La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:

1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido.
2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo.

El truco del juego consiste en provocar al contrario para que rebase la línea simulando haber cogido el pañuelo, y correr más rápido que el oponente una vez agarrado el pañuelo.

Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

Encantados (juego)

Encantados o *Los Encantados*, es un juego de persecución popular infantil que consiste en que la persona que "*se la queda*" tenía que tocar a alguien, mientras los jugadores corren, y éste debía permanecer parado o "*encantado*" hasta que otro jugador lo toque y le quitara lo encantado.

El jugador que se la queda tiene dos deberes, perseguir a los jugadores para encantarlos y cuidar a los ya encantados para que no los desencanten, en algunas partes se juega con una "base", donde nadie puede ir a encantarlos.

El término del juego ocurría cuando todos los jugadores estaban encantados, y nuevamente se volvía a empezar.

La forma de selección del que "*se la queda*" puede darse de distintas formas, la más común es que todos los jugadores corren hacia algún lugar mencionado previamente, y el último en llegar es quien "*se la queda*".

Curiosidades

- En un capítulo del Chavo del ocho los niños realizan este juego creando una serie de situaciones divertidas cuando los inmóviles niños "encantados" interactúan con los que no saben que están jugando.

Escondite



Juego del escondite.

El **escondite**, también llamado **escondrecucas**, **escondidas**, **escondidillas**, **escondidijo**, **escondido**, **escondelero**, **esconderite**, **escondidita** o **resconde**, es un juego popular que se juega mejor en zonas con potenciales puntos para ocultarse tales como un bosque, un parque, un jardín o una casa grande.

Normas

- Los jugadores escondite se capturan si tu los ves y vas al punto en que contaste y los cunclillas en voz alta. O pueden ser capturados cuando son tocados y hundidos o agarrados forzando al que la paga a correr tras ellos para lograrlo.
- El jugador que atrapara a los otros debe contar hasta cierto número (que será impuesto por los demás integrantes del juego) una vez que termina de contar, comienza su búsqueda.

El juego termina una vez que todas las personas son encontradas y el juego vuelve a repetirse.

- En algunas variantes, si el jugador escondido alcanza "chufa", "casa", "piedra" o como quiera que sea el nombre acordado en la variante, (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, un árbol o poste) no puede volver a ser cogido. En este caso, la primera o última persona que

llega a ese punto es el siguiente que la paga, dependiendo de las normas locales. Si nadie la alcanza, sigue siendo el mismo.

- En una variante similar, cuando se ve a un jugador escondido, ambos emprenden una carrera para llegar a "chufa" primero. Si el jugador la toca primero que el que lo busca, se considera que no se puede coger. En el caso contrario, el jugador es capturado. Esta variante se utiliza en Colombia y Argentina: ese lugar (la "chufa") se denomina "piedra" y es el mismo desde el que se realizó el conteo. En esta versión, si el último jugador que permanece escondido alcanza la piedra antes del que contó, generalmente al grito de "*¡salvo patria!*", "libera" a los jugadores capturados y quien contó debe hacerlo nuevamente. Caso contrario, el primer jugador capturado debe tomar su lugar.
- Una variante parecida a las anteriores consiste en utilizar como "chufa" un balón, de tal manera que los jugadores que han sido descubiertos, quedan liberados si alguno de los que queda en juego llega a chutar el balón antes de que el que "se la para", lo nombre tocando el mismo. Entonces, los jugadores disponen de tanto tiempo para esconderse de nuevo como tarde el que los busca en devolver la pelota a su sitio.
- En otra variante, sólo se esconde un jugador mientras los demás cuentan. Todos ellos lo buscarán posteriormente. Cuando uno lo encuentra queda escondido junto a él mientras los demás siguen buscando. El juego finaliza cuando el último jugador encuentra a los otros. Él es el perdedor del juego y generalmente el siguiente en esconderse (aunque, a veces este papel se da al primero que ha encontrado el lugar del escondite).
- A veces cuando un jugador es descubierto puede haber una carrera desde su escondite hasta donde se dio la cuenta para esconderse, si se llega allí antes que el jugador que busca se puede uno "salvar" (No ser el próximo en buscar) o "salvar a todos los compañeros" (El juego con el jugador que busca se reinicia), en estos casos son comunes las expresiones "*¡Por mi!*" o "*¡Por mí y por todos mis compañeros!*" (esta forma es cuando nadie se ha librado) indicando que el jugador se ha salvado a sí mismo o a todos los compañeros respectivamente.

- Hay dos formas para contar: el último en ser atrapado o el primero en ser atrapado.
- En Perú: El juego consiste en apoyarse sobre algún muro, pared o árbol con los ojos cerrados y popularmente se decide cuanto se debe contar usando "El Profesor Jirafales" que viene de la popular serie El Chavo del 8. Uno de los jugadores a esconderse lo que realizará es hacer toques con las manos en la espalda del jugador que va a buscar, cantando: *"El Profesor Jirafales borró la pizarra y dejó un puntito."* dicho esto el puntito de la frase lo hace tocando la espalda solo con algún dedo de una de las manos. El que busca a los jugadores debe adivinar con qué dedo fue tocado al final de la frase, por cada error va aumentando 10 segundos el tiempo que debe contar hasta que encuentre el dedo correcto. Generalmente en las escondidas no suele ser necesario tocar a la persona como el juego de "Las Chapadas" o "Encantados" tan sólo el buscador al ver algún jugador dice la frase *"Ampay (más el nombre del jugador)"*. Otras frases populares son *"Plancha quemada"* (cuando el buscador se equivoca de persona y dice Ampay con el nombre errado), *"Perrito guardián"* (esta frase lo dice algún jugador escondido o ya encontrado cuando el jugador buscador no se aleja mucho del lugar donde hace el conteo, haciendo imposible que algún jugador se salve). Los jugadores para salvarse deben tocar el muro del conteo diciendo *"Ampay me salvo"*, el último jugador escondido luego que los demás fueron encontrados tiene la posibilidad de salvar a los demás llegando al lugar del conteo diciendo la frase *"Ampay me salvo con todos mis compañeros"* lo que hace que nuevamente cuente y busque el mismo jugador.
- En Argentina: El juego consiste en apoyarse en la pared ("piedra") con los ojos cerrados, contar hasta cien (*o en una variante, se hace dedito para saber hasta cuánto debe contar*) en voz alta y cerrar la cuenta diciendo: "...98, 99. 100 " Zapatilla de goma, el que no se escondió, se embroma, punto y coma!!...". Y así se da inicio a la búsqueda. Cada jugador pueden anticiparse y correr a la piedra y llegar antes que la persona que contó, librarse a sí mismo (se dice: "partido") quedando libre de ser el siguiente

buscador. El primero en ser descubierto, al grito de "Piedra libre" apoyando la mano en la piedra para validar el descubrimiento, ese tiene que contar en la siguiente rueda, salvo que el último de todos los escondidos, logre librar a todos al grito de: "Piedralibre para todos los compañeros." o "Piedralibre para todos los compas".

- En Rumanía también se utiliza una expresión similar a la de Argentina : *"cine nui gata il iau cu lopata"* Que significa *"Al que no este listo me lo llevo con la pala"*
- En la República Dominicana el pagador dice: "1, 2, 3, pisá-colá fulanito" cuando visualiza a alguien, dando tres golpes en el "tanny", es decir, árbol, pared o poste, que sirve de lugar convenido para que el pagador cuente hasta 100 con los ojos cerrados y que los jugadores escondidos deben alcanzar. Al terminar el conteo hasta 100, el pagador dice antes de abrir los ojos: "El que no se escondió, se quedó".

Balompíe de papel

El **balompíe de papel** (también llamado **balompíe chino**, **balompíe de Carta**, **balompíe de dedo** o **balompíe de película**) refiere a un juego de mesa, basado libremente en el fútbol americano, en el cual una hoja del papel doblada en un triángulo pequeño es resbalada hacia adelante y hacia atrás a través la superficie del cuadro por dos opositores. Un cuadro largo, rectangular y estrecho que se asemeja por lo menos a la forma de un campo del balompíe es necesario para un resultado satisfactorio.

Objetivo

El objeto principal del juego es resbalar el balompíe de papel usando el pulgar y el índice de una mano en un movimiento similar a ése usado en los mármoles de tiro, otros puede utilizar un movimiento que chasquea con el dedo del indicador para dar la vuelta adicional de la "bola", tanto como venir a apoyarse con la parte de él que se extiende del extremo del cuadro adyacente al opositor. Hay muchas

variaciones de cómo "lanzar" la bola, tal como chasquearla con un dedo del índice solamente, o resbalarla usando dos dedos, que es más fácil. Este tiro acertado es cuando un "llega a la meta " y digno de seis puntos.

En la mayoría de las versiones del juego el opositor debe entonces formar sus dedos en la forma de postes, y entonces le toca al jugador que acaba de anotar en la meta la oportunidad de llevar a cabo el balompié en un punto verticalmente en su extremo del cuadro y de chasquearlo hacia los postes. Si pasa entre los dedos extendidos del opositor se considera un "buen" punto adicional. Si no, el juego continúa.

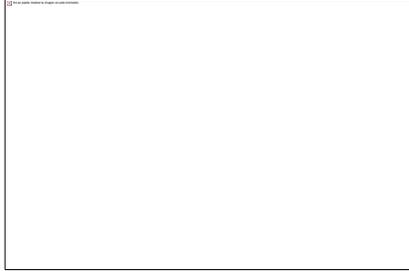
Reglas

Los tiros que no pueden alcanzar el extremo del cuadro permiten al opositor "recibir la posesión", es decir, tomar su turno desde ese punto. Los jugadores alternan generalmente tiros hasta uno anotan en la meta o el balompié de papel se golpea totalmente apagado de la tabla. En algunas variaciones, un tiro da lugar a la parte del balompié de papel que extiende sobre el lado de el cuadro del resultado da lugar el "primero abajo de", y tirador se le permite otro tiro por ese punto.

Los tiros que se dan enteramente fuera del orilla del cuadro se consideran "fuera de los límites", y al opositor se le permite un tiro desde ese punto en el cual el balompié de papel pasó el borde de la tabla, o un punto equivalente directamente hacia adentro de ese punto. Los tiros que se dan enteramente al final de la tabla resultado en el opositor que es permitido para golpear una "meta del campo con el pie", que emplea exacto el mismo método según lo descrito arriba para los "puntos adicionales" después de llegar a la meta, excepto eso anota tres puntos más bien que uno. En algunas variaciones, un tiro que sale el extremo del cuadro es anotado "fuera de lugar," y un jugador consigue procurar una meta del campo una vez que su opositor haya acumulado un número predeterminado de "fuera de lugar," a menudo tres. Los juegos no tienen ninguna longitud específica y se juegan generalmente hasta que un participante anota un número predeterminado de los puntos (a menudo 21) y después se reconocen como el ganador. Los juegos

generalmente se juegan rápido a menos que el número predeterminado de los puntos requeridos sea muy alto.

Gallina ciega



Mujeres jugando a la Gallina ciega en 1803.

La **gallina ciega** es un juego infantil en el que se tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que pilla. Mientras todos ríen y la gallina gira, se va cantando una canción similar a ésta:

Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar?

Una aguja y un dedal

Da tres vueltas y la encontrarás

Qué hacer en el juego

Entonces, la gallina intenta atrapar a alguno de los que juegan, guiándose por sus voces. Tocando, por supuesto, pero sin pegar. Cuando alguien es atrapado sustituye a la gallina. En algunas versiones avanzadas del juego hay que adivinar quién es el jugador pillado, palpándole. En otras, cuando atrapa al otro jugador, ese jugador queda fuera del juego. Cuando estén jugando, para poder ayudar a la Gallina Ciega a conseguir sus presas, los jugadores normalmente le hablan o le dan pistas de dónde se encuentran (como por ejemplo: desafinando).

Suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de "la gallina" se lastime al tropezarse o golpearse con algo.

El pintor Francisco de Goya inmortalizó este juego en un cuadro titulado precisamente La gallina ciega (Goya) . Como muestra el cuadro anterior, La Gallina Ciega se jugaba como juego de salón en las salas de la clase alta de la época georgiana en Gran Bretaña.

Juegos tradicionales



Niños jugando en un jardín. Unos juegan al corro con un adulto y otros con un balancín.



Niños jugando en una pintura de la dinastía Song.



Juegos de niños, de Pieter Brueghel el Viejo, 1560.

Niños napolitanos jugando a un juego denominado morra, 1890.



Niños de Toronto jugando al aro, 1922.

Juegos tradicionales son los **juegos infantiles** clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (**juegos de calle**), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.¹ Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados **juegos motrices**. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos (en español se les canta la canción *cinco lobitos*) o tapándose con ellas los ojos (un juego similar al escondite, que se denomina *cu-cu* o *cu-cu-tras*).²

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines, etc. La legislación prevé sus características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.³

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación,⁴ en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos. En muchos de

ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro-), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación o de subasta. La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas. A pesar de que tradicionalmente se les ha considerado **pueriles**,⁵ e incluso han recibido la denominación de **juegos menores**,⁶ por muy sencillos que sean esos juegos (veo, veo, acertijos, deshojar la margarita, piedra, papel o tijera, los chinos, pito, pito, colorito, echar a pies, echar a suertes, todo tipo de juegos de azar, etc.), suponen un grado de abstracción que no tiene nada de trivial: el análisis científico de estos y otros tipos de juegos mentales es una disciplina matemática de vanguardia: la teoría de juegos.

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados **juegos populares**. También se utiliza el término folclore infantil o el de etnología lúdica.⁷

También pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Aunque a veces se utilizan como términos opuestos, es difícil establecer una diferencia conceptual entre juegos populares y tradicionales. En algunas fuentes se les diferencia según su mayor o menor formalidad, que hace que existan juegos tradicionales no infantiles, sino jugados por adultos, y que se consideran verdaderos deportes. En otras se diferencian ambos de los juegos autóctonos o juegos vernáculos (los que se dan en una zona geográfica determinada). En realidad, esas y otras posibles distinciones no pasan de ser matices que pueden estar presentes en muchos de estos juegos, que pertenecerían a varias o todas de

esas categorías. Muy habitualmente las fuentes, incluso recogiendo la diferencia teórica en la denominación, los tratan de forma indistinta o intercambiable.^{8 9}

Los niños también realizan actividades de juego no espontáneas sino reglamentadas, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores. Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños. Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

Juegos populares infantiles

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías.

