



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DEPARTAMENTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN GERENCIA EDUCATIVA

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER EN GERENCIA EDUCATIVA

T E M A

LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DEL AÑO 2013.

AUTOR

LIC. DIANA MARGOTH GONZÁLEZ PAREDES

GUARANDA, JULIO 2013



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DEPARTAMENTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN GERENCIA EDUCATIVA

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE MAGISTER EN GERENCIA EDUCATIVA

TEMA

LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO PLEMON” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DEL AÑO 2013.

AUTOR

LIC. DIANA MARGOTH GONZÁLEZ PAREDES

DIRECTOR

DR. C. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO PHD

GUARANDA, JULIO 2013

I. DEDICATORIA

A **DIOS**, por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo de felicidad.

A **MIS PADRES**, pilares fundamentales en el accionar de mi vida y educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo mantenido a través de mi existencia.

A mi **HIJO**, que es el motivo y la razón que me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis más apreciados ideales de superación, él fue quien en los momentos más difíciles me dio su amor y comprensión para poder superarme, quiero también dejar a él una enseñanza y ejemplo para cuando quiera alcanzar algo más en la vida, no haya tiempo ni obstáculo que lo impida para poderlo **LOGRAR**.

A **MIS HERMANOS**, por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar.

A todos ellos, con amor.

Diana

II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar quiero agradecer a Dios, por haberme permitido participar de un proceso científico e intelectual, cuyos resultados apoyarán a una Comunidad estudiosa, de ésta generación.

Mi más profundo agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar y por su intermedio a la **Dra. C. Aracely Lucio Q. PhD**, Directora del Departamento de Postgrado, por haber hecho posible la cristalización de mis sueños profesionales.

Mi gratitud a mis maestros y de manera muy especial al Director de mi trabajo de tesis, el **Dr. C. Francisco David Salcedo Lucio PhD**, por su abnegada conciencia altruista, aporte intelectual y paciencia en la elaboración de los resultados inteligibles, además al comprender que solo existe un hoy y no conocer el mañana surge a mi mente un agradecimiento muy especial a la **MSc. María García Villacis** quien sin dimensionar obstáculos de la levedad humana, veló por mi beneficio y superación intelectual.

Gracias.

Diana

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

Dr. C. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO PhD, Director de Tesis de la estudiante de la Maestría en Gerencia Educativa: **LIC. DIANA MARGOTH GONZÁLEZ PAREDES**.

CERTIFICA

Que una vez revisados los contenidos de la investigación y desarrollo del Borrador del Informe Final de la Tesis titulada: **LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DE AÑO 2013.**, que guarda relación con lo estipulado en la reglamentación prevista por los organismos de estudios de cuarto nivel, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo que solicito muy respetuosamente, se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, Julio del 2013



Dr. C. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO PhD
DIRECTOR DE TESIS

IV. AUTORÍA NOTARIADA



Los contenidos, opiniones y comentarios, del presente trabajo de investigación titulado:

“LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DEL AÑO 2013”, elaborada por la Lic. Diana Margoth González Paredes, previo a la obtención del Título de Magister en Gerencia Educativa, es inédito, garantizando su autenticidad y son de absoluta responsabilidad de la autora.

Guaranda, agosto del 2013


Lic. Diana Margoth González Paredes

C.C.N° 020162921-9

2013-2-01-03-D000587

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, república del Ecuador, hoy día martes seis de agosto del dos mil trece, ante mi **ABOGADA ELIANA GONZALEZ RUIZ, NOTARIA PUBLICA TERCERA DE ESTE**

CANTÓN GUARANDA, comparece la señora DIANA MARGOTH GONZÁLEZ PAREDES, portadora de la cédula de ciudadanía número cero dos cero uno seis dos nueve dos uno - nueve, con el objeto de reconocer su firma y rúbrica puesta al pie del presente documento. Al efecto juramentada que le fue en legal y debida forma, previa explicación de las penas del perjurio y de la gravedad del juramento y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud dice: Que la firma y rúbrica puesta en el presente documento, la reconoce como suya propia la misma que la utiliza en todos sus actos públicos y privados. La compareciente firma en presencia de la Abogada Eliana González Ruiz, Notaria Pública Tercera de este cantón Guaranda de lo cual Doy Fé.



Diana Margoth González Paredes

SRA. DIANA MARGOTH GONZÁLEZ PAREDES
C.C.020162921-9

Eliana González Ruiz
LA NOTARIA

NOTARIA TERCERA



NOTARIA TERCERA

III. TABLA DE CONTENIDOS

PORTADA

HOJA DE GUARDA

PORTADILLA

I. DEDICATORIA	I
II. AGRADECIMIENTO	II
III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	III
IV. AUTORÍA NOTARIANA	IV
V. TABLA DE CONTENIDOS	VI
VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS	VIII
VII. LISTA DE ANEXOS	IX
VIII. RESUMEN/SUMMARY	X
IX. INTRODUCCIÓN	XVI
1. Tema	1
2. Antecedentes	2
3. Problema/subproblemas	4
4. Justificación	6
5. Objetivos	8
6. Hipótesis	10
7. Variables	10
8. Operacionalización de variables	11

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Teoría Científica	20
1.2 Fundamentación Filosófica	72
1.3 Teoría Conceptual	74
1.4 Teoría Referencial	80

1.5 Marco Situacional	81
1.6 Teoría Legal	83
CAPÍTULO II	
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
2.1 Por el propósito	90
2.2 Por el nivel	90
2.3 Por el lugar	90
2.4 Técnicas e instrumento para la obtención de datos	92
2.5 Diseño y muestra	92
2.6 Procesamiento de datos	92
2.7 Métodos	92
Estrategia de cambio	95
CAPÍTULO III	
INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
3.1 Comprobación de hipótesis	123
3.2 Conclusiones	128
3.3 Recomendaciones	129
BIBLIOGRAFÍA	130
ANEXOS	131

IV. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

Ficha de observación al proceso docente educativo

V. LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1: Ficha de observación al proceso docente educativo.

ANEXO 2: Mapa del Ecuador.

ANEXO 3: Mapa de la provincia.

ANEXO 4: Mapa del cantón.

ANEXO 5: Croquis de la institución indagada.

ANEXO 6: Fotografías.

ANEXO 7: Certificado de investigación

ANEXO 8: Matriz de Evidencias Investigativas

ANEXO 9: Declaración

ANEXO 10: Artículo Científico

VI. RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación cuali-cuantativa de cohorte etnográfica y hermenéutico dialéctico titulada: **LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DE AÑO 2013.**, aborda una temática lógico-sistemática que está en correspondencia con las tipologías que exigen las ciencias socio-formativas al reconocer que en los albores actuales las nuevas generaciones hacen uso limitado de pasillos didáctico en los procesos de aprendizaje, interacción cognitiva y su entorno -para apoyar- el proceso mediador pedagógico en la incorporación de las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año y reconocer así la importancia cognitivo-volitiva en la generación de ideas imperativas que apoyen al fomento del significado y sentido sapiente.

El capítulo I, aborda desde la abstracción el análisis y síntesis, el posicionamiento intelectual y científico de múltiples teóricos que han estudiado a las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año y promover una efectiva formación intelectual-axiológica en los profesores y estudiantes al favorecer la interacción con el medio y el aprendizaje creativo, con el propósito de denotar las características que aportan en la generación de estrategias de cambio implícitas en la formación de estudiantes críticos, razonadores, creativos e innovadores en la promoción de ideas creativas e innovadoras al amparo cognoscente exigido en el proceso de intervención educativa.

El capítulo II, hace énfasis en la direccionalidad metódico-indagativa que caracteriza a la investigación cuantitativa y cualitativa: métodos, técnicas, procedimientos, universo investigado y su incidencia in situ del proceso deductivo, así como la generación de estrategias de cambio reveladas a partir de un diagnóstico fáctico y la utilidad didáctico-metodológica que aportará las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año, durante el proceso pedagógico docente y ejercitar habilidades, capacidades y destrezas cognitivas en los estudiantes.

El capítulo III, mediante la aplicación de instrumentos de recolección de información primaria: ficha de observación al proceso docente en la escuela fiscal Mixta “Gustavo Lemos” de la Ciudad de Guaranda, Provincia de Bolívar, Ecuador, operacionalizadas mediante el método dialéctico-crítico, así como, el análisis respectivo con el propósito comprobar la valoración causal que pondera los defectibles observables en el proceso pedagógico de formación conducente en los estudiantes.

SUMMARY

The present study cohort cuantativa qualitative ethnographic and hermeneutic **DIALECTIC ENTITLED LEISURE-TEACHING TECHNIQUES IN EDUCATIONAL INTERVENTION TO STRENGTHEN SOCIAL LEARNING OF CHILDREN OF SECOND, THIRD AND FOURTH YEAR BASIC EDUCATION SCHOOL MIXED FISCAL "GUSTAVO Lemos" GUARANDA CITY, PROVINCE OF BOLIVAR QUIMESTRE DURING THE SECOND YEAR 2013.**, addresses a systematic logical subject is in correspondence with the types that require social science training to recognize that at the dawn of the new generations do today limited use of hallways didactic learning processes, cognitive and environment interaction-support-the pedagogical mediation process incorporating recreational and educational techniques in the educational intervention to strengthen children's social learning of second, third and fourth year and thus recognize the importance in cognitive-volitional imperative idea generation to support the promotion of the significance and meaning wise.

Chapter I deals from abstraction and synthesis analysis, positioning multiple intellectual and scientific theorists who have studied recreational and educational techniques in the educational intervention to strengthen children's social learning of second, third and fourth year and promote effective intellectual-axiological training teachers and students to encourage interaction with the environment and creative learning, in order to denote the characteristics that contribute to the generation of strategies for change implicit in the training of students critical thinkers, creative and innovative in promoting creative and innovative ideas required under knower in the process of educational intervention.

Chapter II emphasizes methodical indagativa directionality that characterizes the quantitative and qualitative research: methods, techniques, procedures, universe

and its effect investigated in situ the deductive process and the generation of change strategies revealed from factual diagnosis and didactic-methodological utility provide recreational and educational techniques in the educational intervention to strengthen children's social learning of second, third and fourth year, during the teaching learning process and exercise skills, abilities and cognitive skills students.