Juegos con objetos

Algunos implican un alto grado de actividad física y psicomotricidad:

- Saltar a la comba
- Juego de la soga
- Carrera de sacos
- Juego del pañuelo

Otros son más bien juegos de habilidad manual:

- Trompo (peón o peonza)
- Canica
- Cometa (juego)
- Gurrufío
- Yoyo
- Perinola
- Papiroflexia
- Las cinco piedrecitas¹⁰
- Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)¹¹

Juegos con partes del cuerpo

Algunos son un tipo de competición lógica:

- Piedra, papel o tijera
- Pares o nones
- Morra

Otros tienen un alto grado de actividad física o incluso pueden llegar a ser violentos:

- Churro, mediamanga, mangotero
- Echar pulsos

Por último, los hay que se basan en la expresión corporal:

- Juego de las películas (adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través de expresiones corporales)

Juegos de persecución

- Escondite
- Tutti frutti (juego)
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Encantados (juego)

Juegos verbales

- Retahíla
- Charadas
- Adivina, adivinanza (adivinanza)
- De La Habana ha venido un barco
- Veo veo
- Telegrama (juego)
- Antón Pirulero

EL APRENDIZAJE SEGÚN PIAGET

Según Jean Piaget a través de caracterizar sintéticamente algunos de sus principales aportes a la educación en general y a la didáctica en particular. Para ello se describirá a modo de extractos sus principales ideas, extraídas éstas de distintas consultas bibliográficas, y se desarrollará una entrevista simulada sobre los tópicos que consideramos más salientes de su teoría. Consideramos que esta nota puede ser una excusa válida para retomar la lectura de su vasta obra y a raíz de ella rever nuestra praxis áulica.

Su teoría permitió que los docentes conozcan con relativa certeza el momento y el tipo de habilidad intelectual que cada alumno puede desarrollar según en el estadio o fase cognoscitiva en la que se encuentra.

Sus investigaciones y estudios trascendieron a través de la Escuela Pedagógica de Ginebra, para distinguirla de la de Harvard referenciada por Brunner, o la rusa fundada por Vigotsky y Luria, autores que destacaremos en otra oportunidad. De formación biológica, su interés siempre fue la Epistemología, disciplina científica que procura investigar de que manera sabemos lo que sabemos, esencialmente su teoría puede destacarse de la siguiente manera: ¹²

- Genética: ya que los procesos superiores surgen de mecanismos biológicos arraigados en el desarrollo del sistema nervioso del individuo.
- Maduración: porque cree que los procesos de formación de conceptos siguen una pauta invariable a través de varias etapas o estadios claramente definibles y que aparecen en determinadas edades.

¹² Piaget Jean, La epistemología genética, A. Redondo, Barcelona 1970, Piaget Jean, Psicología de la inteligencia, Siglo XX, Buenos Aires 1966

· Jerárquico: ya que las etapas propuestas tienen que experimentarse y atravesarse en un determinado orden antes que pueda darse ninguna etapa posterior de desarrollo.

En la aparición y desarrollo de estas etapas influyen cualitativamente distintos factores, destacándose entre ellos los biológicos, los educacionales y culturales y por último el socio familiar. La aclaración que realiza el autor no es menor ya que según se produzcan e interactúen estos factores, los estadios o fases podrán sufrir distintas alteraciones tanto de duración y extensión o disminución de plazos, como de calidades operacionales. A continuación se reproduce la entrevista hipotética que se le hubiera realizado al Dr. Piaget:

¿Podría sintetizar las fases que caracterizan el desarrollo cognitivo?

Según el Dr. Piaget: Recordemos que son cuatro los estadios que caracterizan el desarrollo cognitivo del niño y del adolescente. El primero se denomina sensorio motor y abarca el período que va de los 0 a los 2 años, esta etapa es importantísima ya que logra sobre su culminación distintas habilidades motrices y mentales.¹³ Los primeros movimientos voluntarios son extensiones de actos reflejos, de allí que la mayoría de sus movimientos se dirigen al propio cuerpo y no a objetos distantes. Promediando este período y ante la creciente coordinación visual motriz él bebe ya puede dirigir sus actividades a objetos más distantes. En el epílogo de esta fase ya está en condiciones de representarse el mundo en imágenes y símbolos mentales, otra característica de esta fase está dada por el inicio del habla que le permite representar objetos ausentes, por último las actividades lúdicas constituyen un factor muy importante.

El segundo período es el pre operacional que se extiende desde los 2 años hasta los 7 aproximadamente, asimismo a éste lo podemos dividir en dos subestadios, uno pre conceptual que se extiende entre los 2 a 4 años en donde la habilidad más

¹³ Piaget Jean, Psicología y Epistemología Ariel, Barcelona 1975, Piaget Jean, Seis Estudios de Psicología, Seix Barral, Barcelona 1973

destacada pasa por el razonamiento transductivo, esto significa sencillamente que los niños razonan, pero sin el alcance inductivo ni deductivo, sino yendo de un caso particular a otro caso particular con la finalidad de formar preconceptos, un ejemplo de esto sería cuando los niños observan a sus madres peinándose y en esa ocasión ellas lo hacían para ir de compras, a partir de una situación similar siempre asociarían que salen de compras. Otra particularidad de este período esta signada por el juego simbólico y las conductas egocéntricas.

El segundo subperíodo es el intuitivo, su edad mental transcurre entre los 4 a 7 años aproximadamente, su inteligencia se circunscribe a ser meramente impresionista, ya que solo capta un aspecto de la situación, carecen aún de la capacidad de conservación de cantidad y esto se debe entre otras cosas a que son incapaces de retrotraer el proceso al punto de origen.

El tercer estadio del desarrollo cognitivo es el operatorio concreto, su período se extiende entre los 7 a 11 años aproximadamente, el razonamiento se vincula en esta etapa casi exclusivamente con la experiencia concreta.¹⁴ Tiene la capacidad de describir su medio, también ya adquirió la facultad de conservación de sustancias y pesos como asimismo la habilidad de descentración y la formación de clasificaciones coherentes.

Por último se encuentra el estadio operacional formal, éste lo ubicamos entre los 11 años hasta la adolescencia, los jóvenes ya en esta etapa pueden razonar de manera hipotética y en ausencia de pruebas materiales. Asimismo está en condiciones de formular hipótesis y ponerlas a prueba para hallar las soluciones reales de los problemas entre varias soluciones posibles, alcanzando en esa oportunidad el razonamiento hipotético deductivo.

¹⁴ Piaget Jean , Psicología y Epistemología Ariel, Barcelona 1975

Piaget Jean , Seis Estudios de Sicología , Seix Barral , Barcelona 1973

¿Cuál debería ser el rol del docente en el aula?

Según el Dr. Piaget: Básicamente el docente debe ser un guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje, él por su formación y experiencia conoce que habilidades requerirles a los alumnos según el nivel en que se desempeñe, para ello deben plantearles distintas situaciones problemáticas que los perturben y desequilibren. En síntesis, las principales metas de la educación en general y la de los docentes en particular son: en principio crear hombres que sean capaces de crear cosas nuevas, hombres creadores e inventores; la segunda meta es la de formar mentes que estén en condiciones de poder criticar, verificar y no aceptar todo lo que se le expone.

Esto , en la sociedad actual, es muy importante ya que los peligros son , entre otros, caer en la cultura de los slogans o en las opiniones colectivas y el pensamiento dirigido . En consecuencia es necesario formar alumnos activos , que aprendan pronto a investigar por sus propios medios , teniendo siempre presente que las adquisiciones y descubrimientos realizadas por si mismo son mucho mas enriquecedoras y productivas .

¿Cuándo tenemos la certeza del aprendizaje de los alumnos?

Según el Dr. Piaget: Como mencionábamos en la pregunta anterior, la asimilación de la situación problemática demandara una acomodación para superar la misma y por ende para construir su aprendizaje. Aprendizaje es en definitiva un proceso continuo de equilibración (adaptación, asimilación y acomodación) que se produce entre el sujeto cognoscente y el objeto por conocer.

¿Es un error pensar que el aprendizaje es solo una cuestión psicogenética?

Según el Dr. Piaget: En principio el factor psicogenético es muy importante, pero no es determinante, ya que el desarrollo de la inteligencia implica que haya intereses y curiosidades en el sujeto. Si el medio social es rico en incitaciones, y el niño o el adolescente viven en una familia en la que siempre se esta trabajando sobre ideas nuevas, y se plantean nuevos problemas, seguramente que se tendrá un desarrollo mas avanzado, pero si, por el contrario, el medio social es extranjero a

todo esto, entonces inevitablemente habrá un cierto retraso. En este sentido el rol del docente es el de encontrar los dispositivos que le permitan al sujeto progresar por sí mismo.

De acuerdo a la variable dos este tema es de mucho aporte científico ya que considera que sin motivación no hay aprendizaje efectivo. ¿Para qué estudias medicina? ¿Por qué trabajas dónde trabajas? Siempre hay una motivación para las cosas que haces, una será por el dinero, la otra porque te llena... Pero la motivación es la clave de todo y cuanto más motivación tengas más nivel alcanzarás.¹⁵

Un futbolista de élite no es alguien que le pegue cuatro chutes a la pelota, es alguien que le apasiona el fútbol y se ha esmerado día tras día para llegar hacia dónde está (Motivación), en cuanto la motivación ya no es presente, generalmente por alcanzar dicho sueño o cansarse de perseguirlo tanto la teoría, la práctica como la habilidad desaparecen. Y tenemos ejemplos de futbolistas como: Ronaldinho, Romario, Deco o Ronaldo que una vez pierden la motivación se vuelven unos paquetes y caen en el olvido.

El aprendizaje efectivo:

Estos estilos se basan en recibir la nueva información acondicionándola a nuestro método perceptivo principal. Por ejemplo: si tenemos unos estudiantes que suspenden repetidamente las matemáticas, la causa del problema podría ser que las estuvieran aprendiendo mediante un método visual y que ellos tuvieran más desarrollada la capacidad de aprendizaje auditiva. Puede ser una buena idea entonces que reciban una enseñanza basada en repetidas verbalizaciones de las ideas matemáticas. De la misma forma, los estudiantes kinestésicos podrían recibir también una enseñanza adecuada a ellos, como en el caso de los auditivos.

Pero es probable que el método educativo no pueda acondicionarse a los estudiantes. En este caso, el estudiante puede tratar de transmutar una enseñanza

¹⁵ revista-digital.verdadera-seducion.com/**aprendizaje-efectivo**/ - España 9 Jun 2009 – Un **aprendizaje efectivo** se basa en la teoría, la práctica y la motivación, mediante la combinación de estos tres elementos se puede aprender

basada en un método perceptivo que no es el suyo, adecuándola al propio mediante diversas técnicas: visualizar problemas en el caso de estudiantes visuales, etc.

También se puede tratar de desarrollar el canal perceptivo del estudiante que va a ser utilizado durante el aprendizaje (la asimilación visual, si es la vista el sentido que va a recoger los nuevos datos, etc.

SEIS PASOS PARA UN APRENDIZAJE EFECTIVO

Según Michael Tipper considera importante anotar estos pasos:

Motívate para aprender

Este paso es el más importante. Si no estás motivado para aprender algo difícilmente vas a conseguirlo, plantéate antes de empezar cuáles son tus motivaciones y agárrate con fuerza a ellas. Son la gasolina para este viaje, así que busca algo para llenar el depósito.

Adquiere la información

Comienzas a adquirir e interiorizar aquello que vas a aprender. Estúdiate a ti mismo para saber cómo captas mejor la información: visual (utiliza dibujos, esquemas y mapas), auditiva (utiliza la palabra, lee en voz alta, escucha una grabación) o sinestésica (usa esquemas, colores, muévete, coloca cada pieza en su sitio).

Saca el significado

Es muy importante entender lo que estás aprendiendo y no limitarte sólo a memorizar o mecanizar una serie de conceptos. Intenta buscar los principios que

subyacen a esta materia, compara y enlaza con tus conocimientos y experiencias previas.

Transfiere a tu memoria

Utiliza alguna técnica que te de resultado para fijar en tu memoria el conocimiento: mapas mentales, mnemotécnicos y otras técnicas para memorizar. De nuevo, estúdiate a ti mismo para mejorar aquí.

Expón lo aprendido

Durante el aprendizaje ponemos demasiado énfasis en el “input” (entrada) y poco en el “output” (salida), pero en la vida real lo que se nos va a pedir es output, así que aprovecha ahora que lo tienes calentito para regurgitar lo que has aprendido, ya sea de forma oral, utilizando dibujos, esquemas o mapas mentales.¹⁶

Revisa tu aprendizaje

Analiza tu técnica de aprendizaje para irlo mejorando, para saber si en ese caso en concreto tienes que insistir en algo y para quedarte con la tranquilidad y la satisfacción de saber que has aprovechado tu tiempo y tu esfuerzo.

Observa que las iniciales de cada paso forman la palabra **MASTER**, utiliza este mnemotécnico para recordar los pasos de este plan de aprendizaje

Con frecuencia el rendimiento escolar de un estudiante no es representativo de su potencial. Es sólo una indicación de que no ha aprendido a utilizarlo.

Para remediar los problemas escolares solemos poner más presión en el estudiante, cuando en realidad lo que necesita es más afecto y una comprensión más clara de cómo encarar el aprendizaje.

¹⁶ www.veronica-andres.com/sections/3.../31.../effective-affective.pdf, Formato de archivo: PDF/Adobe Acrobat - [Vista rápida](#) herramientas para maximizar su capacidad de aprendizaje. **APRENDIZAJE EFECTIVO-AFECTIVO**. Módulo 1 - Los estilos de aprendizaje: visual, auditivo,

Esto no sólo le hace falta al estudiante con dificultades, sino a todos los estudiantes del tercer milenio: ya no basta con tener información y conocimientos.

Hoy es fundamental estar motivado para aprender a aprender. Este programa está dirigido a estudiantes, padres y educadores interesados en adquirir herramientas para maximizar su capacidad de aprendizaje.

APRENDIZAJE EFECTIVO-AFECTIVO

Según el Dr. Howard Gardner - psicólogo e investigador de la Universidad de Harvard se enfoca en los estilos de aprendizaje: visual, auditivo, cinético.

Somos seres únicos. Nuestra forma de aprender no es necesariamente igual a la de nuestros padres o amigos. Aprendemos mejor en un ambiente que se ajuste a nuestras preferencias y necesidades.

Cuanto más conocemos nuestro estilo individual de aprendizaje, mejor podemos adquirir estrategias que nos permitan tener éxito en nuestra manera de pensar, aprender y trabajar.

Es bien sabido que la mayoría de nosotros sólo usamos una ínfima parte de nuestro cerebro. Hoy existen estudios que permiten tener una mejor comprensión sobre su funcionamiento y revelan que es posible, y hasta fácil, usar mucho más nuestras capacidades cognitivas.

Una de las investigaciones más influyentes es la teoría del Cerebro Tri-uno, del Dr. Paul MacLean neurólogo americano. Al usar su modelo podemos activar el organismo más complejo y exquisito del universo: nuestro cerebro.

1.3 MARCO CONCEPTUAL

DIDÁCTICA LÚDICA

La didáctica lúdica es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

JUEGOS DE ENSEÑANZA

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas

MÉTODO SOCIALIZADO

Es un método activo en que el docente y los educandos constituyen grupos de aprendizaje y se comunican directamente, permitiendo:

EL JUEGO Y LA IMPORTANCIA

Estudios realizados desde distintas perspectivas, permiten considerar que el juego es una pieza clave en el desarrollo integral de los niños, ya que guarda conexiones con el desarrollo humano en otros planos como la creatividad, la solución de problemas.

DESARROLLO HUMANO

La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Desde lo intelectual, jugando aprende, porque obtiene nuevas experiencias, porque puede cometer aciertos y errores y puede solucionar problemas.

DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD.

Contribuciones del juego al desarrollo infantil: Los juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos el niño o la niña:

LA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive.

ACTIVIDADES LÚDICAS

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

EL APRENDIZAJE EFECTIVO

Es **la forma más efectiva de implementar algo en tí** o sea el aprendizaje para la vida, estas reglas que narraré a continuación sirven para cualquier tipo de **aprendizaje** y si no se cumplen no se podrá llevar a cabo un **aprendizaje efectivo**.

EL APRENDIZAJE EFECTIVO

Este estilo se basa en recibir la nueva información acondicionándola a nuestro método perceptivo principal. Por ejemplo: si tenemos unos estudiantes que suspenden repetidamente las matemáticas, la causa del problema podría ser que

las estuvieran aprendiendo mediante un método visual y que ellos tuvieran más desarrollada la capacidad de aprendizaje auditiva.

EL SIGNIFICADO

Es muy importante entender lo que estás aprendiendo y no limitarte sólo a memorizar o mecanizar una serie de conceptos. Intenta buscar los principios que subyacen a esta materia, compara y enlaza con tus conocimientos y experiencias previas.

APRENDIZAJE EFECTIVO-AFECTIVO

Los estilos de aprendizaje: visual, auditivo, cinético. Somos seres únicos. Nuestra forma de aprender no es necesariamente igual a la de nuestros padres o amigos. Aprendemos mejor en un ambiente que se ajuste a nuestras preferencias y necesidades. Cuanto más conocemos nuestro estilo individual de aprendizaje, mejor podemos adquirir estrategias que nos permitan tener éxito en nuestra manera de pensar, aprender y trabajar.

1.4 MARCO REFERENCIAL

RESEÑA HISTÓRICA

En el Recinto la Chongona vivieron trece familias y treinta y cinco niños/as en edad escolar naciendo entre ellos las ideas de construir una escuela ya que sus hijos debían trasladarse a la escuela de San Luis de Pambil cruzando el río Suquibi, el mismo que aquel entonces carecía de puente fijo, lo cual constituía un grave riesgo para los educandos y moradores de la comunidad.

Con el afán de solucionar este difícil problema se reúnen en el año 1972 un grupo de padres de familia para construir un pequeño local en la finca de don Diogenes Erazo, construyeron con el material del medio la escuela, aquí funciona un año lectivo mas o menos con maestro particular Raúl Mestanza, posteriormente y y dado el difícil acceso al lugar deciden solicitar media cuadra de terreno al señor Enrique Gavilánez quien muy gentilmente accede. Inmediatamente se procede a realizar la escritura a nombre de la Dirección Provincial de Bolívar.

Concluido el trámite acuerdan construir el local con el material del medio: paralelo a esta circunstancia realizan la gestión ante el Director Provincial de Educación de aquel entonces para la asignación de una partida presupuestaria para el maestros y la fiscalización del establecimiento.

En febrero del año 1973 se fiscaliza y como profesor fiscal asignan al señor Víctor Culqui, funcionando de esta manera como escuela Unidocente. Por exceso de estudiantes ven la necesidad de solicitar mas maestros, accediendo al pedido envían a la licenciada Rosa Terán y Paola Villota, la misma que ejerce la dirección de la escuela luego llega el licenciado Elías Borja con partida.

Con el crecimiento de la población la directora, profesores y padres de familia tramitan pidiendo mas maestros teniendo la acogida, envían con partida al licenciado Pepe Pinos, quien ejerció su trabajo por algunos años. Luego llegaron muchos profesores mas en donde la escuela empezó a funcionar como escuela Pluridocente, y en la actualidad como escuela completa.

1.2 MARCO LEGAL

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir, Sección quinta

Educación.

La Constitución Política del Ecuador

Según la constitución del Ecuador del 2008 en su sección quinta de la educación en el, Artículo 28- la educación responderá al interés individual y cooperativo. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es el derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y temporal en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior.

Art. 29.- el estado garantiza la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural¹⁷

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijos e hijas una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas

¹⁷ PROYECTO DE LA NUEVA CONSTITUCION. de la república del Ecuador 2008

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz

Esta ley garantiza el derecho de todos los habitantes del país a la educación. Regula, en el campo educativo, la labor del Estado y de sus organizaciones descentralizadas y la de los particulares que recibieren autorización o reconocimiento oficial a los estudios que imparten. Además, la misma encausa la participación de los distintos sectores en el proceso educativo.

PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2.- La educación se rige por los siguientes principios:

- a) La educación es deber primordial del Estado, que lo cumple a través del Ministerio de Educación y de las Universidades y Escuelas Politécnicas del país;
- b) Todos los ecuatorianos tienen el derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional;

- c) Es deber y derecho primario de los padres, o de quienes los representan, dar a sus hijos la educación que estimen conveniente. El Estado vigilará el cumplimiento de este deber y facilitará el ejercicio de este derecho;
- d) El Estado garantiza la libertad de enseñanza de conformidad con la Ley;
- e) La educación oficial es laica y gratuita en todos sus niveles. El Estado garantiza la educación particular;
- f) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal;
- g) El Estado garantiza la igualdad de acceso a la educación y la erradicación del analfabetismo;
- h) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia;
- i) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y,

1. La educación promoverá una auténtica cultura nacional, esto es, enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano.

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

- a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial;
- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país;

- c) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos;
- d) Procurar el conocimiento, la defensa y el aprovechamiento óptimo de todos los recursos del país;
- e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social;
- f) Atender preferentemente la educación preescolar, escolar, la alfabetización y la promoción social, cívica, económica y cultural de los sectores marginados; y,
- g) Impulsar la investigación y la preparación en las áreas: técnica, artística y artesanal.

Para cumplir a cabalidad con los fines de la educación, el Ministerio promoverá la participación activa y dinámica de las instituciones públicas y privadas y de la comunidad en general.

LEY DEL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

El Estado ecuatoriano tiene en la constitución publicada el registro oficial N° 737, del 3 de Enero del 2003 la **LEY DEL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**, con la finalidad de dar protección y ayuda al desarrollo integral de los niños y adolescentes, entre el artículo 12 manifiesta prioridad absoluta a la niñez y adolescencia

calidad:

El artículo 37 se refiere el derecho a la educación.

Por igual el respeto a las culturas de cada región y lugar.

Este derecho incluye el acceso a la Educación Inicial de cero a cinco años

El respeto a las convicciones éticas, morales y religiosas de todas las personas.

La educación es laica en todos sus niveles.

Es obligatoria hasta el décimo año de Educación Básica y gratuita hasta la Educación Superior.

Se sustenta en el artículo 38, Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de los niños y de los adolescentes.

Preparar a los ciudadanos para ejercer servicio con responsabilidad, libertad, democracia y solidaridad.

Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

REGLAMENTO INTERNO DE LA ESCUELA FISCAL

CAPITULO 1

4.1 GENERALIDADES.

4.1.1 DE LA NATURALEZA DEL MANUAL.

Art I. El presente reglamento tiene por objeto normar el funcionamiento de la institución y orientar las acciones del Director, junta de profesores, comisiones, maestros, padres de familia y estudiantes para el mejor desenvolvimiento de sus actividades y por ende una convivencia pacífica.

4.1.2 DE LOS OBJETIVOS DEL PLANTEL.

Art 2. Los objetivos del presente reglamento interno a más de los que establece la Ley con respecto a los planteles fiscales comunes y en el PEI, los siguientes:

- 1) Fomentar una verdadera educación.
- 2) Conservar las buenas relaciones humanas entre los actores de la comunidad educativa.
- 3) Fortalecer valores éticos, morales, cívicos y culturales en el alumnado.
- 4) Estimular la investigación, la actividad creadora y responsable.
- 5) Mantener el liderazgo del plantel en el sector.

4.1.3. La Escuela fiscal Mixta "José Miguel Jarrín Maldonado", es financiada por el Estado Ecuatoriano a través del Ministerio de Educación.

La dirección Provincial de Educación, sus actividades en desarrollan en el Sector "La Chongona ", Parroquia: San Luis de Pambil del Cantón: Guaranda.

CAPÍTULO 2 DELA ORGANIZACIÓN DE SU ESTRUCTURA.

Art. 4. Para el normal funcionamiento el plantel asume las siguientes estructuras conformadas por los siguientes niveles:

1.-NIVEL DIRECTIVO

El máximo organismo de la comunidad educativa. Junta General de Profesores.

2.- NIVEL EJECUTIVO

Ejecutarlos planes de acción: El Director de la Escuela.

3.-NIVEL ASESOR

Guía a la institución, da un direccionamiento de alternativas de solución de los principales problemas de la institución. Supervisor.

CONCEJO TÉCNICO

COMISIONES:

- 1) Sociocultural
- 2) Salud y Medio Ambiente
- 3) Deportes y Recreación

4) Gobierno Estudiantil

4.-NIVEL OPERATIVO

Ejecuta directamente las actividades del plantel, en este nivel se refleja la razón de ser de la institución:

- Personal Docente
- Alumnos
- Comité central de padres de familia
- Padres de familia.

5.-NIVEL DE APOYO (auxiliar)

Agilita el proceso para alcanzar los objetivos de la escuela.

CAPITULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2.1 POR EL PROPÓSITO.

BÁSICA.- Por que a partir de la investigación planteada nos permitió la construcción de operacionalización de variables, con lo cual se ha podido llegar a dar una alternativa de solución a la problemática planteada, se fundamenta exclusivamente en lo que se va a investigar; permitiéndonos en la presente investigación la construcción de la operacionalización de variables para posteriormente desarrollar en el marco teórico

2.2 POR EL NIVEL

DESCRIPTIVO.- El tema de estudio fue descrito y medido en su totalidad, desde una amplia explicación sobre la teoría científica, de sus variables, el proceso metodológico a realizar, y como se pudo llegar a obtener las conclusiones respectivas.

2.3 POR EL LUGAR

DE CAMPO.- Porque se hizo una investigación en el lugar de los hechos o sea en donde se dio el fenómeno, en la Escuela José Miguel Jarrín Maldonado planteándose la misma en base a los objetivos planteados por las investigadoras

POR EL ORIGEN

BIBLIOGRÁFICA.- La investigación se apoyó en documentos, textos, revistas científicas, internet y otros afines que sobre el tema se habla, sirviendo esto para

sustentar las estrategias pedagógicas y el pensamiento crítico, que se han enunciado en este proyecto.

2.5 POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL

TRANSVERSAL.- Por que aplicamos los instrumentos de recolección de datos a diferentes tipos de individuos en un periodo 2011-2012 en el cual se recolectaron los datos estadísticos y las observaciones respectivas

POR EL TIEMPO DE OCURRENCIA

RETROSPECTIVA.- Esta estrategia nos ayudó a recabar la información desde su fenómeno de creación hasta la actualidad basada en el origen mismo de los hechos reales, la misma que me aporta para dar una posible solución al problema de investigación.

2.4 TÉCNICAS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS E INSTRUMENTOS A APLICAR

Para el proceso de recolección de datos, nos apoyamos en el siguiente instrumento:

ENCUESTA.- Se aplicó esta técnica a docentes, estudiantes y padres de familia cuyo instrumento fue el cuestionario que poseía preguntas cerradas, siendo el 50% de ellas correspondientes a cada variable.

Antes de aplicar esta encuesta se realizó una explicación del tema del cual voy a investigar, las estrategias que voy a seguir y las actividades que se planteen a través de preguntas, una vez concluida la etapa de análisis e interpretación a los encuestados de esta institución educativa.

OBSERVACIÓN.

La técnica de la observación aplicada, a los niños y niñas del segundo año de Educación Básica, fue considerando que nos facilita extraer toda la información que necesitamos.

2.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.

Una vez definida las estrategias de investigación, seguimos los siguientes pasos:

1. Codificación de Datos.- Inclusión de los códigos en las encuestas.
2. Análisis Estadísticos de Resultados.- Aplicado a los procedimientos estadísticos pertinentes para determinar porcentajes.
3. Tabulación de los Datos.- Para determinar la frecuencia
4. Graficación de Resultados.- Aplicando la graficación en pasteles para representar los resultados obtenidos en la investigación.
5. Comprobación de Hipótesis.- Una vez que se revelaron los resultados, fue posible comprobar la hipótesis planteada en un inicio.

2.6. UNIVERSO.- Realice la investigación de campo con la población total según consta en el siguiente desglose y por ser muy pequeña, trabajamos con todo el universo de estudio.

1	Docentes	6
2	Padres de familia	24
3	Estudiantes	27
TOTAL		57

2.8 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

MÉTODO INDUCTIVO.- A través de este método se estudió los casos particulares que se enuncio en el tema con carácter investigativo, en el cual se involucra a docentes, estudiantes y la institución.

MÉTODO DEDUCTIVO.- Una vez que se identificó la causas del problema, motivo de investigación, llegue a inferir en una teoría general incluyente como producto de esta investigación o sea de lo particular a lo general.

HISTÓRICO LÓGICO, Este método nos ayudó a investigar el origen de los Métodos Lúdicos y su importancia en los niños/as, y dando como conclusión que este problema tiene varios orígenes a nivel des sistema educativo.

MÉTODO FENOMENOLÓGICO.- Este método nos ayudó a identificar en primer lugar el fenómeno, para luego introducirnos en la verdadera realidad de los hechos o fenómeno que estoy investigando. Este método para muchos investigadores se ha convertido en algo nuevo que todavía no lo saben identificar.

CAPITULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA REALIZADA LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL.

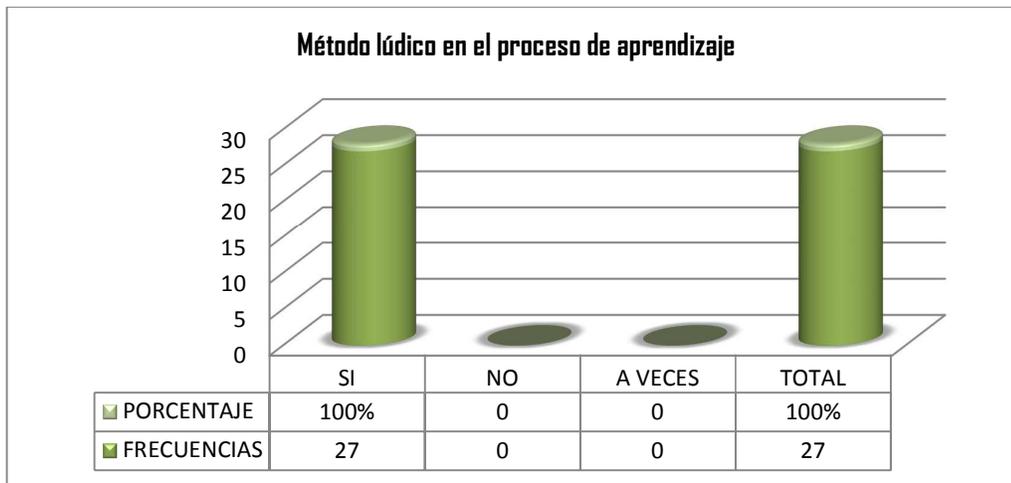
1.- Aplica el Método lúdico en el proceso de aprendizaje.