Chapter III, by implementing data collection instruments Primary observation sheet to the educational process in the school tax Mixed "Gustavo Lemos" Guaranda City, Bolivar Province, Ecuador, operationalized by dialectical-critical method, and the respective analysis in order to check the causal assessment that weighs the defaultable observable in the educational process of training leading to students.

VII. INTRODUCCIÓN

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectivas que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto,

el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

1. TEMA

LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DE AÑO 2013.

2. ANTECEDENTES

A partir de reconocer la problemática **internacionalizante** y analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que: una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectivas que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

Así, estudios realizados por Abedaño, en el escenario **Latinoamericano**, menciona que para tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un ser humano digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

Así, la indagación en el **contexto ecuatoriano** revela un estudiante que tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales y de ciencia que se presenten a diario.

Siendo necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

Pues, la activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico-analítico bajo el paraguas positivista y cuyos conceptos, relaciones, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

3. PROBLEMA

Valoración Causal

- Se denota una formación escolástica, sometida al adoctrinamiento doméstico.
- Se observa una actitud reflejo condicional con respecto al proceso de enseñabilidad.
- La formación en los estudiantes es carente del significado y sentido intelectual en los estudiantes.
- El proceso de intervención educativa se limita a la conferencia y exiguos espacios de interrelación estudiante-estudiante.
- No es posible reconocer una efectiva formación de estructuras cognitivas en los

¿Cuál es la importancia que tienen las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Gustavo Lemos" de la ciudad de Guaranda, Provincia de Bolívar, durante el segundo quimestre de año 2013?

Diagnóstico fáctico

- Los procesos conducentes que asumen los profesores en la intervención educativa de los estudiantes limitan la formación de aprendizajes sociales.

Formulación del problema

¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA QUE TIENEN LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DE AÑO 2013?

Sub problemas:

- a) Se denota una formación escolástica, sometida al adoctrinamiento doméstico.
- b) Se observa una actitud reflejo condicional con respecto al proceso de enseñabilidad.
- c) La formación en los estudiantes es carente del significado y sentido intelectual en los estudiantes.
- d) El proceso de intervención educativa se limita a la conferencia y exiguos espacios de interrelación estudiante-estudiante.
- e) No es posible reconocer una efectiva formación de estructuras cognitivas en los estudiantes.

4. JUSTIFICACIÓN

A todas aquellas personas que queremos y que nos quieren, que confiaron en nosotros, nos apoyaron y acompañaron en cada paso que dimos para alcanzar este inmenso triunfo.

El juego estimula en el niño la expresión, acción... por ello, es **importante** destacarla como fuente de aprendizaje. Éste le permite conocer los objetos, las personas y también descubrir, investigar. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de los objetos (la resistencia de las mesas, la fragilidad de un cristal...).

El juego también es muy **necesario** para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida. Se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad suya de forma más efectiva en el juego que fuera de él.

El niño mientras está jugando destaca el **interés** por aprender ya que cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender. Es sabido que el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden: desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, su experiencia sobre la vida...

El niño desarrolla mediante el juego desde su **originalidad** desarrolla la capacidad de memoria, atención... Por eso se dice que el juego es un instrumento de educación significativo, ya que es un aprendizaje de y para la vida.

La **novedad científica** revela una metodología basada en el juego, que se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los

niños, del éxito que tenga ese juego para los niños... El juego libre está dedicado a la voluntad del niño. Ambos, juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño.

La pedagogía tradicional siempre rechazó el juego porque creía que carecía de carácter formativo. Las nuevas pedagogías creen en las posibilidades que el juego ofrece en la educación.

El niño en el juego libre descubre infinidad de cosas y el maestro puede ser una persona de gran ayuda para que el niño exponga sus descubrimientos. Desde el punto de vista de la educación el maestro es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido. También en el exterior del aula, ya que el niño necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no puede hacer dentro de la clase.

5. OBJETIVOS

Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año de educación básica, mediante la utilización de las técnicas lúdico-didácticas, para que contribuyan en el proceso de intervención educativa.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo del aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año de educación básica.
- Destacar la importancia pedagógica que tienen las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año de educación básica.
- Diseñar un cuadernillo pedagógico de técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año de educación básica.
- Evidenciar los cambios primarios que se observan en los estudiantes mediante el desarrollo del cuadernillo pedagógico de técnicas lúdico-didácticas

COMPROBACIÓN OBJETIVIZADA DE LA INVESTIGACIÓN

- A partir de la aplicación de instrumentos de recolección de información primaria, en los docentes de *la Escuela Fiscal Mixta “Gustavo Lemos” de la Ciudad de Guaranda, Provincia bolívar*, fue posible mediante el método hipotético-deductivo en la estadística básico-descriptiva comprobar el diagnóstico fáctico y valoración causal que desemboca en los sub problemas que serán abordados desde las estrategias de cambio en

la solución implícita del proceso pedagógico en los estudiantes y dinámica metódica del docente en la intervención del primer objetivo específico.

- Para promover un posicionamiento intelectual mediante la abstracción (análisis – síntesis), crítica constructiva y argumentación fue necesario revisar en fuentes documentadas escritas y virtuales de las categorías superiores membretadas en el tema científico, las mismas que permitieron generar síntesis en la teoría científica, así como ubicar al trabajo intelectual en la teoría cognitivista como espacio filosófico y epistemológico que permitió dar fundamento pedagógico a las destrezas interpersonales y de autonomía, durante el proceso pedagógico en la generación de habilidades cognitivas en los estudiantes, durante la práctica pedagógica en el fortalecimiento de aprendizajes en los estudiantes, durante el proceso pedagógico docente, para desarrollar y ejercitar habilidades cognitivas en los estudiantes en el recorrido emergente del segundo objetivo específico.
- El tercer objetivo específico contribuyó desde la investigación cualitativa y cuantitativa a mediatizar los pasos y procesos exigidos en la corriente indagativa. Así como, se explicita la elaboración de desarrollar y ejercitar *las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año de educación básica.*
- El cuarto objetivo se comprobó a partir de la entrega del prototipo de escenario pedagógico físico y ecológico propuesto en la presente investigación, así como el taller de socialización y foro debate generado con el claustro docente y directivo del establecimiento formador.

6. HIPÓTESIS

Vía predictiva:

Tanto mejor sea la aplicación de técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa, tanto mayor será el aprendizaje social.

Variables

Variable independiente: Técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa.

Variable dependiente: Aprendizaje social.

COMPROBACIÓN DIALÉCTICO-CRÍTICA DE LA HIPÓTESIS

A partir de la formulación del tema científico: *las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año de educación básica*, fue importante revelar que frente a la participación implícita, es posible marginar el adoctrinamiento doméstico al que ha sido sometido el estudiante y el condicionamiento sensorio-perceptivo que caracteriza al proceso docente educativo y la limitada intervención social y cognitivo perceptual.

Los cambios que se operacionalizan son iniciales, no es posible reconocer una transformación totalizadora, pues, lo visible que reconoce la investigación es el deseo de modificar el comportamiento de los docentes, frente al reto responsable en el fomento de un aprendizaje que tenga correspondencia con el proceso de modelamiento cognitivo y volitivo-afectivo.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable interviniente: <i>Proceso de intervención educativa</i>. - Es un puente entre la información recibida y el nivel de aprendizaje que se desarrollará mediante las destrezas con criterios de desempeño.			
Dimensión	Indicadores	Escalas/Ítems	Instrumentos
Proceso pedagógico:	El docente ha sido puntual al comenzar la clase.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente ha relacionado de manera adecuada el nuevo contenido con las clases	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.	Ficha de observación al desempeño docente.

	anteriores.		
	El docente ha explicado de manera adecuada los objetivos de la sesión.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.
	El tema de la clase corresponde al desarrollo de los contenidos programáticos.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente ha explicado la estructura lógica de la sesión de clase.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.

	El docente demuestra entusiasmo por el plan de la sesión propuesto.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente despierta el interés hacia el tema de la clase.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente ha utilizado un procedimiento adecuado para recuperar los saberes previos de sus	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.

	estudiantes.		
<p>Variable independiente: Estrategias lúdico-cognitivas.- Es una estrategia de aprendizaje, permite estimular el pensamiento, es una actividad propia del niño que facilita la comprensión y aprendizaje, ayuda a integrarse y compartir saberes con otros niños, desarrolla la creatividad e inventiva, desarrolla su atención y memoria y permite el crecimiento y desarrollo global del niño.</p>			
Organización pedagógica:	El docente ha preparado de manera adecuada las estrategias lúdico-cognitivas para la clase de matemática.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente ha seleccionado las estrategias lúdico-cognitivas con ejemplos y	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.

	ejercicios que logran que el aprendizaje sea efectivo en la matemática.		
	El docente ha utilizado de forma adecuada las estrategias lúdico-cognitivas.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente ha elegido los contenidos para el nivel de los Estudiantes.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p> <p>b) Se observó sólo una vez.</p> <p>c) Se observó pocas veces.</p> <p>d) Se observó algunas veces.</p> <p>e) Se observó con frecuencia.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente ha presentado los	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>a) Se observó la falta de este indicador.</p>	Ficha de observación al desempeño docente.

	<p>contenidos de manera Organizada.</p>	<p>b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.</p>	
	<p>El docente ha relacionado los nuevos contenidos con las experiencias de los estudiantes.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia: a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.</p>	<p>Ficha de observación al desempeño docente.</p>
	<p>El docente ha utilizado más de una estrategias lúdico-cognitivas para explicar los contenidos de matemáticas.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia: a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.</p>	<p>Ficha de observación al desempeño docente.</p>

	El docente evidencia un óptimo dominio de los contenidos en matemática.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.	Ficha de observación al desempeño docente.
Variable dependiente: Aprendizaje social: Constituyen el referente principal para que el profesorado elabore la planificación con el sistema de clases y tareas de aprendizaje.			
Meta cognición:	El docente reconoce el aprendizaje social en el proceso docente educativo.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.	Ficha de observación al desempeño docente.
	El docente diferencia aprendizaje social de otro tipo.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces.	Ficha de observación al desempeño docente.

		e) Se observó con frecuencia.	
El docente sigue la ordenación: preparación, selección, diseño, evaluación del aprendizaje social	Marque con una (x) el indicador de correspondencia:	a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.	Ficha de observación al desempeño docente.
El docente utiliza métodos para fortalecer el aprendizaje social	Marque con una (x) el indicador de correspondencia:	a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces. d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.	Ficha de observación al desempeño docente.
El docente ha utilizado aprendizaje social para	Marque con una (x) el indicador de correspondencia:	a) Se observó la falta de este indicador. b) Se observó sólo una vez. c) Se observó pocas veces.	Ficha de observación al desempeño docente.

	comprobar si se han cumplido los objetivos de la sesión.	d) Se observó algunas veces. e) Se observó con frecuencia.	
--	--	---	--

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 TEORÍA CIENTÍFICA

1. El juego como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

1.1 El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

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

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

- a) En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la

investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

- b) En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.
- c) En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

1.2 Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- a) Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- b) Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- c) Influencia educativa.
- d) Correspondencia con la edad del alumno.
- e) Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- f) Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- g) Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, psicofisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

1.3 Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:

- a) Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- b) Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

- c) Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- d) Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

1.4 Características de los juegos didácticos:

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

1.5 Fases de los juegos didácticos:

- a) **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- b) **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- c) **Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando

logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

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

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

1.6 Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

- **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.
- **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.

Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.
- **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

1.7 Significación metodológica de los juegos didácticos.- Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las **técnicas participativas** son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el

conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

1.8 Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos:

- a) Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- b) Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- c) Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- d) Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

- e) Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

1.9 Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:

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

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

1.10 Clasificación de los juegos didácticos: Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

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

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

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

1.11 Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica

- 1.- Motivación inicial.
- 2.- Ejecución:

- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
- Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

3.- Reforzamiento:

- ¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

4.- Vinculación con la vida:

- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
- ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

5.- Sistematización y Generalización:

- ¿Qué conclusión podemos sacar?
- ¿Cómo resumimos lo discutido?
- ¿Qué aprendimos?

1.12 La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños y adolescentes: El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el "juego de roles" (Roleplay Game), este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o períodos históricos.

A partir de los años 60 aparece en la escena un tipo de juego de tablero en los que se desarrollaban acciones de simulación estratégica, la búsqueda detectivesca, el análisis de los amigos y enemigos y el combate. En estos juegos podían participar de 5 a 6 jugadores generalmente estudiantes y cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Uno de estos tipos de juegos denominados "Calabozos y Dragones", aún hoy en día uno de los más conocidos, está inspirado en la cosmogonía planteada en los libros de J.R Tolkien. "El señor de los anillos", "El Hobit" u otros. Esta experiencia inicial se tradujo en aportes a la promoción de lectura de la literatura de temática medieval, las historias de aventuras, la magia, el rescate u otras.

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores usando como herramienta los juegos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia introduciendo elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo en colectivo y la dramatización. Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y norteamericana han sido mostrados a través de estos juegos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial.

1.13 Hoy en día en el mercado encontramos tres tipos de temas en los juegos.

- a) Los juegos de ficción.
- b) Los juegos futuristas.
- c) Los juegos de Historia.

Los primeros hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

Los segundos nos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansías de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.

Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de las costumbres e

idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad.

Encontramos también juegos como la "Era de los Imperios" y "Conquistadores" que consisten en la creación de imperios a partir de la conquista y devastación de civilizaciones enteras en los que se estimulan antivalores tales como la traición, y la acumulación de riquezas, aspectos que deterioran la proyección futura de estos niños y adolescentes y actúan como un bumerán en las conformación y asimilación de los valores que se educan en los sistemas educativos de los diferentes países.

Lo ideal constituiría la promoción de la lectura de la Historia, de cualquier país, como respuesta a una cultura de conquista, emancipación y explotación por más de cinco siglos, lo cual enaltecería, en el juego, las batallas de nuestros ejércitos, la resistencia de la patria y las luchas que se sucedieron para lograr la libertad y la creación de una sociedad más justa, noble y soberana.

También desarrollaría la destreza de la lectura y el acercamiento a una cultura de la investigación histórica, el conocimiento de las actividades políticas, sociales y culturales que trascendieron a nuestros antepasados y sus batallas por el logro de la independencia.

Cuando hablamos de conocer la historia hacemos referencia a fortalecer el sentido de pertenencia de la nueva generación, aspecto que permitirá identificar una historia propia llena de acontecimientos, valores y personajes que nos determinan como nación, como pueblo, con una identidad constituida y creada bajo los preceptos de la lucha y la conquista rebelde y soberana.

En los juegos de historia, que se transmiten a nivel internacional, siempre hemos sido víctimas de variados métodos en el intento de dominación de las masas, estos métodos van desde la conquista violenta, hasta las sofisticadas estrategias de manipulación en las que se ponen en práctica elementos de las más avanzadas tecnología como el cine, la televisión y los videojuegos.

Estos últimos han ganado proliferación en la población mundial, y aunque no representan en nada los valores universales de la convivencia social y mucho menos los históricos que sostienen la identidad de los pueblos latinos, si introducen constantemente acciones que generan actitudes hacia el consumo y la proliferación de las actividades capitalistas e imperialistas, que determinan el poder, la ambición y el placer de ganar, subordinando el respeto, la comprensión, el intercambio, la asimilación de errores y rectificaciones y la aceptación de los contrarios.

Valdría la pena preguntarse: ¿es imprescindible diseñar un juego para contribuir al desarrollo de un niño y adolescente más identificado con sus valores históricos y patrios?

¿Es necesario crear una metodología que responda a la implementación de acciones concretas para potenciar actividades lúdicas que determinen el desarrollo de las relaciones interpersonales y de amistad en niños y adolescentes?

Podríamos partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación.

En el caso de los niños de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

1.14 El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho tiempo en el juego o simplemente no jugar, aun cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño, lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las hembras otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

1.15 Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parques y los escondidos. Estos juegos son practicados por el niño con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

En este tipo de juego podemos diferenciar la conciencia de la regla por parte del niño o la práctica de la regla por parte del mismo.

La conciencia de la regla se refiere a la forma en que los niños se representan el carácter sagrado de la regla (eterno, inmutable) o decisorio (por acuerdo de la sociedad infantil) de esta, su heteronomía o autonomía.

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa.

Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

Con este juego se fomenta el debate, y la discusión como elemento de comunicación y consenso, en el momento de resolver los dilemas morales. Ahora bien un dilema moral, es un conflicto en el que están implícitos los valores.

Algunas teorías señalan que el individuo aprende a comportarse en sociedad a través de premios y castigos (conductismo de Watson), otras teorías hablan más de las variables cognitivas y afectivas del pensamiento en la comprensión de reglas cognoscibles, a este proceso de diferenciación entre lo aceptable e inaceptable, comprensión y aceptación de las normas se le llama Socialización.

Esta asimilación de las normas condiciona un respeto y adaptación a la sociedad y una preparación de los argumentos que se dispondrán en su futuro, porque las normas sociales señalizan los comportamientos esperados en una sociedad o grupo dado y representan la exigencia a seguir un determinado patrón comportamental.

Éstas se transmiten de generación en generación a la par de las costumbres y las tradiciones, conjuntamente, con el objetivo de preservar el orden social se prescriben y transmiten también los modos de sanción a adoptar ante la violación de las mismas, los medios para sancionar la conducta desviada, que se detecta,

entonces, a partir de la violación de estas normas, lo que permite que se estructuren relaciones de amistad basados en la solidaridad, comprensión, aceptación de los caracteres del otro y reacción de apoyo mutuo entre los miembros que desempeñan el juego.

Con relación a la práctica de la regla (forma en que los niños la aplican en el juego) surge la necesidad de la comprensión y el control mutuo, así como de ganar acatando reglas comunes. No obstante, aún las reglas no se dominan en detalle y por esto tiende a variar, tratando los niños de copiar en el juego al más informado.

En el caso de los adolescentes el juego constituye un medio de diversificación para establecer y fomentar las relaciones interpersonales y de amistad, lo que permite representarse una forma más eficiente de interacción y participación en el grupo al cual accede a partir de sus valores, sentimientos y gustos.

Con la actividad lúdica en la adolescencia se pueden lograr las condiciones para un mejor desarrollo de las capacidades educativas y prevenir las consecuencias que pudieran generar las diferencias entre las necesidades educativas de los educandos y las respuestas de los sistemas educativos; (adaptación inicial a la escuela, detección precoz de alumnos con necesidades educativas especiales, estimulación y procesos dirigidos a permitir a los alumnos afrontar con progresiva autonomía las exigencias de la actividad educativa).

Pues como dijese Vigostky la zona de desarrollo próximo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales. Por lo que el juego potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas.

1.16 La influencia de las relaciones de amistad en niños y adolescentes para el desarrollo de su personalidad: Se espera que el individuo alcance el status primario, que asuma una independencia que le permita expresarse personalmente y dirigirse hacia roles y metas de acuerdo con sus habilidades y posibilidades ambientales (Montenegro y Guajardo, 1994).

En el caso de los niños de edad escolar la amistad se define por la cooperación y ayuda recíprocas ya que los amigos se perciben como personas que se ayudan una a otras para lograr objetivos comunes.

El avance de la capacidad de "descentración" (entiéndase: ponerse en el punto de vista de los otros) concede al niño la posibilidad de analizar, comprender y apreciar no sólo las conductas manifiestas de los otros, sino también las intenciones, los sentimientos y los motivos que los mueven, y comprender que pueden ser distintos a los suyos.

Esta descentración cognitiva permite al niño entender las relaciones, basándolas en la reciprocidad: yo evalúo el comportamiento de mis amigos conmigo, pero ellos también evalúan cómo me comporto con ellos. La posibilidad cognitiva de realizar evaluaciones recíprocas confiere un nuevo carácter a las relaciones de amistad: se empieza a considerar que la confianza mutua y la ayuda recíproca son los pilares para el mantenimiento de la amistad (Ortiz Alcalde, Natalia, 2003)

A estas edades, los niños que más amigos tienen son aquellos que más ayudan, aprueban a los otros, prestan atención y cariño a sus compañeros y acceden con gusto a sus peticiones, mientras que los más rechazados son los que se niegan a colaborar, ignoran a los demás o los ridiculizan, acusan y amenazan.

En este momento evolutivo, las amistades se entienden como relaciones más duraderas y menos frágiles que en la etapa anterior, debido a que se desarrollan con mutuos actos de ayuda y manifestaciones de buena voluntad que tienen lugar

a lo largo del tiempo y se continúan desarrollando aún más en la etapa adolescente.