CUADRO N°1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	27	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO 1



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como podemos ver de acuerdo a los resultados emitidos por los encuestados en su totalidad manifiestan que los métodos lúdicos si son importantes para su aprendizaje, lo que indica que los docentes deben utilizar los juegos lúdicos como instrumento fundamental para el aprendizaje efectivo.

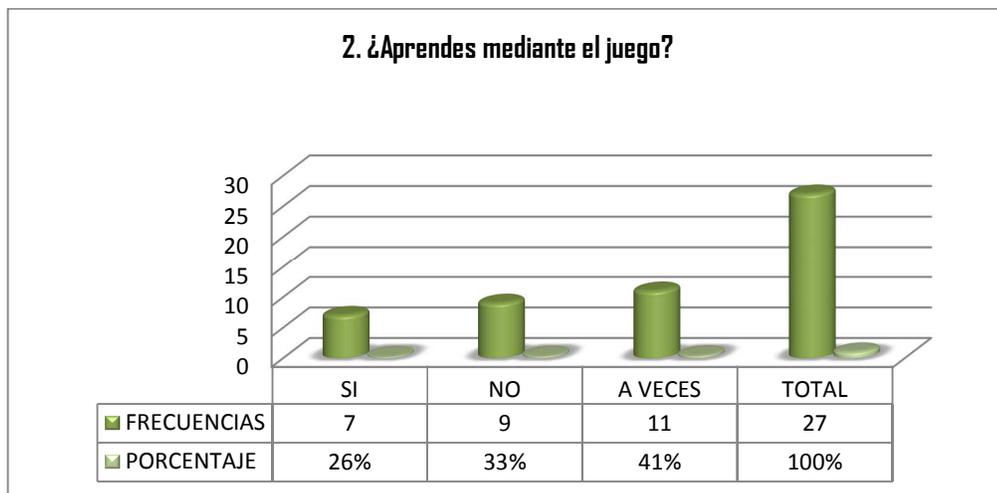
2.- ¿Aprendes mediante el juego?

CUADRO N° 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	7	26%
NO	9	33%
A VECES	11	41%
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

GRAFICO N° 2



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los resultados emitidos por los encuestados obedece a la no aplicación de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza, lo que indica que es imposible que exista un aprendizaje efectivo; ya que los niños por naturaleza aprenden jugando.

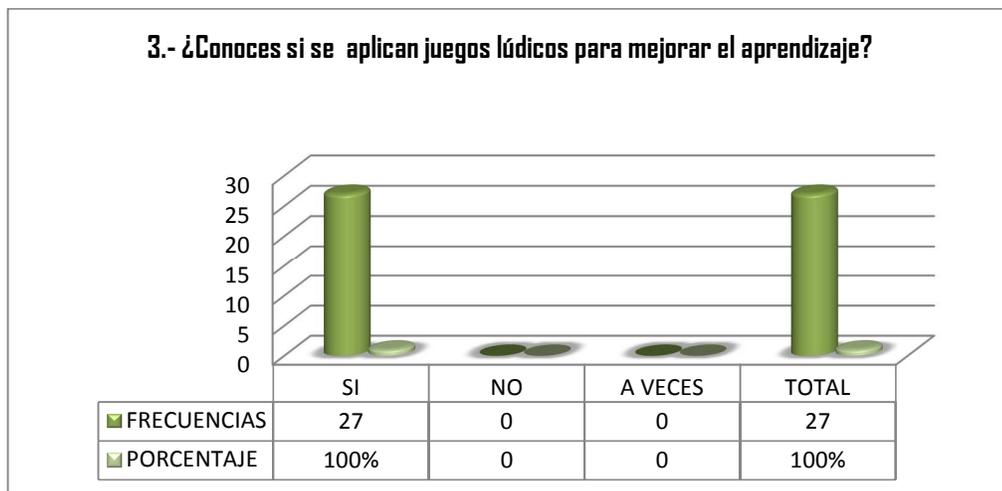
3.- ¿Conoces si se aplican juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje?

CUADRO N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	27	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

GRAFICO N° 3



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Fehacientemente los encuestados manifiestan que si los docentes cambiaran de actitud pedagógica existiera un aprendizaje efectivo en estos educandos, insisto que los docentes durante su práctica docente deberían enseñar sus conocimientos mediante los juegos.

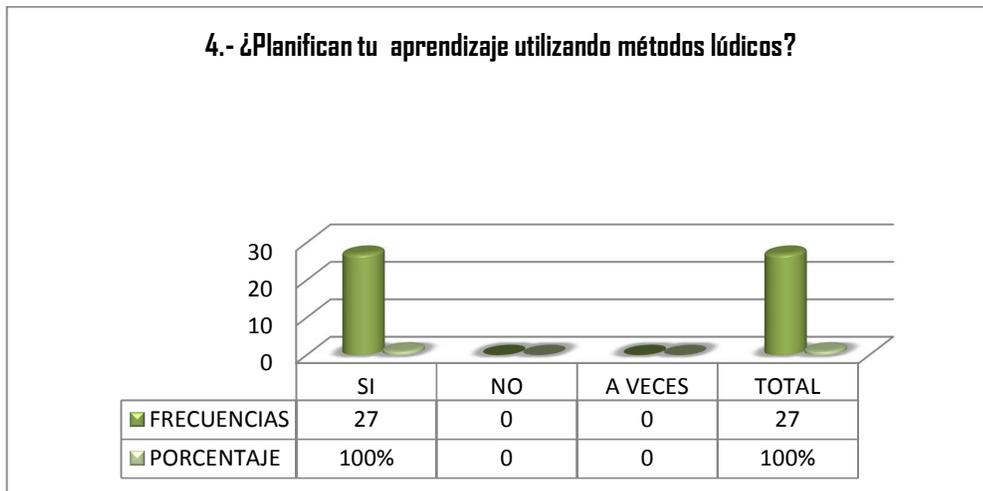
4.- ¿Planifican tu aprendizaje utilizando métodos lúdicos?

CUADRO N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	27	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

GRAFICO N° 4



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en las encuestas emitidas por los encuestados, de manera categórica y muy espontanea responden que es importante que el maestro planifique sus clases mediante juegos lúdicos; por lo tanto es importante que el maestro acoja estas sugerencias y empiece a utilizar este instrumento en su práctica docente.

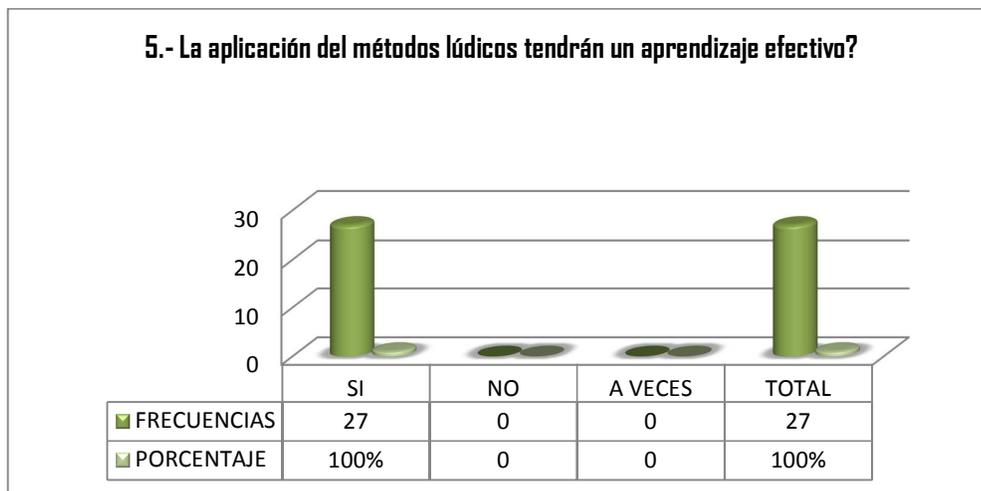
5.- La aplicación del métodos lúdicos tendrán un aprendizaje efectivo?

CUADRO N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	27	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

GRAFICO N° 5



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Es evidente la preocupación de los encuestados al responder de manera unánime que sí tendría un aprendizaje efectivo por lo que no queda por demás sugerir a los docentes que existe la necesidad de que cambien de metodología en su proceso de enseñanza.

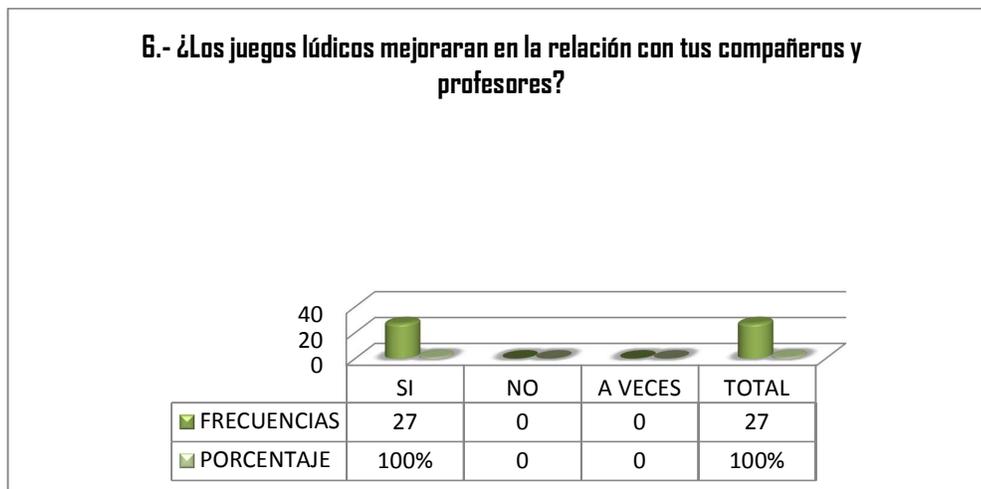
6.- ¿Los juegos lúdicos mejoraran en la relación con tus compañeros y profesores?

CUADRO N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	27	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

GRAFICO N ° 6



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a las respuestas emitidas se puede observar que a más de ser un método indispensable para el aprendizaje este ayuda a interrelacionarse entre docentes y educandos y logran un aprendizaje efectivo.

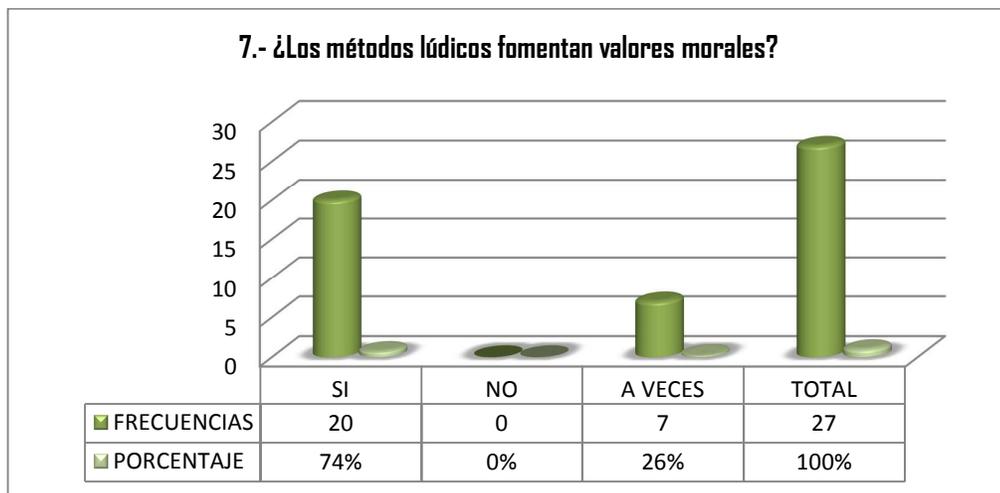
7.- ¿Los métodos lúdicos fomentan valores morales?

CUADRO N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	20	74%
NO	0	0%
A VECES	7	26%
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 7



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en la encuesta casi en su totalidad están de acuerdo con que si se fomentan los valores, ya que el juego permite relacionarse unos con otros y trabajar en equipo, esto hace que no se pierda los valores humanos en estos niños.

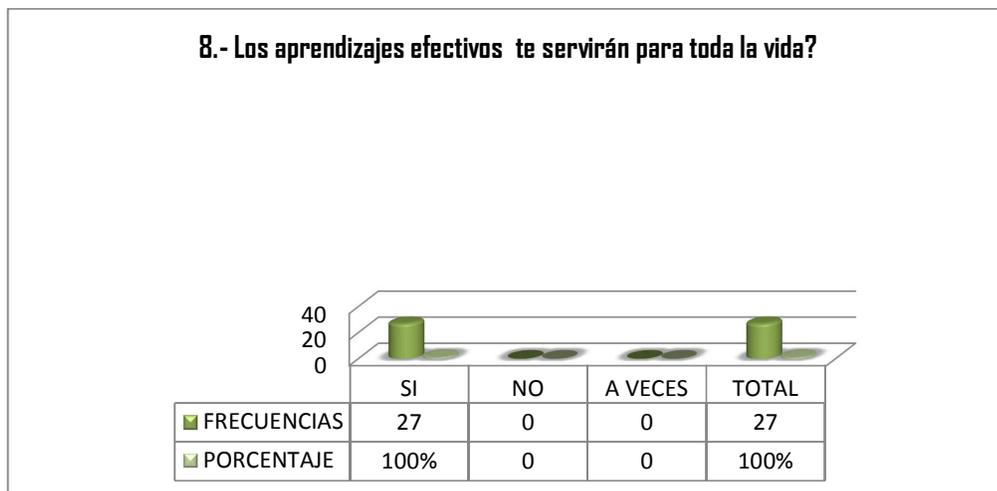
8.- Los aprendizajes efectivos te servirán para toda la vida?

CUADRO N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	27	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 8



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los estudiantes en su totalidad y de manera unánime responden que los aprendizajes efectivos si les va a servir para toda la vida por que han a aprendido de manera efectiva basados en los juegos lúdicos, lo que obliga a los educadores a trabajar definitivamente utilizando este instrumento.

ENCUESTA REALIZADA LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL.

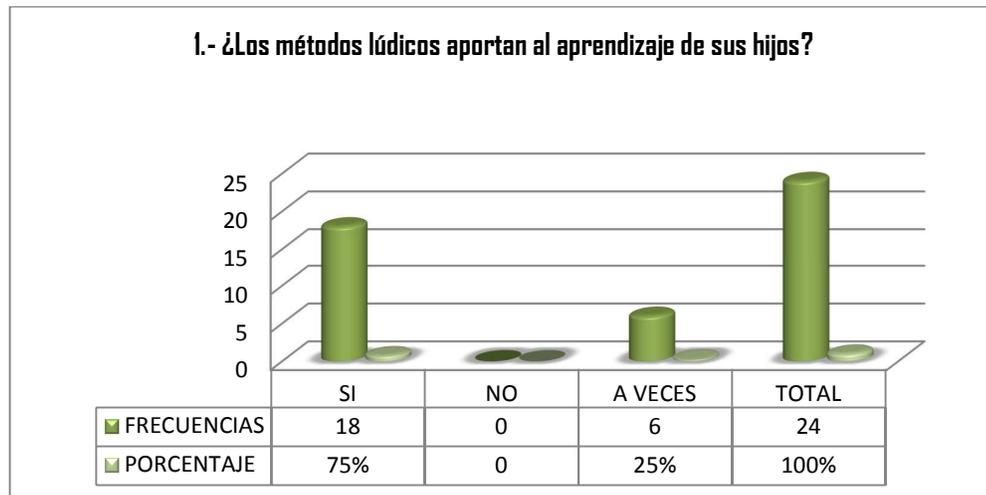
1.- ¿Los métodos lúdicos aportan al aprendizaje de sus hijos?

CUADRO N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	18	75%
NO	0	0
A VECES	6	25%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 9



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados contenidos por los padres de familia podemos darnos cuenta claramente que los juegos son importantes en el aprendizaje de sus hijos, lo que obliga a los docentes a utilizar estos instrumentos para que estos niños tengan verdaderos conocimientos.

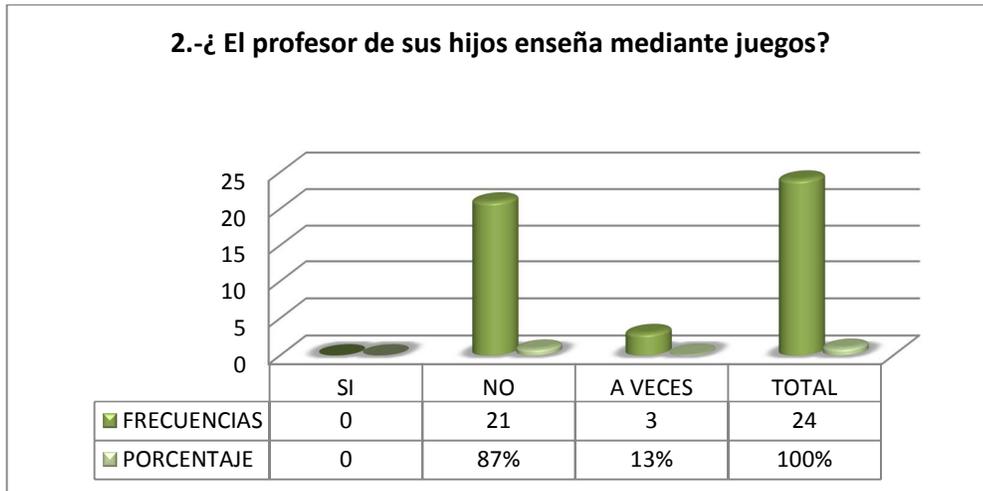
2.-¿ El profesor de sus hijos enseña mediante juegos?

CUADRO N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	0	0
NO	21	87%
A VECES	3	13%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 10



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como se puede observar en este grafico la mayoría de los encuestados manifiestan que no conocen que el profesor enseñe mediante juegos a sus hijos pero un número muy inferior manifiestan que a veces, lo que da a entender que relativamente el docente no enseña utilizando métodos lúdicos, lo que obliga a insistir que estos docente deberían actualizar sus conocimientos y aplicar estos nuevos instrumentos de enseñanza.

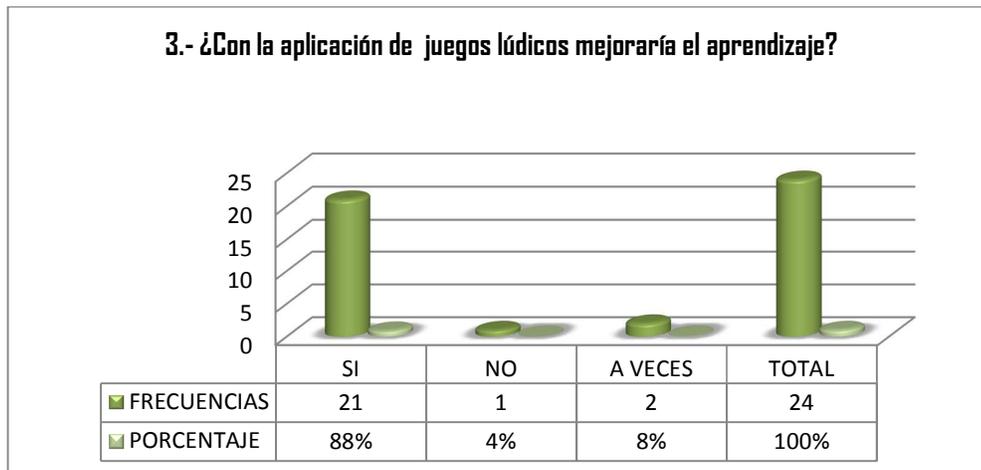
3.- ¿Con la aplicación de juegos lúdicos mejoraría el aprendizaje?

CUADRO N° 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	21	88%
NO	1	4%
A VECES	2	8%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 11



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados emitido por los padre de familia manifiestan casi en su totalidad que si mejorarían los aprendizajes en sus hijos; por lo que es importante que el docente considere estos resultados y aplique lo solicitado por estos actores educativos.

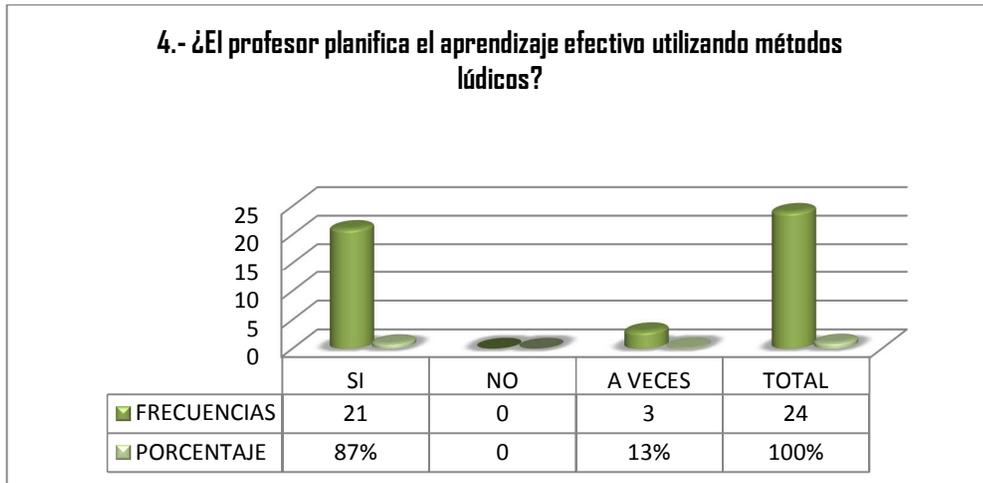
4.- ¿El profesor planifica el aprendizaje efectivo utilizando métodos lúdicos?

CUADRO N° 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	21	87%
NO	0	0
A VECES	3	13%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 12



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Estos resultados son importantes porque indica la necesidad que el educador debe realizar sus planificaciones diarias apoyado en los métodos lúdicos, por que ayudan a que los estudiantes logren un aprendizaje efectivo, eso es lo que manifiestan sus padres; consecuentemente el docente debería acogerse a este pedido.

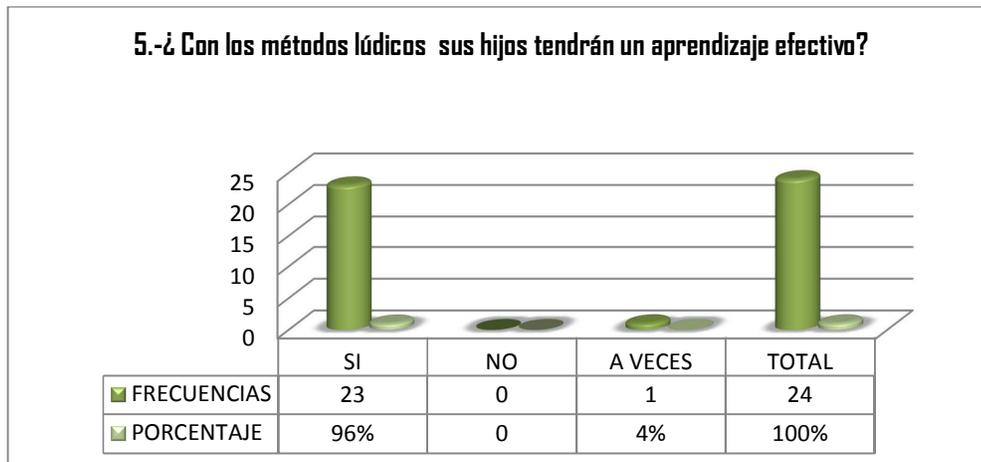
5.-¿ Con los métodos lúdicos sus hijos tendrán un aprendizaje efectivo?

CUADRO N° 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	23	96%
NO	0	0
A VECES	1	4%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 13



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las respuestas son contundentes, no existe otra preocupación de sus padres, sino la de mejorar el aprendizaje efectivo en sus hijos, es un pedido mayoritario y porque no decirlo total y parcial de que los métodos lúdicos son importantísimos e indispensables para el aprendizaje efectivo de sus hijos.

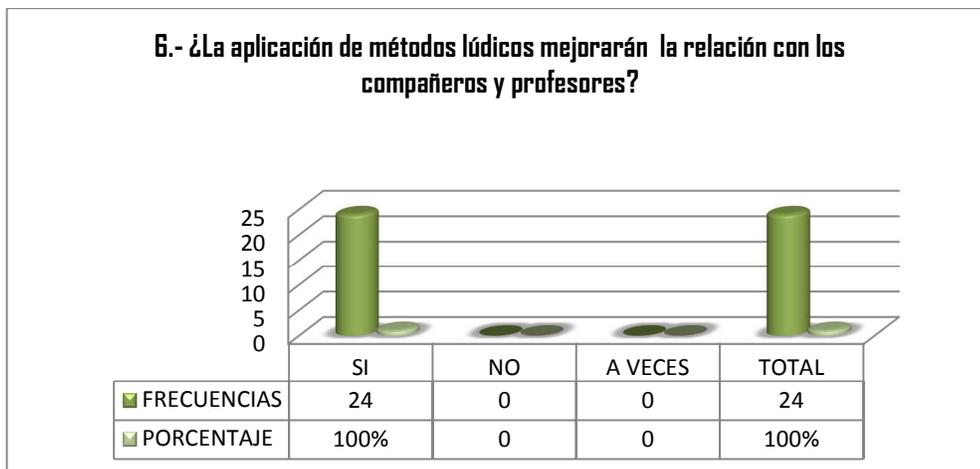
6.- ¿La aplicación de métodos lúdicos mejorarán la relación con los compañeros y profesores?

CUADRO N° 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 14



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La respuesta a esta encuesta es totalitaria a favor de las relaciones entre compañeros y docentes, ya que induce a la interacción y al trabajo en equipo permanentemente durante el proceso de aprendizaje efectivo.

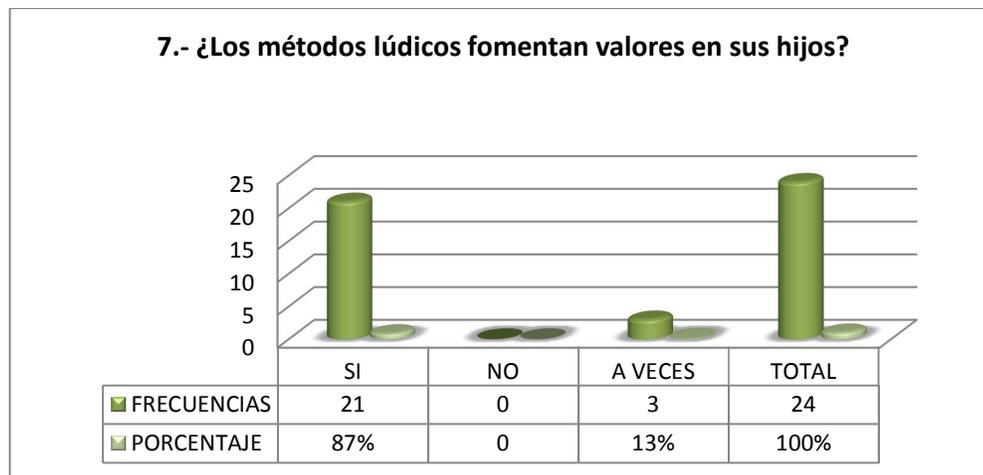
7.- ¿Los métodos lúdicos fomentan valores en sus hijos?

CUADRO N° 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	21	87%
NO	0	0
A VECES	3	13%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 15



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo a las encuestas emitida por los padres de familia casi en su totalidad expresan que este método lúdico si fomenta valores en sus hijos porque a mas de enseñar o aprender fomenta compromiso y responsabilidad, esto hace que sus hijos maduren y se concienticen al momento de interactuar entre ellos

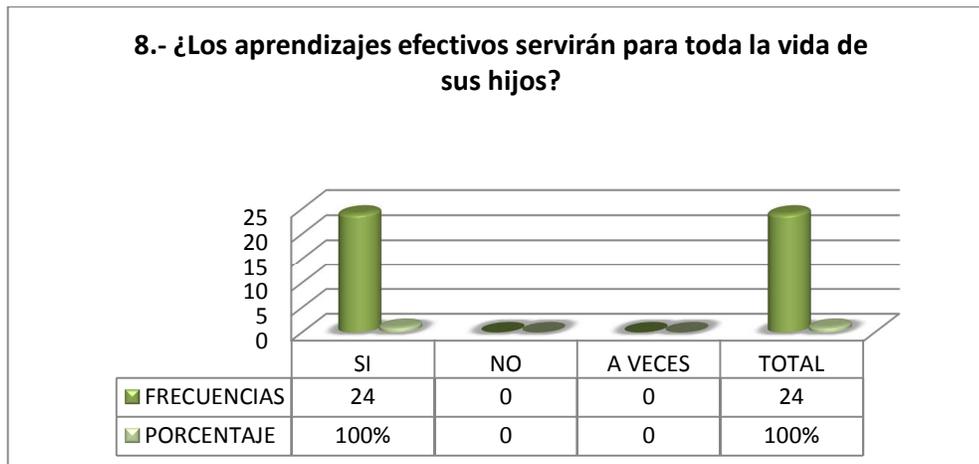
8.- ¿Los aprendizajes efectivos servirán para toda la vida de sus hijos?

CUADRO N° 16

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera.

GRAFICO N° 16



Fuente: Encuesta realizada en la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona, por Ligia Jiménez y Nancy Vera

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Esta por damas esta pregunta todos los padres de familia pronuncian que estos aprendizajes son los que les va a servir para toda su vida a sus hijos y son los que les hará identificar como personas mientras vivan por lo que los docentes deben impulsar y fortalecer lo expresado por los encuestados.

3.1 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Como podemos ver de acuerdo a mi hipótesis planteada, que dice así: LA APLICACIÓN LA DIDÁCTICA LÚDICA MEJORA EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS /ÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL, PERIODO CANTON GUARANDA, PERIODO 2011- 2012.