El adolescente estructura las actitudes y pautas de comportamiento adecuadas para ocupar un lugar en el mundo de los adultos (Hurlock, 1980). Se produce la maduración social, puesto que el individuo logra incorporar las relaciones sociales y sus esquemas, comprendiendo de esta manera la importancia del orden, la autoridad y la ley (Remplein, 1971).

La relación con los otros es más sincera, y no se busca como un medio de referencia para conocerse a sí mismo, sino con un verdadero interés por su valor personal, incluyendo la ayuda y sacrificio si lo necesita (Remplein, 1971)

El adolescente se motiva a la acción solidaria, posibilitado por los nuevos sentimientos de altruismo, empatía y comprensión, lo que le provoca una gran satisfacción, y logra el anhelo de ser importante; estos afanes solidarios comúnmente se desarrollan en conjunto con otros jóvenes de ideas comunes, que son los movimientos juveniles dando lugar a las relaciones de amistad y sus valores intrínseco. (Remplein, 1971; Hurlock, 1980; Craig, 1997).

Las amistades cumplen en esta etapa variadas funciones, como el desarrollo de las habilidades sociales, como ayuda para enfrentar las crisis y los sentimientos comunes, ayuda a la definición de la autoestima y status, no por lo que dicen, sino por la posición del grupo al que pertenecen (Remplein, 1971; Hurlock, 1980; Craig, 1997).

En la adolescencia disminuye el número de amigos, en comparación con la pubertad, buscando características afines; se hacen más estables en el tiempo e íntimas; también aparecen las amistades con el sexo opuesto (Montenegro y Guajardo, 1994; Hurlock, 1980; Craig, 1997).

La capacidad racional desarrollada junto con la objetividad lograda, permite que las tensas relaciones con los padres y profesores se relajen, admitiendo sus influencias, dependiendo del valor objetivo de su opinión, dándose incluso la relación de amistad con uno de los padres (Remplein, 1971).

En todas las décadas se ha dado que los adolescentes, sobre todo los preuniversitarios, son una fuerza de cambio valórico de la sociedad; también son capaces de formar nuevos valores a parte de los entregados por los padres (Craig, 1997).

Una de las conductas riesgosas más difundidas en la adolescencia es el consumo de alcohol y drogas, porque creen que es una marca distintiva de la adultez (Craig, 1999). La adolescencia se constituye actualmente en un factor de riesgo para el consumo de drogas, porque le permiten adquirir una identidad, establecer fuertes lazos de amistad, recursos para enfrentar situaciones estresantes.

Otros factores descubiertos en Chile son la actitud favorable de la actitud de la familia hacia las drogas, un alto grado de conflicto familiar, fracaso académico o bajo compromiso escolar, aprobación o uso de drogas entre amigos e insatisfacción personal.

En Chile existía en 1991 una prevalencia de consumo experimental del 11.8% y consumo frecuente del 10.4% entre jóvenes de 18 a 25 años. La primera experiencia de consumo ha sido ubicada entre los 15 y los 19 años (Montenegro y Guajardo, 1999).

En algún punto de su vida la mayoría de los adolescentes incurren en una conducta delictiva, aunque sólo la minoría participa en conductas de riesgo elevado con propósitos destructivos (Craig, 1997).

No se puede atribuir sólo a la pertenencia de un estrato social, sino que más bien a que no están dispuestos a adaptarse a la sociedad y desarrollar un adecuado

control de los impulsos o a encontrar salidas a la ira y a la frustración (Craig, 1999).

También se postula que la delincuencia se produce por una baja autoestima, sentimiento de insuficiencia, rechazo emocional y frustración de las necesidades de autoexpresión; la indiferencia, el rechazo o apatía de los padres también puede ser considerado un indicador de delincuencia (Mussen, 1985).

La delincuencia es una de las adaptaciones extrema a lo que la sociedad desapueba, satisface necesidades de autoestima, brinda la aceptación del grupo de camaradas, y da una sensación de autonomía (Craig, 1999).

Las conductas de riesgo de los adolescentes (alcoholismo, drogadicción y delincuencia, estarían relacionadas con un sentimiento de omnipotencia, necesidad de probar su capacidad asegurando su autoestima (Montenegro y Guajardo, 1994).

Estas conductas de riesgo son disminuidas a partir de la implementación de una adecuada relación de amistad porque el significado de la amistad y el tener amigos es algo que se instaura en la infancia y estas primeras adquisiciones influyen en su desarrollo posterior.

Al principio el niño se relaciona básicamente con su familia más íntima (padres, hermanos), pero poco a poco, sobre todo gracias a la escuela, el niño inicia su socialización entablando lazos afectivos fuera del hogar. Descubre a otros niños de su edad, con otras características, algunas iguales y otras diferentes a él. Aprende a compartir, a confiar y a querer a personas de su misma edad. Hay un doble vínculo de forma que la personalidad del niño influye claramente en el desarrollo de sus amistades y éstas, a su vez, también lo hacen sobre su personalidad.

En esta etapa es fundamental el aprendizaje que se hace a partir de los padres, de sus amigos y de la relación que tengan con ellos porque es más fácil que un niño y/o adolescente tenga amigos en una familia en la que se valoran y potencian los lazos de amistad, que en una que se subvaloren estas relaciones.

1.17 Ejemplificación de la aplicación de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Estrategia para la implementación de la actividad lúdica en el sistema educativo de niños y adolescentes: Idea original de la estructura. José Gregorio Rodríguez y Rafael Eugenio Ariza 2003.- Es importante hacer un alto para señalar que el desconocimiento de la historia del país es una problemática que repercute en la conciencia social e individual de cada sociedad y puede constituir un determinante en la ausencia de la identidad, pertenencia con el sistema, el medio y la sociedad en que el sujeto se desempeña, además de evitar la creación de valores favorables en la defensa y comprensión de acciones políticas, sociales e ideológicas que se generan en las instituciones y el gobierno, del país en cuestión.

Por lo que resulta necesario implementar acciones lúdicas que permitan generar el conocimiento de la historia y que sea de fácil comprensión, motivación y asimilación para estos niños y adolescentes.

Esta actividad lúdica (juego) es de fácil comprensión y asimilación por parte de los educadores y educandos, la cual no necesita materiales inalcanzables o de gran magnitud económica para su implementación. A continuación indicamos la estrategia para su implementación.

1.18 Estructura del juego: El juego consta de dos partes fundamentales en su estructura esencial, la cual se divide en: La guía y el texto histórico.

1.19 La guía: Indica las normas que regulan las acciones de los participantes, las situaciones que se presentan y la resolución de problemas. Esta guía establece parámetros que dan formas a la dinámica grupal que potencializará en cada instante el desarrollo del texto histórico. En la guía se revisan los aspectos fundamentales en cuanto a las "Partidas" o "Sesiones". Entre estos elementos tenemos:

- 1. Los personajes jugadores.** Ejemplo. Son los participantes los que los crearán a partir del conocimiento de una parte de la historia y adquieren su propia personalidad.
- 2. Los personajes no jugadores.** Ejemplo. Estos participantes son introducidos al juego a través de un Director. Estos tienen un papel fundamental ya que sirven de orientadores, además de catalizar las acciones de los personajes jugadores.
- 3. El Director.** Ejemplo. Entre los participantes uno de ellos debe fungir como director del juego (al principio es bueno que sea el docente que tenga experiencia en Historia), le corresponde a él recrear la historia a través de la narración oral, mostrar el contexto y las diferentes alternativas de acción que tienen los personajes jugadores. El director es los sentidos, los ojos, oídos, tacto... que le permite a los participantes ponerse en contacto con la realidad del juego. Es decir la historia narrada. La idea es que en el salón de clases se estructuren equipos, todos tengan la oportunidad de pasar a cumplir ese papel. Sólo se necesita incentivar la creatividad, capacidad narrativa, habilidad y las reglas del juego, características que se desarrollarán durante la práctica continua.
La búsqueda o trabajo de indagación con los libros, los manuales de historia, que permitan descubrir los elementos necesarios para que el equipo pueda ganar.

El periplo o viaje de los personajes. Los viajes que se pueden hacer por los caminos de la historia y dentro de lugares relevantes que se recreen en el juego.

El combate. Que debe de poseer como características el uso de las armas convencionales que se usaron en la lucha por la independencia y la estrategia de guerra que es más importante que los propios utensilios de guerra.

El trabajo cooperativo. Se debe trabajar en cada momento a la ayuda mutua, cooperación, intercambio, búsqueda, entrega de datos entre los participantes del equipo, etc.

4. La dinámica. Ejemplo. Consiste en desarrollo del juego, enmarcado en el contexto histórico que va desde una época determinada hasta otra de carácter relevante para el País, en cuanto a la lucha por la liberación de la nación. Los elementos fundamentales que sostienen la dinámica son los siguientes:

5. El combate. Ejemplo. Es el elemento principal, la historia central del juego es la guerra independentista, por lo tanto deben existir dos bandos bien definidos. El de los dominantes que luchan por perpetuar el dominio y la hegemonía y el de los patriotas que luchan por la tan anhelada independencia. Para no representar la violencia de los combates se realizará una "batalla de ideas" en las que se pueden presentar:

- Dilemas Morales.
- Análisis de pensamientos de los próceres de las revoluciones que se están defendiendo.
- Trabajos o tareas.

Los participantes superarán los obstáculos en la medida en la que puedan responder a las preguntas o realizar las tareas o trabajos.

En el análisis del pensamiento histórico de los libertadores del país. Se tomará un pensamiento y se responderá a una pregunta, se determinarán los valores o se buscará la relación con la actualidad.

1.20 La creación del personaje: El personaje será creado y representado por el participante y para ello se tomará en cuenta dos factores:

- La etnia, entre las que tenemos al blanco criollo, blanco peninsular, aborigen, mestizo y el negro.
- La categoría, es el modo en que se gana la vida el personaje. Entre estos tenemos al campesino, comerciante, brujo, esclavo, y sacerdote.
- Las pericias. El personaje en cada sesión irá ganando habilidades (nadar, escalar, montar a caballo).
- Los valores. Cuando se realiza una determinada tarea, se analiza un pensamiento, o se discute un dilema moral, el personaje desarrollará determinados valores.

1.20.1 Para crear un personaje:

- Se escoge una etnia y una categoría.
- Se le da un nombre, peso, estatura y edad.
- Se lanzan 2 dados para determinar las características físicas e intelectuales. Por ejemplo para determinar la destreza se lanzan dos dados de 6 caras y si obtenemos 6 + 4 el puntaje de D será de 10 puntos, y así con las demás características mencionadas anteriormente.
- Los puntajes de vida (PV) se obtienen multiplicando por 2 la constitución física.
- El Director le asigna un motivo y una misión personal.
- Se le asignan objetos, animales, utensilios, etc.

El participante debe investigar con ayuda docente acerca de las características del personaje y su época.

1.21 La hoja de creación del personaje: Esta es una panilla que irá siendo llenada por el participante en el proceso de creación de su personaje. En estas se anotarán los rasgos, valores, principios y desarrollo evolutivo que se producen en el personaje, así como pericias y nuevas habilidades.

Las sesiones: en un salón de clases se pueden estructurar 6 ó 7 equipos, cada uno debe tener un director, que guiará el juego con asesoría del maestro. El texto histórico será elaborado por el docente y presentado al master con anticipación. El tema puede ser discutido en clases en la semana y los jueves un espacio de 45 minutos se pueden dedicar a la implementación del juego. Para desarrollar el texto histórico se pueden tomar de 4 a 5 sesiones, en dependencia de la complejidad del problema a resolver en el decursar histórico.

B) El texto histórico: Consiste en un texto que muestra la historia general, el contexto social, cultural, económico y político de la época tratada, en dependencia del caso de cada país y su situación geográfica. Las etapas de la independencia de cada contexto histórico o el seleccionado específicamente para su debate y se determinaran las situaciones que encaminarán las aventuras que los personajes vivirán.

Este texto histórico muestra a su vez situaciones más específicas, escenarios que presentan varios escenarios que presentan varias alternativas de acción, en las cuales deben ser resueltos problemas, evadiendo obstáculos o realizando acciones de enfrentamientos de los ejércitos o fuerzas de liberación. Un docente puede tantos textos históricos como su imaginación le permita, siempre y cuando se respeten los acontecimientos reales.

El texto histórico va adquiriendo sentido en la medida que se implementa, a través de la narración oral de director y de las acciones de los ejemplos.

1.22 ¿Cómo estructurar el texto histórico?

1. El docente debe preparar el texto histórico presentando las situaciones que deben ser resueltas. Por lo que se debe tener en cuenta los siguientes elementos:

- La historia central, el contexto y los principales acontecimientos que se sucedieron en estrecha relación entre ambos.
- Presentar las situaciones en el orden en que serán desarrolladas.
- Determinar las tareas, preguntas, así como los dilemas morales que se puedan encontrar en las diferentes situaciones.
- Presentar las diversas alternativas de acción de los personajes de acuerdo al ambiente.

1.22.1 La aleatoriedad: Para dar fluidez a las acciones de los personajes, sin establecer una rigidez extrema en el desarrollo de las mismas, se utilizarán los dados. Esto incide en evitar que los resultados dependan en un 100% de los personajes jugadores o el director.

1.22.2 Ejemplo del desarrollo del texto histórico: Director / Pedro. "...estamos a punto de iniciar un viaje a través de nuestra historia, para conocer los personajes que han marcado pautas en la gesta libertadora de nuestro país..."

Mis palabras serán las que guiarán esta interesante travesía, pero tú debes escoger, decidir tus propias acciones mientras te muestro todas las posibilidades. Aquí va la primera pregunta:

- a) "¿aceptas incorporarte en esta interesante aventura y salvar todos los obstáculos que se te presenten en el camino por alcanzar la victoria junto a tus compañeros?"
- b) Todos los personajes: "Acepto".
- c) Master "muy bien en este momento es de noche, hay un camino largo, que termina en un a pequeña colina, se ve humo a lo lejos..." "... es un pequeño poblado, se oye golpes de tambores en la distancia..." "¿qué podemos hacer?"

- d) Roberto: "...me acerco con cuidado en la dirección donde se oye la música, les pido a mis compañeros que me sigan..." " ¡Vengan!"
- e) Manuel: "...no podemos ir, es muy arriesgado, mejor esperamos a que amanezca..."
- f) En este caso se arrojaran los dados para probar voluntad. ¿Quién logra convencer al compañero?. Cada uno lanza los dos dados y el que mayor puntaje tenga convence a su compañero. Y así sucesivamente en las diversas acciones que se presenten.

1.23 Algunas recomendaciones necesarias para implementar esta actividad

lúdica: La guía debe ser elaborado con un lenguaje sencillo ya que está dirigido a niños de edad escolar y adolescentes.

No debe ser muy extenso, ni debe contener un exceso de normas. Las mismas son recomendables que las elaboren los docentes que trabajaran el texto histórico.

Se pueden diseñar tarjetas de diferentes colores para las preguntas, dilemas morales y tareas que se asignaran durante la travesía.

Es recomendable realizar un estudio piloto en grupos de 5to y 6to grado de escolaridad primaria y 7mo, 8vo de secundaria básica.

Se podría trabajar con recursos nemotécnicos como la música, los dibujos, mapas pequeños sobre los territorios de las batallas, etc, que permitan ambientar las sesiones de trabajo.

1.24 Juego: cuadro del saber:

- I. Objetivo:** Desarrollar habilidades en la solución de problemas económicos a partir de alternativas.
- II. Materiales:** Cartulina, tarjetas, plumones.
- III. Desarrollo:** Para la aplicación de este juego, es preciso confeccionar un cuadro de cartulina que tenga 5 filas y 5 columnas, formando así 25

casillas, cada una de las cuales debe estar numerada y representará una pregunta o situación económica que tendrá un valor de 1 a 10 puntos, en dependencia de la complejidad de la misma. El valor de cada pregunta debe consignarse en la esquina inferior derecha de la casilla que corresponda.

El aula se divide en dos equipos y se coloca la cartulina en la pizarra. En la mesa del profesor se colocan las 25 tarjetas que contienen las preguntas; por supuesto, cada tarjeta tiene en el dorso el número de la casilla a que pertenece, para facilitar su localización. El primer equipo que intentará responder la pregunta dirá el número de la casilla que desee y deberá responder la pregunta que corresponda a esa casilla.

Si el equipo responde la pregunta correctamente, esa casilla se cubre con un cartón de color que identifique al equipo (rojo, por ejemplo), y se le anotan al equipo los puntos que vale la pregunta. Si no la responde correctamente, entonces se le concede la oportunidad de responder al otro equipo; si éste no responde, la casilla se tapa con un cartón blanco, lo cual significa que esa casilla queda "bloqueada", y la pregunta es respondida por el profesor.

En el juego gana el equipo que logre colocar 5 cartones en forma horizontal, vertical o diagonal, es decir, el equipo que sea capaz de responder 5 preguntas en alguna de las posiciones antes mencionadas. Si ningún equipo logra esto, entonces gana el que más puntos acumule.

IV- Recomendaciones: Si el profesor no posee la cartulina para la confección del cuadro, puede dibujar éste en la pizarra y trabajar en ella.

Cuadro del saber:

1	2	3	4	5
6	1	4	1	8
6	7	8	9	10
1	7	5	9	1
11	12	13	14	15
2	3	10	3	2
16	17	18	19	20
1	9	5	7	1
21	22	23	24	25
8	1	4	1	6

Estas actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.

Promueven el estudio de la historia de los países en cuestión, elemento esencial para la formación social de cada nación, el desarrollo ideológico, la identidad, pertenencia y el conocimiento político en la misma.

Promueven el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socioculturales que permiten el acervo científico de la nueva generación.

Se logra incrementar una estrategia lúdica que incide en la formación académica y la relación enseñanza - aprendizaje de los niños y adolescentes del país.

Impulsan el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica la autocrítica, la autodeterminación y el crecimiento personal de los niños y adolescentes del país.

2.25 Son aplicables a otras áreas del conocimiento.- Este proyecto es una propuesta pedagógica que busca mejorar los niveles en competencias lectoras y escriturales por medio de la utilización de estrategias lúdico-didácticas, que lleven al alumno a sentirse motivado, a realizar actividades que propicien un aprendizaje creativo y significativo. Esta propuesta al ejecutarse tiene como objetivo primordial el beneficio de las actividades pedagógicas, el enriquecimiento de conocimientos, el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas en los educandos. De acuerdo a lo anterior es importante implementar en los primeros niveles de escolaridad una forma adecuada y llamativa de trabajar los procesos como: lectura de cuentos y construcción de los mismos, la utilización de sonidos, movimientos y la apropiación del personaje que llamen la atención del alumno y lo lleven a conocer el maravilloso mundo de los libros. Por tanto la ejecución de este proyecto es viable, dado existe la disposición de todos los recursos humanos, legales, técnicos, logísticos y físicos que garanticen los resultados esperados.

Además es importante destacar que este proyecto se constituye en un aporte para todas las instituciones del municipio de Ituango, en la búsqueda permanente de la calidad de la educación.

2. Intervención educativa.- Hoy más que nunca la profesión de la docencia enfrenta diversos retos y demandas. Es un clamor social que la tarea docente no se debe restringir a una mera transmisión de información, y que para ser profesor no es suficiente dominar una materia o disciplina.

El acto de educar implica interacciones muy complejas, las cuales involucran cuestiones simbólicas, afectivas, comunicativas, sociales, de valores, etc. De manera que un profesional de la docencia debe ser capaz de ayudar propositivamente a otros a aprender, pensar, sentir, actuar y desarrollarse como personas.

Por ello, la formación de los profesores se ha ampliado considerablemente, incursionando en diversos ámbitos relativos a muy diferentes esferas de la actuación docente. El rol del docente y la naturaleza interpersonal del aprendizaje.

Aunque es innegable el carácter individual y endógeno del aprendizaje escolar, éste no solo se compone de representaciones personales, sino que se sitúa asimismo en el plano de la actividad social y la experiencia compartida.

Es evidente que el estudiante no construye el conocimiento en solitario, sino gracias a la mediación de los otros y en un momento y contexto cultural particular. En el ámbito de la institución educativa, esos "otros" son, de manera sobresaliente, el docente y los compañeros de aula.

Desde diferentes perspectivas pedagógicas, al docente se le han asignado diversos roles: el de transmisor de conocimientos, el de animador, el de supervisor o guía del proceso de aprendizaje, e incluso el de investigador educativo.