Por lo tanto las preguntas realizadas tanto a docentes, padres de familia y estudiantes se ve que aporta directamente a mi hipótesis, que dice así: Cree usted que si se aplican juegos lúdicos mejoraría el aprendizaje efectivo de sus (hijos) (educandos) y todos manifiestan que sí, por lo tanto la hipótesis queda comprobada descriptivamente.

La institución educativa, que cuente con el suficiente material didáctico estructurado exige al personal docente, a la capacitación en el manejo y utilidad del mismo y de esta manera los estudiantes están garantizado un buen aprendizaje.

3.2 CONCLUSIONES

- En cuanto a la primera pregunta la mayoría de los encuestados manifiestan que si aportan al aprendizaje efectivo.
- De acuerdo a los resultados los docentes no aplican estos métodos lúdicos en el proceso de enseñanza.
- Es Importante esta pregunta ya que aporta decididamente a la hipótesis, porque los encuestados se pronuncian que si mejoraría los aprendizajes
- Casi en su mayoría los encuestados manifiestan que es importante que el profesor planifique los aprendizajes utilizando el juego lúdico
- La mayoría de los encuestados manifiestan que los juego producen aprendizajes efectivos.
- Esta pregunta es importante porque ayuda a que los educandos se relacionen y fortalezcan los lazos de amistad entre ellos y el docente.
- Según los encuestados creen que los juegos crea valores en sus representados, tal vez por estar compartiendo sus travesuras y ocurrencias durante el juego.
- Casi en su totalidad creen que los aprendizajes efectivos serán para toda su vida, por la importancia que tiene en el medio en donde se desempeñan

3.3 RECOMENDACIONES

- Que los docentes deben planificar utilizando los métodos lúdicos, ya que ayuda a desarrollar el aprendizaje efectivo en los educandos.
- Que las autoridades de la institución induzcan a mejorar el aprendizaje en los educandos utilizando los juegos.
- Que definitivamente el docente debe aplicar juegos lúdicos para lograr los aprendizajes efectivos en sus estudiantes.
- No queda más que obligar al docente a que planifique los aprendizajes utilizando los juegos lúdicos.
- NO queda otra cosa que enseñar a los estudiantes mediante los juegos, para que obtengan un aprendizaje efectivo.
- Que se siga integrando a los estudiantes y docentes mediante el juego, esto hace que las relaciones sean más humanistas y solidarias.
- Queda a responsabilidad del docente a continuar utilizando los juegos para el aprendizaje efectivo, tanto del conocimiento como los valores humanos.
- Que el docente no deje de impartir los conocimientos, porque se nota que serán para toda la vida de esos educandos, esto gracias a la aplicación de los juegos lúdicos.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1 TITULO

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA.

4.2 INTRODUCCIÓN

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

Es necesario señalar que su uso aleatorio o excesivo puede tornarlos improductivos. Eso quiere decir que, no basta que el profesor tenga acceso a los más variados materiales disponibles en el mercado editorial si su utilización no está basada en un planeamiento que considere los diversos aspectos del proceso educativo.

Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e insertarlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los estudiantes y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

La selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implica, por parte del profesor, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y

coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer.

Los juegos ofrecen numerosas opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los contenidos después de una explicación o para hacer una revisión. En verdad, el juego no tiene por qué ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

Los juegos educativos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los educandos, conjugando enseñanza y diversión.

Además, su uso en clase suele motivar a los estudiantes y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje.

En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase.

Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el educando adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma

4.3 OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar la guía didáctica lúdica para mejorar el aprendizaje efectivo de los niños y niñas de segundo año de básica.

ESPECÍFICOS

- Motivar a los educandos a trabajar con juegos durante el periodo de clases.
- Inducir a los educandos a trabajar en equipo
- Trabajar mancomunadamente uno para el otro y logra el aprendizaje efectivo utilizando los juegos durante el aprendizaje del conocimiento.

4.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Aplicación.- en el desarrollo de la propuesta se describen técnicas activas para el desarrollo de la lúdica con el manejo didáctico apropiado en el aula así como también talleres que permiten la construcción de ciertos materiales que desarrollan aprendizajes efectivos con su práctica y aplicación permitiendo así su desarrollo integral y conocimiento apropiado de acuerdo a las edades de los niños y niñas.

Propuesta.- Dentro de la investigación me propongo elaborar una guía didáctica lúdica que mejore el aprendizaje efectivo de los niños de la escuela, unimos para afrontar los diferentes transformaciones que sufra la educación tanto en lo interno como en lo externo, mediante el aprendizaje; además con el manejo de didáctica lúdica las técnicas activas la creatividad y la gestión áulica podremos afrontar las variaciones de orden estructural que sufren las instituciones educativas que se traducen en la obtención de un producto de calidad con compromiso de dar una atención optima a nuestros educandos para poder enfrentarles a los múltiples desafíos que se plantean en el diario vivir

Se habla de Los cambios internos y externos:

- **Internos:** aquellos que daremos dentro de la institución, con el manejo de la didáctica Lúdica como alternativa de solución a problemas de aprendizaje en el aula que no son tomados en cuenta normalmente.
- **Externas:** los que nos imponen de forma directa desde el ministerio de educación y que debemos atenderlas para no tener complicaciones institucionales.

Se originaran nuevas conductas de desarrollo didáctico que serán el reflejo de este trabajo en su desarrollo institucional y por su puesto del aula

Además de considerar el intercambio de aprendizajes, el cambio de actitud y carácter por el manejo de técnicas acordes al tiempo y que son de fácil uso en el aula y en todas las asignaturas.

Es importante a nuestro criterio el sintetizar este párrafo con las siguientes frases:

- El Aprendizaje involucra cambios.
- Hay aprendizaje cuando se observa cambios de conductas.
- Los cambios deben ser permanentes, caso contrario pudo haber sido originado por un instinto.

Estos Cambios Organizacionales surgen de la necesidad de romper con el equilibrio existente es decir aportar con procesos educativos innovadores y prácticos, para transformar los que hemos venido practicándolos, siendo provechoso un proceso de transformación y de cambio con la implementación de este trabajo que pongo en consideración a la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado.

Basado en el conocimiento particularidades esenciales de todos quienes se encuentran inmersos en la institución; basta una idea y porque no una forma de estar activos y brindando nuestro mejor contingente a una institución que nos permite obtener educandos con mejores aprendizajes, basada en la falta de conocimiento de la aplicación de la didáctica lúdica en el aprendizaje efectivo de los niños me permito contribuir con una guía práctica para mejorar el adelanto institucional.

Para elaborar la guía didáctica lúdica se persigue alcanzar valores que describo:

Honestidad:

En nuestras acciones, que generen confianza y seguridad.

Compromiso:

Con las necesidades y demandas de la Institución y la Sociedad

Respeto:

Generador del ambiente propicio para lograr una mejor convivencia y Desarrollo del trabajo en equipo.

Solidaridad:

Alto grado de integración para asumir y cumplir los objetivos estratégicos y las Políticas institucionales

Responsabilidad:

En el cumplimiento de las obligaciones y en la rendición de cuentas.

Esta guía didáctica lúdica está dirigida a la planificación, dirección, control y evaluación para mejorar el aprendizaje efectivo de los niños de la escuela por lo que planteo los siguientes objetivos y criterios de medidas.

OBJETIVO: Al profesor

Alcanzar niveles superiores de creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Criterios de Medida

1. Se incrementa la dedicación al estudio por parte de los estudiantes como resultado de la apropiación consciente de su responsabilidad social y del aumento de la exigencia institucional.
2. Se incrementan y perfeccionan las acciones de identificar las partes básicas de la planificación de clase, con énfasis en la capacitación de los profesores de reciente incorporación.

3. Se alcanzan niveles superiores de incorporación de una estructura de planificación común para implementar las estrategias para el desarrollo del aprendizaje efectivo en el aula.
4. Se fortalecen los espacios colectivos para la formación de estrategias y planes operativos de gestión áulica para ejercitar actividades didácticas para implementar en el aula.
5. Se fortalecen los espacios de debate para reflexionar sobre los tipos de preguntas adecuadas para el desarrollo del aprendizaje efectivo de los estudiantiles.

OBJETIVO: Al Director

Implementar un sistema de control que permita mejorar el aprendizaje mediante la creatividad.

Criterios de Medida

1. Se planifican actividades por parte de autoridades de la institución para orientar a los profesores y lograr fomentar actividades de aprendizaje efectivo basado en la guía didáctica lúdico mediante la creatividad en el proceso. de los niños y niñas de la escuela fiscal mixta Jose Miguel Jarrin Maldonado.
- 2.-Se realizan controles por parte del director para comprobar los niveles de aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de la guía didáctica lúdica.

OBJETIVO: Al estudiante

Apropiarse de los contenidos que fomenten su Aprendizaje efectivo en el proceso desarrollo académico.

Criterios de Medida

- 1.-Se orientan actividades dirigidas a fomentar la capacidad de apropiación de nuevos contenidos.
- 2.- Se controla de manera sistemática los nuevos contenidos orientados a fomentar el proceso de aprendizaje.

ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PLAN DE CLASE

Al planificar una clase la consideraremos en tres fases:

1. Anticipación
2. Construcción del conocimiento
3. Consolidación

1.- Anticipación.-

Es el inicio de la lección y en ella se exploran los conocimientos previos y los conceptos que han sido mal entendidos, se procura que los estudiantes sean quienes investiguen, indaguen construyan sentido a través de la guía didáctica para así plantear y responder preguntas presentadas por el docente.

Ejemplo:

1.- Anticipación
<p>He escogido la Técnica “LA PALABRA MÁGICA”</p> <p>En el área de</p> <p>LENGUA Y LITERATURA</p>
<p>El maestro(a) presenta a los estudiantes un diagrama con letras o frases, gráficos escondidos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Solicitamos que observen y seleccionen para descubrir el contenido de cualquier tarjeta.-Solicitar que piensen qué palabra podría ser, si descubrimos todo.-Solicitar la selección de otra tarjeta y pedir que descubran y preguntar nuevamente qué palabra podría ser? Y así sucesivamente hasta descubrir la palabra o frase definitiva.-El maestro elaborará preguntas para que los estudiantes respondan
<p>Ejemplo que puede desarrollarse en todas las asignaturas siguiendo el esquema mencionado</p>

2.- Construcción del conocimiento.-

En esta etapa se evalúan evidencia de lo que se está aprendiendo a través de la práctica se enfoca en lo importante de la lección y se monitorea el pensamiento personal, se establecen relaciones personales, se formulan y aclaran inquietudes
Ejemplo:

2.- Construcción del conocimiento
He escogido la Técnica “Las Cadenas de las Palabras” En el área de LENGUA Y LITERATURA
-Todos los estudiantes se ubican sentados en un círculo -Solicitar a un participante que piense en una palabra - Se formulan y aclaran inquietudes entre estudiantes y aclaraciones del docente - Se establecen relaciones personales con la participación activa de los estudiantes
Ejemplo que puede desarrollarse en todas las asignaturas siguiendo el esquema mencionado

3.-Consolidación.-

Es aquella en la cual los docentes ofrecen a los estudiantes oportunidades para reflexionar sobre lo aprendido y sobre el significado que tiene para ellos en la cual resumen, interpretan y comprueban las ideas principales. Ejemplo:

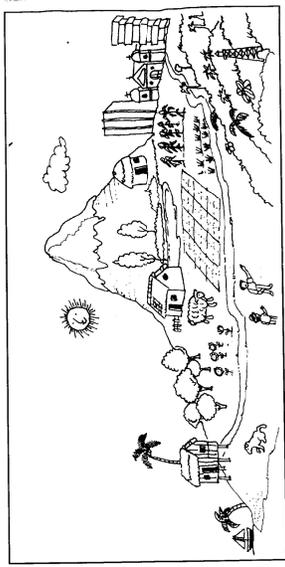
3.- Consolidación
He escogido la Técnica “Coloriemos nuestra Imaginación ” En el área de LENGUA Y LITERATURA
1.- Presentación de una lámina llamativa para interpretar y reflexionar sobre el tema 2.- obtener significados de palabras y términos 3.- Resumir las exposiciones de los estudiantes 4.- cual es la idea principal de lo expuesto;
Ejemplo que puede desarrollarse en todas las asignaturas siguiendo el esquema mencionado

TÉCNICA No.- 1**Tiempo 4 horas clase por materia responsables**

Responsables: Ligia Jiménez y Nancy Vera

NOMBRE DE LA TÉCNICA: “COLORIEMOS NUESTRA IMAGINACIÓN”**OBJETIVO:** Crear en el niño (a) el hábito por la lectura y escritura como base del conocimiento.

LENGUA Y LITERATURA	MATEMÁTICAS	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL
DESTREZA: Desarrollar la imaginación de los niños(as) CONTENIDO: Intercambio Verbal.	DESTREZA: Razonar lógicamente CONTENIDO: Representación de conjuntos	DESTREZA: Reconocimiento de colores, y texturas CONTENIDO: Así es la casa donde vivo
PROCESO -Presentación de una lámina llamativa  -Diálogo en binas sobre lo que visualizan en la lámina -Seleccionar palabras de los gráficos que constan en la lámina que le llamen más la atención.	PROCESO Formar conjuntos con elementos de la misma naturaleza. A.- Animales B.- Personajes de la Lámina C.- Elementos de la naturaleza D.- Acciones que realizan los personales	PROCESO -Representar la casa y ubicar los elementos de los que consta, y pintar Pintar el paisaje respetando los colores naturales que observa

<p>- obtener significados de palabras y términos</p> <p>-Proponer la formación de frases para elaborar versos estructurando de la mejor manera.</p> <p>-realizar un resumen de la información planteada</p> <p>-Obtener la idea principal</p> <p>María conversa con Juanito</p> <p>Juanito indica el sol a María</p> <p>El sol calienta a Juanito y María</p> <p>El perro de Juanito camina a la casa</p> <p>La casa de María está lejos</p> <p>Colorear los gráficos solicitados.</p> <p>Cantar la canción –“Sol, solecito, caliéntame un poquito, por hoy , por mañana, por toda la semana, Caracol, caracol, saca tus cuernitos al sol”</p>		<p>X.</p>
--	---	-----------

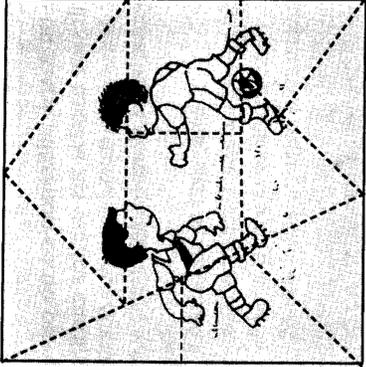
TÉCNICA No.- 2 Tiempo 4 horas clase por materia responsables

Responsables: Ligia Jiménez y Nancy Vera

NOMBRE DE LA TÉCNICA: “JUGANDO CON MI NOMBRE”

OBJETIVO: Combinar letras y formar palabras que tengan significado.