Sin embargo la función del maestro no puede reducirse a la de simple transmisor de la información ni a la de facilitador del aprendizaje, en el sentido de concretarse tan sólo a arreglar un ambiente educativo enriquecido, esperando que los alumnos por sí solo manifiesten una actividad auto-estructurante o constructiva.

El docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento. Es difícil llegar a un consenso acerca de cuáles son los conocimientos y habilidades que un "buen profesor" debe poseer, de acuerdo a la opción teórica y pedagógica que se tome, la visión filosófica, los valores y los fines de la educación con los que se asuma el compromiso.

2.1 Sin embargo pueden ubicarse algunas áreas generales de competencias docentes: ¿Qué han de saber y saber hacer los profesores?

- a) Conocer la materia a enseñar.
- b) Conocer y cuestionar el pensamiento docente.
- c) Adquirir conocimiento teórico-práctico sobre la enseñanza de la materia.
- d) Crítica fundamentada en la enseñanza habitual.
- e) Saber: planificar, preparar actividades, diseñar apoyos, crear un clima favorable.
- f) Enseñar estratégicamente contenidos y habilidades de dominio.
- g) Saber evaluar. Si se trata de un profesor constructivista.
- h) Es un mediador entre el conocimiento y el aprendizaje de sus alumnos: comparte experiencias y saberes en un proceso de negociación o construcción conjunta del conocimiento.
- i) Es un profesional reflexivo que piensa críticamente su práctica, toma decisiones y soluciona problemas pertenecientes al contexto de su clase.
- j) Toma conciencia y analiza críticamente sus propias ideas y creencias acerca de la enseñanza y el aprendizaje, y está dispuesto al cambio.
- k) Promueve aprendizajes significativos, que tengan sentido y sean funcionales para los alumnos.
- l) Presta una ayuda pedagógica a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones en que se involucran sus alumnos.
- m) Establece como meta la autonomía y autodirección del alumno, la cual apoya en un proceso gradual de transferencia de la responsabilidad y del control de los aprendizajes. La función central del docente consiste en orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporcionará una ayuda pedagógica ajustada a su competencia. La formación del docente debe abarcar un plano conceptual, reflexivo y práctico.

Desde diferentes perspectivas pedagógicas, al docente se le han asignado diversos roles: el de transmisor de conocimientos, el de animador, el de supervisor o guía del proceso de aprendizaje, e incluso el de investigador educativo. El maestro se puede reducir solo a transmitir información si lo de facilitar del aprendizaje, sino

tiene que mediar el encuentro de sus alumnos con el conocimiento en el sentido de guiar y orientar la actividad constructiva de sus alumnos.

El papel de los formadores de docentes es el de proporcionar el ajuste de ayuda pedagógica, asumiendo el rol de profesor constructivos y reflexivos.

2.2 La formación del docente debe abarcar los siguientes planos conceptuales, reflexivos y prácticos.- El de la adquisición y profundización de un marco teórico-conceptual sobre los procesos individuales, interpersonales y grupales que intervienen en el aula y posibilitan la adquisición de un aprendizaje significativo:

- a) El de la reflexión crítica en y sobre la propia práctica docente, con la intención de proporcionarle instrumentos de análisis de su quehacer, tanto a nivel de la organización escolar y curricular, como en el contexto del aula.
- b) El que conduce a la generación de prácticas alternativas innovadoras a su labor docente, que le permitan una intervención directa sobre los procesos educativos.

"Los buenos profesores son necesariamente autónomos en la emisión de juicios profesionales... saben que las ideas y las personas no son de mucha utilidad real hasta que son digeridas y convertidas en parte sustancial del propio juicio de los profesores". El docente experto no sólo es el que sabe más, sino quien organiza y maneja cualitativamente mejor dicho conocimiento.

2.3 Es un docente con conocimiento profesional: dinámico, estratégico, autorregulado y reflexivo. Algunos principios constructivistas para la formación del docente serían:

- a) Atiende el saber y el saber hacer.
- b) Contempla el contenido de la materia, los procesos de enseñanza-aprendizaje y la práctica docente.

- c) Toma como punto de partida el análisis y el cuestionamiento del pensamiento didáctico del sentido común.
- d) Es el resultado de la reflexión crítica y colaborativa del cuerpo docente.
- e) Constituye un proceso de reflexión que intenta romper barreras y condicionamientos previos.
- f) Genera un conocimiento didáctico integrador y una propuesta para la acción.
- g) Contempla el análisis del contenido disciplinar, en el marco del proyecto curricular y educativo en cuestión.
- h) Abarca: conceptos, principios y explicaciones (saber); procedimientos (saber hacer); actitudes, valores y normas (saber ser, saber estar, saber comportarse, saber por qué se hace).
- i) Potencia los componentes metacognitivos y autorreguladores del conocimiento didáctico del profesor.
- j) Considera estrategias para la solución de problemas situados.
- k) Promueve el cambio didáctico: la clarificación conceptual de la labor docente, el análisis crítico de la propia práctica, las habilidades específicas del dominio donde se enseña y la adquisición de estrategias docentes pertinentes.

2.4 La función mediadora del docente y la intervención educativa.- La educación a lo largo de su historia ha tenido innumerables cambios en cuanto a la pedagogía de la enseñanza, se ha visto influida por varias corrientes psicológicas que han determinado en ciertas épocas la mejor manera en que esa educación se tenía que dar definiendo en si el papel del maestro y el papel del alumnos.

Como la sociedad ha ido evolucionando, ha forzado también que los planes y programas de estudio se vayan actualizando a las necesidades de esta, para formar gente que en ese momento sea útil para que responda a las exigencias del tipo de vida presente.

Cuando hablamos de educación, hay dos factores importantes inmersos en este tema, el primer lugar el profesor, que es pieza clave y fundamental en el proceso

de enseñanza aprendizaje y hablamos también del alumno el cual también tiene sus roles ya establecidos.

Estas dos figuras también han ido modificando, al principio el profesor era visto como un simple transmisor de conocimientos, que él sabía todo y que sus alumnos simplemente tenían que ir a la escuela a escuchar y a captar de memoria toda la información recibida.

Afortunadamente estos roles han cambiado totalmente ya que el maestro tiene que ser algo más que un simple transmisor del conocimiento, debe de ser un guía, un mediador de los conocimientos que el alumnos debe de aprender, él tiene que orientar y hacer reflexionar a sus alumnos en este proceso educativo orientado a enseñar para la vida.

2.5 El rol del docente y la naturaleza interpersonal del aprendizaje.- En la actualidad los procesos educativos de la educación deben ser para formar personas que gestionen sus propios aprendizajes, que sean autónomos y utilicen herramientas intelectuales que les permitan un aprendizaje continuo en toda su vida, que tomen decisiones y solucionen problemas en condiciones de conflicto e incertidumbre, que sean investigadores en diversas fuentes informativas construyendo el conocimiento en equipo, transformando lo que saben.

Por otro lado el profesor debe dominar dichas capacidades y además debe saber nuevas formas de enseñar (nuevas estrategias didácticas) que lleven al estudiante a adquirir habilidades cognitivas de alto nivel, que razonen valores y actitudes, que lleven a la práctica sus aprendizajes complejos de sus experiencias a través de: la sociedad del conocimiento, las tecnologías de la información, los multimedia y telecomunicaciones.

Se espera formar redes de aprendizajes y maestros, diseñen simulaciones de los diversos campos del conocimiento para que sus alumnos prueben su diversidad de competencias dando respuestas a trabajos y problemas; la demanda de la sociedad

del conocimiento requiere de nuevas formas de organización y gestión del conocimiento en la escuela, renovación de enfoques didácticos, modificación lógica del currículo escolar y replantear los procesos de formación de los docentes.

Así el docente cumple una función de organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento.

2.6 Según el enfoque de Cooper (1999), para que un docente apoye al alumno debe contemplar las siguientes áreas:

- a) Conocimiento teórico profundo y pertinente del aprendizaje, desarrollo y comportamiento del alumno.
- b) Haga ver los valores y actitudes que fomenten el aprendizaje y las relaciones humanas.
- c) Dominio de contenidos.
- d) Control de estrategias de enseñanza que faciliten el aprendizaje del alumno y lo hacen motivante.
- e) Conocimiento personal práctico sobre la enseñanza.

Algo similar mencionan Gil, Carrascosa, Furo y Martínez Torregrosa (1991) como propuesta para la formación de docentes: conocer la materia a enseñar; cuestionar el pensamiento del docente; debe haber conocimiento teórico práctico sobre la materia; que critique con fundamento su enseñanza habitual; para ello debe saber: planificar, preparar actividades, diseñar apoyos, crear clima favorable, etc.; en todo lo anterior se puede utilizar la investigación e innovación disciplinaria y psicopedagógica en el campo de la docencia.

Por lo tanto el docente debe conocer bien a sus alumnos, como: cuáles son sus ideas previas, qué son capaces de aprender en un momento determinado, su estilo de aprendizaje, los motivos intrínsecos y extrínsecos que los motivan o

desalientan, sus hábitos de trabajo, las actitudes y valores que manifiestan frente al estudio de cada tema.

El enseñar y aprender es un complejo interactivo, donde el docente ha de cumplir numerosas expectativas siendo organizador y mediador, en el encuentro del alumno con el conocimiento, creciendo éste como persona y siendo autor crítico de su entorno.

2.7 Se requiere del docente:

- a) Una formación conceptual,
- b) Reflexión sobre su práctica y
- c) Posibilidad de generar alternativas de trabajo efectivas, siendo un profesor constructivista.

Es importante la concepción que el profesor tiene del ser docente, ya que existe una repercusión en ideas, actitudes y comportamiento, porque interactúa en el alumno aún sin proponérselo y puede afectar significativamente su rendimiento en forma positiva o negativa.

Un buen profesor según Díaz Barriga (1993), lo señala como intelectual capaz de construir sus propias opciones y visiones hacia su quehacer educativo. Así que el docente experto además del conocimiento profesional de su materia es dinámico, estratégico, autorregulado y reflexivo.

Shchon (1992) resalta especialmente la enseñanza a través de la reflexión en la acción, requiriendo el diálogo maestro – alumno.

Un buen aprendizaje asume diferentes funciones para tareas distintas y rompe la monotonía didáctica como un personaje diferente, así es: Maestro Proveedor - (de conocimientos), Modelo – como un modelo para el aprendiz quiera ó no, es Entrenador - que establece actividades y corrige, Tutor – que supervisa, pero

cede responsabilidad, y menos frecuente pero necesario: Asesor – de aprendizaje o director de proyectos. El aprendiz establece metas y el maestro supervisa su logro, no ofrece respuestas.

La labor del maestro es múltiple y variada, Claxton (1984) Enuncia diez mandamientos que el maestro ha de saber para evitar que el aprendizaje sea más difícil y que prácticamente pueden centrarse en dos:

- a) Reflexionarás sobre dificultades a que se enfrenten tus aprendices y buscarás modos de ayudarles a superarlas,
- b) Transferirás progresivamente a los aprendices el control de su aprendizaje, sabiendo que la meta última de todo maestro es volverse innecesario.

Consideremos que el aprender sirviendo está centrado desde un enfoque educativo experiencial que toma en cuenta elementos fundamentales tales como: el currículo académico y nuestro proyecto comunitario (solo por citar un escenario de impacto de nuestra labor), así pues la educación es facultadora de aprendizajes activos-situados, pensamiento crítico y toma de conciencia y desde esa visión se toma en cuenta una función docente de postulador de problemas no perdamos de vista que estamos ante un material que con el solo hecho de observar la portada se sitúa en el paradigma actual de aprendizaje;

- El constructivismo, mismo que retoma aspectos citados por usted como los que menciona Jaques Delors en su libro "La educación encierra un tesoro" niveles de dominio de conocimiento y el impacto que este tiene ante las posibles conductas emitidas por el alumnado, desde esa postura comparto la idea que nuestra labor no debe reducirse a la simple tarea de resguardar a sujetos, sino como la de un proveedor de todo tipo de apoyo pedagógico regulado.

En virtud de la situación que atraviesan la mayoría de los espacios áulicos en nuestro estado, considero prudente comprender que es necesario consolidar un

marco de aprendizajes tecnológicos (me refiero aquí a los conocimientos que debe tener un docente) para poder orientar esas necesidades en una discusión con amplio conocimiento de causa pero mejor aún con un alto conocimiento de elementos teóricos y prácticos.

Desde diferentes representaciones pedagógicas, al docente se le han establecido diversos roles: el de transmisor de conocimientos, el de animador, el de supervisor o guía del proceso de aprendizaje, e incluso el de investigador educativo. El maestro se puede reducir solo a transmitir información si lo de facilitar del aprendizaje, sino tiene que mediar el encuentro de sus alumnos con el conocimiento en el sentido de guiar y orientar la actividad constructiva de sus alumnos.

El papel de los formadores de docentes es el de facilitar ayuda pedagógica, asumiendo el rol de maestros constructivos y reflexivos.

La formación del docente debe englobar los siguientes planos conceptuales, reflexivos y prácticos. Estrategias de enseñanzas para la fomentación de aprendizajes significativos.

3. Aprendizaje social.- La teoría del aprendizaje social se deriva del trabajo de Cornell Montgomery (1843-1904), quien propuso que el aprendizaje social tenía lugar a través de cuatro etapas principales: contacto cercano, imitación de los superiores, comprensión de los conceptos, y comportamiento del modelo a seguir.

Julian B. Rotter se distanció de las teorías basadas en la psicosis y del conductismo radical, y desarrolló una teoría del aprendizaje basada en la interacción.

En *Social Learning and Clinical Psychology* (1954), Rotter sugiere que el resultado de la conducta tiene un impacto en la motivación de las personas para realizar esa conducta específica. Las personas desean evitar las consecuencias negativas, y obtener las positivas.

Si uno espera un resultado positivo de una conducta, o piensa que hay una alta posibilidad de que produzca un resultado positivo, entonces habrá más posibilidades de ejecutar dicha conducta.

La conducta se refuerza, con consecuencias positivas, llevando a la persona a repetirla. Esta teoría del aprendizaje social sugiere que la conducta es influenciada por factores o estímulos del entorno, y no únicamente por los psicológicos.

Alberto Bandura (1977) expandió la idea de Rotter, al igual que la de un trabajo anterior de Miller y Dollard (1941) y se relaciona con las teorías del aprendizaje social de Vygotsky y Lave.

Su teoría comprende aspectos del aprendizaje cognitivo y conductual. El aprendizaje conductual presupone que el entorno de las personas causa que éstas se comporten de una manera determinada. El aprendizaje cognitivo presupone que los factores psicológicos son importantes influencias en las conductas de las personas.

El aprendizaje social sugiere que una combinación de factores del entorno (sociales) y psicológicos influyen en la conducta. La teoría del aprendizaje social señala tres requisitos para que las personas aprendan y modelen su comportamiento: retención (recordar lo que uno ha observado), reproducción (habilidad de reproducir la conducta) y motivación (una buena razón) para querer adoptar esa conducta.

Es también conocido como aprendizaje vicario, observacional, imitación, modelado o aprendizaje cognitivo social, este aprendizaje está basado en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta; esta observación determina el aprendizaje, a diferencia del aprendizaje por conocimiento, el aprendizaje social el que aprende no recibe refuerzo, sino

que este recae en todo caso en el modelo; aquí el que aprende lo hace por imitación de la conducta que recibe el refuerzo.

Albert Bandura, considero que la teoría del conductismo con énfasis sobre los métodos experimentales la cual se focaliza sobre las variables que pueden observarse, medirse y manipular y que rechaza todo aquello que sea subjetivo, interno y no disponible (en este método el procedimiento es manipular la variable para luego medir sus efectos sobre otras) era un poco simple para el fenómeno que observaba (agresión adolescente) por lo que decide añadir un poco más a la formula.

Surgió que el ambiente causa el comportamiento, cierto, pero que el comportamiento causa el ambiente también, esto lo definió con el nombre de determinismo reciproco.

3.1 El mundo y el comportamiento de una persona se causan mutuamente; a partir de esto empezó a considerar a la personalidad como una interacción entre tres cosas:

- a) El ambiente.
- b) El comportamiento y
- c) Los procesos psicológicos de la persona.

Estos procesos consisten en la habilidad que tenemos para guardar imágenes en nuestra mente y lenguaje, todo esto es de especial relevancia, tanto para analizar los efectos de los medios, como instrumentos observados, productores de imágenes ambientales, así como también conocer los mecanismos de modelado social a partir de los medios.

Bandura estudia el aprendizaje a través de la observación y del autocontrol y da una importancia relevante al papel que juegan los medios y observa ejemplo como aquellos tienen un carácter agresivo aumentan la propensión a la agresividad e

incluso conducen a que las personalidades violentas de la ficción audiovisual puedan aparecer como modelos de referencia, efectos que se acentúan en etapas de observación cognitiva social tan intensa como es la infancia y la juventud de allí Bandura acepta que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental rechazando así que nuestro aprendizaje se realice según el modelo conductista; pone de relieve como la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no también mediante un modelo social significativo se adquiere una conducta que si empleado solamente el aprendizaje instrumental.

De los cientos de estudios realizados por Bandura, un grupo se alza por encima de los demás, los estudios del Muñeco Bobo; lo hizo a partir de una película realizada pegaba al muñeco, gritando ¡“estúpidoooooo”!. Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo y demás acciones gritando varias frases agresivas; Bandura enseñó la película a un grupo de niños de guardería que como se podrá suponer saltaron de alegría al verla, posterior e esto se les dejó jugar; en el salón de juegos, por supuesto, había varios observadores con bolígrafos y carpetas, un muñeco bobo nuevo y algunos pequeños martillos; se observó al grupo de niños golpeando al muñeco bobo, le pegaban gritando ¡”estúpidoooooo!””, se sentaron sobre él, le pegaron con martillos y demás, es decir, imitaron a la joven de la película: esto podría parecer un experimento con poco de aportación en principio, pero consideremos un momento: los niños cambiaron su comportamiento sin que hubiese inicialmente un refuerzo dirigido a explotar dicho comportamiento.

Bandura llamo a este fenómeno de aprendizaje por la observación o modelado, y esta teoría se conoce como la teoría social del aprendizaje., Bandura llevó a cabo un largo número de variaciones sobre el estudio, el modelo era recompensado o castigado de diversas formas de diversas maneras, los niños eran recompensados por sus imitaciones, el modelo se cambiaba por otro menos atractivo y así sucesivamente.

En respuesta a la crítica de que el muñeco bobo estaba hecho para ser “pegado”, Bandura incluso rodó una película donde una chica pegaba a un payaso de verdad, cuando los niños fueron conducidos al otro cuarto de juegos, encontraron lo que andaban buscando “un payaso real”, procedieron a darle patadas, golpearle, darle con un martillo, etc.

En definitiva el comportamiento depende del ambiente así como de los factores personales como: motivación, atención, retención y producción motora.

3.2 Elementos del aprendizaje observacional:

- a) **Atención.** Si vas a aprender algo, necesitas estar prestando atención. De la misma manera, por ejemplo, estás adormilado, drogado, enfermo, nervioso o incluso “hiper”, aprenderás menos bien. Igualmente ocurre si estás distraído por un estímulo competitivo. Alguna de las cosas que influye sobre la atención tiene que ver con las propiedades del modelo. Si el modelo es colorido y dramático, por ejemplo, prestamos más atención. Si el modelo es atractivo o prestigioso o parece ser particularmente competente, prestaremos más atención. Y si el modelo se parece más a nosotros, prestaremos más atención. Este tipo de variables encaminó a Bandura hacia el examen de la televisión y sus efectos sobre los niños.
- b) **Retención.** Debemos ser capaces de retener (recordar) aquello a lo que le hemos prestado atención, guardamos lo que hemos visto hacer al modelo en forma de imágenes mentales o descripciones verbales. Una vez “archivados”, podemos hacer resurgir la imagen o descripción de manera que podamos reproducirlas con nuestro propio comportamiento.
- c) **Reproducción.** Debemos traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual. Por tanto, lo primero de lo que debemos ser capaces es de reproducir el comportamiento.
- d) **Motivación.** Con todo esto, todavía no haremos nada a menos que estemos motivados a imitar; es decir, a menos que tengamos buenas razones para hacerlo. Bandura menciona un número de motivos:

3.3 ¿Qué es? Básicamente es el aprendizaje que se realiza por observación e imitación; evidentemente **para que se produzca aprendizaje debe haber un modelo en el que fijarse y un contexto donde reproducir ese modelo**. Por ejemplo, puedo ver un ejemplo de cómo construir un blog pero hasta que no trato de construir uno, no se va a producir el aprendizaje.