LENGUA Y LITERATURA	MATEMÁTICAS	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL
<p>DESTREZA: Generar ideas para escribir</p> <p>CONTENIDO: Describir oralmente nombres</p> <p>PROCESO:</p> <p>-Seleccionar palabras para jugar en la combinación</p> <p>-Las palabras seleccionadas descomponer en letras y ubicar en cubos</p> <p>-Formar grupos de 4,5,6 niños(as) para armar y desarmar cubos.</p> <p>-Combinar las letras y formar palabras</p> <p>GRUPO No.- 1</p> <p>OMARRAMO</p> <p>AMOR</p> <p>MORA</p>	<p>DESTREZA: Afianzar secuencias numéricas</p> <p>CONTENIDO: Escritura de números identificando nombres</p> <p>PROCESO:</p> <p>Poner en orden alfabético los nombres utilizando cubos:</p> <p>1 ANA</p> <p>2 ARIEL</p> <p>3 ALEGRÍA</p> <p>4 CARLA</p> <p>5 DIANA</p> <p>6 DANI</p> <p>7 DAIANA</p> <p>8 GICEL</p> <p>9 GRACIELA</p> <p>10 OMAR</p> <p>-Repetir nombres respetando series numéricas 2,4,6,8</p>	<p>DESTREZA: Reconocimiento de las partes del cuerpo con naturalidad</p> <p>CONTENIDO: Partes de mi cuerpo</p> <p>PROCESO:</p> <p>-Formar grupos de 5 ,6 niños(as) para armar un rompecabezas</p> <p>-Descripción de las partes del cuerpo</p> <p>-Enlistar las partes del cuerpo</p> <p>-Poner un nombre, utilizando nombres con los cubos.)</p>

<p>ROMA</p> <p>AMO</p> <p>GRUPO No.-2</p> <p>DIANA.....ANA</p> <p>DAINA</p> <p>DANI</p> <p>GRUPO No.- 3</p> <p>GRACIELA..... ARIEL</p> <p>ALEGRIA</p> <p>CARLA, GISEL</p>	<p>3,6,9</p> <p>5,6,7,8,9, etc.</p>	
---	-------------------------------------	---

TÉCNICA No.- 3 Tiempo 4 horas clase

por materia responsables

Responsables: Ligia Jiménez y Nancy Vera

NOMBRE DE LA TÉCNICA: “LA PALABRA MÁGICA”

OBJETIVO: Estimular la comunicación a través de la asociación de letras para encontrar la palabra mágica

LENGUA Y LITERATURA	MATEMÁTICAS	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL																								
<p>DESTREZA: Expresar en forma oral lo que piensa</p> <p>CONTENIDO: Funciones del lenguaje informativo</p>	<p>DESTREZA.- Identificar, construir y representar objetos y figuras</p> <p>CONTENIDO: Describir figuras</p>	<p>DESTREZA.- Localización de lugares dentro de su entorno inmediato</p> <p>CONTENIDO: Describir la dependencias escolares</p>																								
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -El maestro(a) presenta a los estudiantes un diagrama con letras o frases, gráficos escondidos. - Solicitamos que observen y seleccionen para descubrir el contenido de cualquier tarjeta. -Solicitar que piensen qué palabra podría ser, si descubrimos todo. -Solicitar la selección de otra tarjeta y pedir que descubran y preguntar nuevamente qué palabra podría ser? Y así sucesivamente hasta descubrir la palabra o frase definitiva. -El maestro elaborará preguntas para que los estudiantes respondan 	<p>PROCESO</p> <p>Ejercicio motivante para descubrir las palabras. (triángulo, cuadrado, círculo)</p> <table border="1" data-bbox="865 1100 1331 1268"> <tr> <td>T</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R</td> <td></td> </tr> <tr> <td>I</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td></td> </tr> </table>	T		R		I		A		<p>PROCESO</p> <table border="1" data-bbox="776 117 1011 720"> <tr> <td>D</td> <td></td> <td>I</td> <td></td> <td>C</td> <td></td> <td>E</td> <td></td> <td>R</td> <td></td> <td>O</td> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="1068 533 1247 720"> <tr> <td>3RO.</td> <td></td> </tr> </table>	D		I		C		E		R		O		N		3RO.	
T																										
R																										
I																										
A																										
D		I		C		E		R		O		N														
3RO.																										

TÉCNICA No.- 4 Tiempo 4 horas clase por materia responsables

Responsables: Ligia Jiménez y Nancy Vera

NOMBRE DE LA TÉCNICA: “LAS CADENAS DE PALABRAS”

OBJETIVO: Desarrollo de la imaginación para la identificación propia y de los demás

LENGUA Y LITERATURA	MATEMATICAS	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL
<p>DESTREZA: Inferir el significado de palabras y oraciones utilizadas en el contexto</p> <p>CONTENIDO: Los Sustantivos</p> <p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Todos los estudiantes se ubican sentados en un círculo -Solicitar a un participante que piense en una palabra. Ej: Rosa Intuir para que la siguiente persona piense y diga otra palabra que sea un nombre de persona, utilizando la sílaba última de la palabra que fue expresada por el anterior estudiante Ej: -Seguir el mismo proceso con el resto de estudiantes. - Se formulan y aclaran inquietudes - Se establecen relaciones personales (ROSA, SARA, RAMONA, NATALI, LONDA, DANIELA, LAURA, RAMIRO, ROSALIA, ANA, NANCY). 	<p>DESTREZA: Manejar cálculos con múltiplos</p> <p>CONTENIDO: Múltiplos del 2,3,4,5</p> <p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Estructurar series de números, utilizando agrupación de materiales -Describir en el pizarrón - Todos los estudiantes se ubican sentados en un círculo -Solicitar a un participante que piense en un número Eje: 3 , Al niño que le toca el turno dirá. (9 es múltiplo de 3), el siguiente dice (15 es múltiplo de 3), el siguiente dice (21 es múltiplo de 3), el siguiente (30 es múltiplo de 3).....etc. - La maestra ordena tomar los mismos múltiplos en forma descendente. -De la misma manera proceder con las series del 4,5. -Enlistar números indistintamente y los niños(as) 	<p>DESTREZA: Explorar características físicas personales</p> <p>CONTENIDO: Género Masculino y femenino</p> <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Clasificar nombres por su género <p>A.- Masculino : RAMIRO</p> <p>B.- Femenino : ROSA, SARA, RAMONA, NATALI, LINDA, DANIELA, LAURA, ROSALIA, ANA, NANCY</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acompañar a los nombres palabras que armen retahílas, utilizando la última sílaba en la siguiente palabra, pueden ser cualidades de personas o valores <p>ROSA graciosa SARA pagadora RAMONA campeona</p>

<p>-Ir anotando el proceso en el pizarrón</p> <p>-El docente guía para armar Retahílas con los nombres.</p> <p>-Se tomará en cuenta la palabra final de la frase será utilizada en la siguiente frase .Ejemplo:</p> <p>“Saludo con mi amiga Rosa, Rosa y Rosalía son compañeras de Sara, Sara está cumpliendo años como Ramona, Ramona cuenta con el apoyo de Natali, Natali, come capulí con Linda, Linda saluda con Ramiro, Ramiro saluda a Ana, Ana camina con su compañera Nancy”.</p> <p>-Realizar ejercicios con sustantivos propios y comunes.</p>	<p>clasifican ordenadamente por las series ordenadas.</p>	<p>NATALI como un aleli</p> <p>LINDA acompañada</p> <p>DANIELA, compruébela</p> <p>LAURA, es como un loro</p> <p>ROSALIA, amiga mía</p> <p>ANA, llorona</p> <p>NANCY, inteligente</p>
---	---	---

TÉCNICA No.- 5

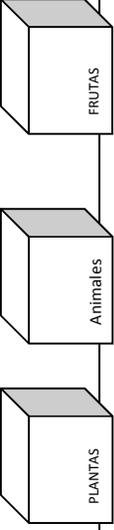
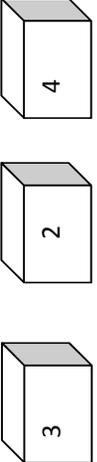
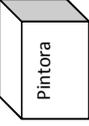
Tiempo 4 horas clase

por materia responsables

Responsables: Ligia Jiménez y Nancy Vera

NOMBRE DE LA TÉCNICA: “EL DADO MÁGICO”

OBJETIVO: Estimular a los estudiantes para obtener aprendizajes funcionales y significativos

LENGUA Y LITERATURA	MATEMATICAS	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL
<p>DESTREZA: Entender instrucciones orales</p> <p>CONTENIDO: El Sustantivo</p> <p>PROCESO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elaboramos cubos con cartulina -Ubicamos palabras en el cubo las que se convertirán en órdenes de la maestra. (6 plantas en el cubo de plantas), (6 animales en el cubo de animales) y (6 frutas en el cubo de las frutas) -La maestra forma 3 grupos en los estudiantes (sapos, chanchitos y gallitos), se ocupará un cubo para cada grupo -Los niños de cada grupo obedecen lo dispuesto por el dado 	<p>DESTREZA: Usar gráficos y números para representar conceptos y relacionar entre sí</p> <p>CONTENIDO: Las Tablas de multiplicación 2,3,4</p> <p>-Utilizando materiales del medio los niños agrupan elementos según indicaciones de la maestra.</p> <p>- Descifrar series mentalmente</p> <p>-Utilizando el mismo cubo ubicar los números 2,3,4 de las series tratadas.</p>	<p>DESTREZA: Preparar a ser hombres y mujeres honestos, responsables y trabajadores.</p> <p>CONTENIDO: Oficios y profesiones</p> <p>-Dialogar con los niños(as) sobre las actividades cotidianas que realizan sus padres.</p> <p>-Diferenciar las actividades del campo y la ciudad</p> <p>-Reflexionar sobre la frase “ El trabajo, brinda salud, dinero y comodidad”</p>
	 <p>La maestra lanza el dado y anuncia al grupo de los sapos y dispone que construyan la tabla del (4)</p>	 

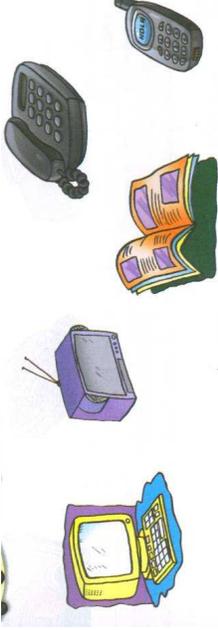
<p>La maestra lanza el dado para que el grupo de los sapitos piensen y escriban nombres de(plantas). Con el siguiente grupo la maestra, nuevamente lanza el dado para que el grupo de los chanchitos, piensen y escriban nombres de(animales) y con el último grupo, la maestra lanza el dado para que el grupo de gallitos escriban oraciones utilizando las palabras de.....frutas</p> <p>-Exponen los trabajos cada grupo.</p>	<p>-Nuevamente la maestra lanza el dado, ordena que el grupo de los chanchitos construyan la tabla (2)</p> <p>-Los niños (as) del grupo gallitos construyen la tabla (3)</p> <p>-Socialización de los trabajos</p>	<p>-Todos los niños(as) escriben lo que la maestra dispone</p> <p>¿Qué hace un cocinero?</p> <p>¿Qué herramientas utiliza el carpintero?</p> <p>¿Quién ordena el tránsito en la ciudad?</p>
--	--	---

TÉCNICA No.- 6 Tiempo 4 horas clase por materia responsables

Responsables: Ligia Jiménez y Nancy Vera

NOMBRE DE LA TÉCNICA: “LOS TITERES”

OBJETIVO: Reflexionar, antes actuar

LENGUA Y LITERATURA	ENTORNO NATURAL Y SOCIAL
<p>DESTREZA: Narrar hechos reales e imaginarios</p> <p>CONTENIDO: La Comunicación</p>	<p>DESTREZA: Narrar hechos reales e imaginarios</p> <p>CONTENIDO: La Comunicación</p>
<p>PROCESO:</p> <p>Haciendo uso del Juego de Titeres presentar una dramatización sobre la comunicación.</p>  <p>-Presentación en el escenario “Los padres de familia de los terceros años de educación básica están invitados en esta mañana para realizar una reflexión sobre</p>	<p>Observa y conversa, relacionando con la presentación de los titeres:</p>  <p>Marcar con una X el casillero según su criterio personal</p>

	MEDIO DE COMUNICACION	SERVICIO RAPIDO	SERVICIO SEGURO	MAS UTILIZADO
<p>lo que es la comunicación”. - Bienvenidos todos.</p> <p>-Juanito.- saludo a todos los asistentes</p> <p>-Manuel.- Presenta el Tema ¿Qué importante es comunicarnos?</p> <p>- Juanito.- Todas las personas necesitamos comunicarnos</p>	TELEFONO			
<p>-Manuel.- Quiero recordarles que antiguamente las personas se inventaban los medios de comunicación, algunos pueblos utilizaban las señales de humo, sonidos de los de instrumentos musicales.</p> <p>-Juanito.- Les informo también que todos los seres vivos se comunicaban entre sí por medio de gritos, gestos, silbidos</p> <p>-Manuel.- Pero hasta la actualidad conozco que los animales lo hacen en forma indefinida</p>	CARTA			
<p>-Juanito.- En cambio el hombre ha desarrollado las facultades de hablar, leer, escuchar y escribir para poder comunicarse.</p> <p>Manuel.- ¡Ah!, razón que observamos diferentes aparatos y medios que transmiten mensajes.</p>	INTERNET			
<p>-Juanito.- En los hogares tenemos todos un radio para escuchar música y lo más importante para escuchar las noticias, también tenemos una televisión que podemos ver y escuchar las noticias que sucede en todas partes del Ecuador y del mundo.</p> <p>-Manuel.- Saben, este es el siglo de la Globalización, en el que hacemos uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, y a través del uso de Internet, correo electrónico nos podemos comunicarnos con personas de otros países del mundo.</p>	FAX			

<p>Juanito.- Todos los medios de comunicación han sido importantes en su época respectiva</p> <p>Niños.- Pero todos queremos utilizar el Internet que es lo más moderno y rápido.</p> <p>Manuel.- Seguros niños.</p> <p>Niños.- Si</p>	
--	--

METODOLOGIA

La metodología utilizada en la aplicación de las técnicas a los niños(as) es: Participativa Reflexión- acción- Reflexión, el ciclo de aprendizaje, haciendo uso constante del JUEGO o LUDICA y la utilización de la Literatura Infantil.

RECURSOS

Materiales: Cartulinas, tijeras, gomas, caja de títeres, leyendas, cuentos, revistas viejas, ropas para dramatizaciones, grabadora con CD. de música, micrófonos, hojas de papel bond, papelógrafos, marcadores de todos los colores, colores, cuadernos de trabajo, tarjetas con palabras y sílabas cartón de apropiado para refranes, títeres de tela, materiales recolectados del medio como: todo tipo de semillas

TALLER N° 1 “DIBUJO GEOMÉTRICO”

Utilidad:

Muy utilizado en la geometría así como para la resolución de problemas geométricos. Es el sistema actualmente empleado para que los propios alumnos desarrollen el área del dibujo geométrico.

Elaboración:

- Pegar dos tablas MDF de 50 X 50 cada tabla de 5mm de espesor cada una.
- Trazar las figuras geométricas, y luego con el apoyo de un carpintero, recortar el perfil de la figura geométrica.
- Las figuras geométricas, deben encajar correctamente, en las ranuras del tablero de madera.

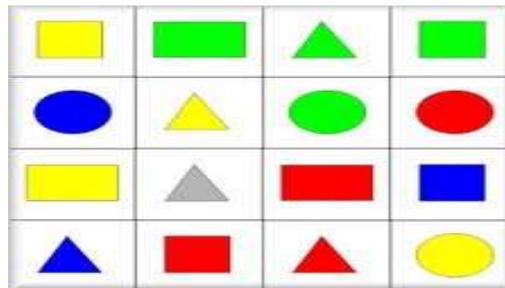
Materiales a utilizar:

Tabla MDF 5mm, Caladora, pintura, regla graduada, compás, escuadra.

Ventajas:

- Material óptimo para el aprendizaje y resolución de problemas geométricos.
- El relieve es mayor del perfil del tablero.
- Los niños arman como rompecabezas.
- Los niños reconocen por su nombre a las figuras geométricas.

Gráfico:



TALLER N° 2 “FIGURA GEOMÉTRICA.

Utilidad:

Este material es muy utilizado en la geometría así como para la resolución de problemas geométricos. En el sistema educativo es actualmente empleado para que los propios estudiantes desarrollen el área del dibujo geométrico.

Elaboración:

- Tomar pedazos de madera, de manera especial de balsa,
- Realizar los cortes de las figuras geométricas.
- Lijar las figuras geométricas recortadas
- Pintar las figuras geométricas de diferente color.

Materiales a utilizar:

Pedazo de balsa, Regla, Escuadra, serrucho, Lija, Pintura.

Ventajas:

- Dominio de la noción espacial.
- Desarrollo de la psicomotricidad
- Caracterización de los colores

Grafico:



TALLER N° 3 EL ROMPECABEZAS

Utilidad:

Los estudiantes de segundo de básica deben reconocer el abecedario mediante los gráficos, para ello se asociara el uso directo o ilustración de la letras con el dibujo respectivo.

Elaboración:

Pegar dos tablas de MDF de 5mm con una dimensión de 30 por 20 cada una, rayar las letras del abecedario, y recortar las mismas manteniendo que los perfiles coincidan con ranuras del rompecabezas.

Materiales a utilizar:

Tablas MDF, cola de pegar madera, pintura,

Ventajas:

- Relación de espacio tiempo
- Reproducción de sonidos
- Reconocimiento de ilustraciones.

Reproducción:



TALLER N° 4 EL ABACO

Utilidad:

El ábaco es un material de absoluta ayuda para las relación lógica matemática, cuando el estudiante realiza actividades con el ábaco, se logra que relaciones los números y la posición que tiene en la cantidad numérica, otra de las funciones del ábaco es la iniciación de la adición y sustracción, en el caso de los primeros años de educación general básica

Elaboración:

Su elaboración es básica, está compuesta por cuatro listones de madera, dos verticales y dos horizontales, en forma horizontal se colgara diez filas de alambres en la que debe llevar las cuentas de colores en un número de diez.

Materiales:

Madera, alambre, clavo, cuentas, pintura. etc.

Ventajas:

- Permite relacionar la adición y sustracción
- Relaciona colores y números
- Motiva el aprendizaje de la matemática
- Fomenta la habilidad y el interés de calculo

Reproducción:



4.5 EVIDENCIAS DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA A LOS TALLERES.

MATERIAL ESTRUCTURADO	EVIDENCIAS	OBJETIVO	ACTORES	FECHA DE APLICACIÓN	INTEGRANTES
DIBUJO GEOMETRICO	Material óptimo para el aprendizaje y resolución de problemas geométricos. El relieve es mayor del perfil del tablero. Los niños arman como rompecabezas. Los niños reconocen por su nombre a las figuras geométricas.	Permitir una relación meta cognitiva de relación directa con el material didáctico estructurado, en los bloques de aprendizaje.	Ligia Jiménez Nancy Vera Niños del segundo año de básica Docentes Padres de familia	17 de Enero 2012	DOCENTES ESTUDIANTES
FIGURA GEOMETRIA	Dominio de la noción espacial. Desarrollo de la psicomotricidad Caracterización de los colores	Logar un desarrollo emocional de las memorias espacial, natural y espacial	Ligia Jiménez Nancy Vera Niños del segundo año de básica Docentes Padres de familia	18 de Enero 2012	DOCENTES ESTUDIANTES
ROMPECABEZ AS	Relación de espacio tiempo Reproducción de sonidos Reconocimiento de ilustraciones	Incentivar a la realización y reconocimiento de texturas, utilizando la imaginación y creación según niveles de complejidad.	Ligia Jiménez Nancy Vera Niños del segundo año de básica Docentes Padres de familia	19 de Enero 2011	DOCENTES ESTUDIANTES
ABACO	Permite relacionar la adición y sustracción Relaciona colores y números Motiva el aprendizaje de la matemática Fomenta la habilidad y el interés de calculo	Crear las ideas lógicas matemática, como incentivración a la adición y sustracción.	Ligia Jiménez Nancy Vera Niños del segundo año de básica Docentes Padres de familia	20 de Enero 2011	DOCENTES ESTUDIANTES

RESULTADOS DE LA PROPUESTA.

- Los niños del segundo año relacionan lo aprendido y crean nuevas situaciones de aprendizaje.
- Los niños saben para que sirve el material didáctico estructurado, y se puede asociar el aprendizaje con el juego.
- Los niños tienen interés por asistir a la escuela, la adaptación al ambiente escolar es positiva.
- Los padres de familia reconocen que sus hijos, están construyendo su propio aprendizaje,
- La docente de la escuela relaciona la planificación curricular con el material didáctico estructurado.
- El aula del segundo año de educación básica, cuenta con una suficiente cantidad de recursos didácticos, para que los niños puedan aprender de una manera eficiente y de calidad.
- Las tareas escolares de los niños son llamativas.
- En nivel del rendimiento académico se ha elevado, a una media de satisfactorio.

CONCLUSIONES

- Los materiales didácticos son indispensables para la enseñanza aprendizaje, utilizándolos de una manera ordenada y oportuna.
- La institución educativa cuenta con un variado material didáctico estructurado, que le ayuda al aprendizaje efectivo de los niños.
- Todo aprendizaje que adquiere un ser humano, es un elemento básico para crear nuevas situaciones de aprendizajes.
- La docente responsable de la enseñanza de los niños de la escuela, planifica sus actividades en coordinación con los padres de familia.
- La madurez mental, síquica de la persona depende del grado de influencia del mundo escolar, y familiar,
- El ornato del aula, es uno de los mejores, aspectos que motiva el aprendizaje de los niños y niñas del segundo año de educación básica.

RECOMENDACIONES.

- La profesora de la escuela debe mantener siempre la puntualidad en todos los actos relacionados con los estudiantes, esto inspira confianza y respeto a los niños.
- Las autoridades educativas están obligadas a incorporar de material didáctico estructurado, para uso de los niños, en la enseñanza.
- Los padres de familia, se deben comprometer con el adelanto de la institución educativa.
- Los recursos didácticos deben ser bien utilizados, y correctamente empleados en la acción didáctica del docente.
- Los estudiantes deben cuidar el material didáctico, porque es de fácil destrucción.
- La docente del segundo año de básica, está en la obligación realizar la recuperación pedagógica de los niños en horas de la tarde.
- La socialización de la propuesta está sujeta a una evaluación, para medir el desempeño del docente, estudiantes y padres de familia.

4.6 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

Los resultados obtenidos durante esta aplicación de los métodos lúdicos, fue muy divertido y emocionante, en virtud que no existió un solo estudiante que no haya participado, el profesor o sea yo fui el punto de atracción para los educandos, se vio un cambio vertiginoso e impresionante, ya que todos los educandos pedían empezar el trabajo de aula con juegos.

Como sugerencia quedo, que el docente tenia la obligatoriedad de planificar de aquí en adelante todas las clases de ser posible utilizando los juegos lúdicos, ya que el educando, en primer lugar no se aburre, al contrario participa, actúa, propone, induce, opina, entre otros.



BIBLIOGRAFÍA

- www.veronica-andres.com/sections/3.../31.../effective-affective.pdf

Formato de archivo: PDF/Adobe Acrobat - Vista rápida
herramientas para maximizar su capacidad de aprendizaje. **APRENDIZAJE EFECTIVO-AFECTIVO**. Módulo 1 - Los estilos de aprendizaje: visual, auditivo,

- revista-digital.verdadera-seducion.com/aprendizaje-efectivo/ - España
- revista-digital.verdadera-seducion.com/aprendizaje-efectivo/ - España

9 Jun 2009 – Un **aprendizaje efectivo** se basa en la teoría, la práctica y la motivación, mediante la combinación de estos tres elementos se puede aprender

- : http://www.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/acsa_ formacion/html/Ficheros/Guia_de_Metodos_y_Tecnicas_Didacticas.pdf
- Ferro, J. (1993). Modelos innovativos y estrategias para generar cambios en la docencia universitaria. En: CINDA, 1993. Innovación en la educación universitaria en América Latina. Santiago, Chile. Yslado, R. (2003). Sistema universitario internacional y nacional: megatendencias, contextos y escenarios. Lima: Ed. San Marcos.

- www.ciberdocencia.gob.pe/.../ISPP_Ed_Fisica_Lampa_seg_trab.DO...

Formato de archivo: Microsoft Word - Vista rápida
Importancia del Método Lúdico. “...pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso

- www.monografias.com > Educación

ANEXOS

ENTREVISTA

Entrevista a los docentes de la Escuela Fiscal Mixta José Miguel Jarrín Maldonado, del Recinto la Chongona,

Señor docente, sírvase responder muy brevemente y con toda la veracidad del acaso a la entrevista que le vamos a realizar marque con una x la respuesta:

1 ¿Con que año de Básica trabaja?

.....

2 ¿Acude el padre de familia a entrevistarse de los avances de sus hijos?

Si ()

No ()

3 ¿El estudiante es comunicativo con el maestro?

Si ()

No ()

4 ¿Expresa el estudiante sus preocupaciones y necesidades afectivas emocionales?

Si ()

No ()

5 ¿Conoce usted lo que es la Didáctica lúdica?

Si ()

No ()

6 ¿Cree que la Didáctica Lúdica aporta en el aprendizaje de sus educandos?

Si ()

No ()

7 ¿Cree que los niños aprenden efectivamente jugando?

Si ()

No ()

8 ¿Obtendrán ventajas la aplicabilidad de la Didáctica Lúdica para el aprendizaje efectivo

Si ()

No ()

9 ¿Cree que los niños aprenden efectivamente jugando?

Si ()

No ()

¿Cree usted que si aplicamos la Didáctica Lúdica mejoraría el aprendizaje efectivo en sus educandos?

Si ()

No ()

10 ¿Cree usted que se debe realizar una guía didáctica lúdica?

Si ()

No ()

**ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES ESCUELA FISCAL MIXTA
JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA,**

	PREGUNTAS	SI	NO	Aveces
1	Crees que los métodos lúdicos aportan a tu aprendizaje?			
2	Tu profesor te enseña mediante juegos?			
3	Crees que si tu profesor aplican juegos lúdicos mejoraría tu aprendizaje?			
4	Crees que es importante que tu profesor planifique el aprendizaje efectivo utilizando métodos lúdicos en el aula?			
5	Crees que con los métodos lúdicos tendrán un aprendizaje efectivo?			
6	Crees tú que con los juegos lúdicos mejorarás en la relación con tus compañeros y profesores?			
7	Crees que los métodos lúdicos te fomentan valores?			
8	Crees que los aprendizajes efectivos te servirán para toda tu vida?			

ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO, DEL RECINTO LA CHONGONA,

Señor padre de familia sírvase marcar con una x en la respuesta que considere correcta.

	PREGUNTAS	SI	NO	A Veces
1	Cree usted que los métodos lúdicos aportan al aprendizaje efectivo de sus hijos?			
2	Conoce usted si el profesor de su hijo enseña mediante juegos?			
3	Cree usted si se aplican juegos lúdicos mejoraría el aprendizaje efectivo de sus hijos?			
4	Cree que es importante planificar el aprendizaje efectivo utilizando métodos lúdicos en el aula?			
5	Con los métodos lúdicos los estudiantes tendrán un aprendizaje efectivo?			
6	Cree usted que el educando con los juegos lúdicos mejora su relación con compañeros y profesores?			
7	Los métodos lúdicos fomenta valores en sus hijos?			
8	Cree usted que los aprendizajes efectivos servirán para toda la vida en sus hijos?			

TALLER CON LOS DOCENTES



TALLER CON LOS ESTUDIANTES



TALLER CON LOS PADRES DE FAMILIA





UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES,
FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS



Decanato

Guaranda noviembre 13, 2011

Licenciado

Elías Borja

DIRECTOR ESCUELA JOSE MIGUEL JARRIN MALDONADO

Recinto La Chongona

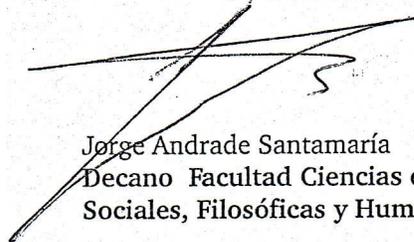
Presente

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo, por el presente, me permito comedidamente solicitar se sirva conceder la autorización respectiva para que las señoras Ligia Geomar Jiménez Peña y Nancy Marlene Vera Peña, egresadas de la carrera de Educación Básica realicen su trabajo de investigación en esa prestigiosa institución educativa que usted acertadamente regenta.

Por su gentil atención, me suscribió de usted

Atentamente,



Jorge Andrade Santamaría
Decano Facultad Ciencias de la Educación,
Sociales, Filosóficas y Humanísticas



JA/DS.

Avenida Ernesto Che Guevara y Av. Gabriel Secaira, Telefax 032206010 Ext 1149
Guaranda - Ecuador



ESCUELA FISCAL MIXTA "JOSE MIGUEL JARRIN MALDONADO"

RECINTO LA CHONGONA - PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL - CANTON GUARANDA - PROVINCIA BOLIVAR

Chongona 30 de Enero del 2012

En calidad de Director de la Escuela,

CERTIFICA:

Que las autoras Jiménez Peña Ligia Geomar con cedula de identidad N°120569418-3 y Vera Peña Nancy Marlene CI: 0201879293, próximas a obtener el título de licenciatura en Ciencias de la Educación en la especialidad de Educación Básica de la **Universidad Estatal de Bolívar**, cumpliendo con su trabajo de grado titulado **"LA DIDÁCTICA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE EFECTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JOSÉ MIGUEL JARRÍN MALDONADO DEL RECINTO LA CHONGONA, PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2011-2012"**, con el apoyo y participación de los estudiantes, profesores, padres y madres de familia, en el mes de Enero del presente año.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a las interesadas hacer uso de este documento en lo que a bien tuviere.


Lic Elías Borja
DIRECTOR