Si al tratar de reproducir el modelo por imitación de lo observado recibo ayuda de un experto, se aumentará tanto el ritmo como la calidad del aprendizaje. Lo mismo ocurre si en el proceso de imitación no lo hace solo; es decir, tiene un compañero con el que tratar de reproducir el modelo, aunque este compañero tenga menos conocimientos que usted, se producirá un aprendizaje de mayor calidad que si lo hace solo.

Este tipo de aprendizaje no es nada nuevo, en la edad media era el método más utilizado (el aprendiz se hacía maestro a través de la observación, imitación y exploración).

Pero esto también ocurre en nuestros días, si usted va a desempeñar un nuevo trabajo y tiene la suerte de caer en un grupo donde hay expertos, se producirá un aprendizaje mucho mayor que si va a trabajar a un sitio y todos saben lo que usted. Este tipo de aprendizaje suele ocurrir en la formación informal; es decir en la “vida real”.

Pero también ocurre en la “vida virtual” (que también es real); es decir en la web 2.0., en internet, hay mucho conocimiento que observar e imitar, y si es posible, cooperar para reproducirlo. Se dice que el aprendizaje que se da en la web 2.0 (la web social) es aprendizaje social.

3.4 ¿Hay alguna base psico-pedagógica que sustente el aprendizaje social?

- a) **Albert Bandura**. Formula la teoría del aprendizaje por observación a partir de las fases de atención (debe llamar la atención), retención (debe

poderse representar mentalmente), reproducción (llevar a la práctica) y reforzamiento (motivación a través de la eficacia). Estas fases nos indican el proceso del aprendizaje social. Bandura realizó la experimentación en el aprendizaje de niños por observación, pero las fases se pueden aplicar igualmente al aprendizaje social en la web 2.0.

- b) **Lev Vygotsky**. Formula la idea de que el conocimiento se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas, que se inducen a través de la interacción social. El plano social transmite conocimiento al plano individual. Evidentemente, el plano social de Vygotsky se puede trasladar a la red social; por tanto sus teorías se pueden aplicar al aprendizaje social.
- c) **George Siemens** con su teoría del conectivismo, que entre otras cosas dice que el aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información. Esta teoría no necesita trasladarse a la web 2.0, ya que se plantea sobre la propia red social.

3.5 Y todo esto... ¿Qué tiene que ver con la innovación educativa? El aprendizaje social es clave para entender, modelizar, aplicar y gestionar el aprendizaje de los individuos a través de los recursos de la red social (y principalmente los que están en abierto).

El aprendizaje social a través de la red se puede combinar con procesos de aprendizaje formal (tanto en presencial como on-line), lo cual mejoraría el rendimiento del mismo.

El aprendizaje formal debe contribuir a potenciar el aprendizaje social, por ejemplo, a través del producto servicio. Actualmente, mucho profesorado que es curator lo hacen; también a través del aprendizaje servicio

3.6 El aprendizaje social y emocional: las habilidades para la vida:

- a) Niños con mejores resultados académicos, más preparados para el mundo laboral

- b) Es posible educar habilidades para la vida, destrezas sociales, emocionales y éticas

Aprender a gestionar las emociones básicas y universales nos convierte en personas competentes en nuestros entornos social, académico y laboral, nos proporciona herramientas para afrontar conflictos y situaciones adversas, nos acentúa la empatía y la comprensión por los demás y, en último término, favorece que construyamos un mundo más justo, pacífico, productivo y sostenible.

Esta toma de habilidades en la gestión de las emociones es el objetivo del A.S.E. Aprendizaje Social y Emocional® aplicado a personas, familias y organizaciones. Desde la Fundación Eduardo Punset, Redes para la Comprensión Pública de la Ciencia, promovemos el conocimiento, estudio e investigación del A.S.E. Aprendizaje Social y Emocional® en los ámbitos escolar, laboral, corporativo y social en países iberoamericanos.

El punto de partida de esta misión remonta a la firma del convenio de colaboración de la Fundación Eduardo Punset con la Universidad Camilo José Cela para implantar un modelo de aprendizaje social y emocional en España ya aplicado y evaluado en Estados Unidos por el grupo del psicólogo y escritor Daniel Goleman, autor del best seller “Inteligencia emocional”, y por los mejores expertos internacionales:

- a) La iniciativa del convenio se basa en el trabajo pionero de Linda Lantieri, discípula de Goleman y cofundadora de la institución norteamericana CASEL. El modelo desarrollado por Lantieri aborda cinco áreas fundamentales encaminadas originalmente a desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas: la conciencia de uno mismo, el manejo de emociones, la conciencia social, las habilidades de relación y la toma de decisiones responsable.
- b) Desde ese primer convenio, la Fundación Eduardo Punset colabora con programas encaminados a mejorar las habilidades emocionales tanto en el

alumnado infantil y juvenil como en el mundo corporativo y en la sociedad en general.

El aprendizaje social es aquel que se produce a través del uso de las herramientas sociales que permiten la comunicación, cooperación y generar comunidades de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje se genera a través de nuevas interacciones que no tienen que ver con la formación presencial o con los cursos e-learning.

“El aprendizaje perceptual, social, por imitación u observacional, es un proceso por el cual un individuo logra realizar una conducta nueva o alterar la frecuencia de una previamente aprendida, por la observación de modelos.

Si bien este fenómeno fue conocido desde los comienzos de la psicología del aprendizaje (por ejemplo, Miller y Dollard, 1941), es Bandura quien, a partir de los '60, establece algunas de las condiciones necesarias y suficientes para el aprendizaje imitativo (ejemplo, Bandura y Walters, 1963).

Entre ellas están que el modelo debe recibir reforzamiento por lo que realiza, que haya similitud entre modelo y observador, que el modelo tenga prestigio ante el observador, que el observador tenga los componentes de la respuesta a ejecutar y que el imitador reciba también reforzamiento por la imitación”. Mustaca A., Rol de la imitación en la ejecución de una tarea que provoca miedo, incluido en Revista “Investigaciones en Psicología”, Año 2 Número 3, Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, 1997, pág. 81.

La teoría del aprendizaje social intenta ir más allá de la consideración de la conducta humana como respuesta a estímulos que hacía el conductismo. El aprendizaje de conductas se produce siempre, según esta teoría, en un marco social:

- a) Esto implica que, además de aprender las normas de conducta por medio de las reacciones que los demás tienen ante sus actos, los niños adquieren

los modelos de comportamiento adecuados por observación, viendo a los otros actuar.

- b) Este último medio de aprendizaje se ha llamado también imitación o modelado, ya que los niños copian el comportamiento de aquellas personas que, por su aceptación social, lugar importante en su mundo, etc., se convierten en modelos de conducta apropiada.
- c) Existiría una evolución en el desarrollo de la conducta y el pensamiento moral. Los niños comenzarían controlando su conducta por las sanciones externas, premios o castigos, y completarían su desarrollo moral cuando el control fuera interno y los llevara a una conducta altruista y al cumplimiento de los valores morales.
- d) En este sentido, "el desarrollo moral es el aprendizaje de la conducta socialmente aceptable y la adquisición e internalización [interiorización] de las normas y valores transmitidos por las personas que rodean al niño en sus diferentes ambientes".

1.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación reconoce desde el aprendizaje social a la psicología cognitiva como un cambio permanente en el comportamiento, pues, mediante el aprendizaje es posible modificar lo que se ha aprendido anteriormente.

Reconocer que podemos aprender a resguardarnos de cambios y adaptarnos a cualquier ambiente, nuestra capacidad de aprendizaje nos permite afrontar cambios.

De esta manera la indagación trata de explicar cómo el hombre pueden aprender conductas nuevas sin experiencia previa, o como se pueden recordar respuestas de gran complejidad durante un periodo largo de tiempo y sin reforzamiento o como se pueden realizar aprendizaje de gran complejidad.

Pues se considera al organismo un ser activo capaz de elaborar la información y de generar conductas por motivaciones internas. Este aprendizaje subraya los aspectos cognitivos.

Se basa en representaciones cognitivas de la conducta, en vez de la asociación de estímulos y respuestas. Sólo se da en especies animales superiores y en el hombre. El aprendizaje se puede realizar no solo por condicionamiento, sino que podemos aprender imitando a otros sujetos o simplemente al recibir la información de algo. Se llama aprendizaje vicario, observacional o por modelos.

Para llevar a cabo este aprendizaje se tiene que prestar atención a lo más relevante del comportamiento, después hay que recordar el comportamiento, y finalmente se tiene que estar motivado para adoptar el nuevo comportamiento. El aprendizaje se realiza por esfuerzo vicario, la conducta tiene unas consecuencias negativas o positivas, que son las que determina que el modelo sea o no retenido por el sujeto.

También se realiza por identificación con el modelo por imitación. Finalmente los procesos básicos aquí son atención, discriminación, memoria y elaboración cognitiva.

Por tanto, la investigación reconoce:

- a) La adquisición de pautas totales de conductas, no respuestas simples.
- b) La adquisición no es gradual ni necesita entrenamiento prolongado.
- c) No se extingue y no necesita ser reforzado.

Y, ello, permite:

- a) La adquisición de nuevas pautas de conducta.
- b) Las nuevas pautas pueden tener un efecto de inhibición o desinhibición de pautas de comportamientos existentes.
- c) Efecto de provocación, hace aparecer respuestas que antes nos eran diferentes.

1.3 TEORÍA CONCEPTUAL

Según Alvarado, Lamida; García, Margarita. (2008).

- **Abstracción.-** Hablamos de abstracción cuando la conducta es sometida al control de una sola propiedad o de una combinación especial de propiedades del estímulo, al tiempo que se libera del control de todas las demás propiedades.
- **Adaptación.-** Evolutiva: Proceso dinámico por el cual los individuos que portan características genéticas que facilitan su reproducción las transmiten con mayor probabilidad a sus descendientes. Las modificaciones debidas al éxito reproductivo diferencial pueden afectar tanto a características físicas de las especies como a características conductuales. Ver también Selección Natural
- **Adjuntiva, conducta.-** La conducta adjuntiva inducida por el programa se desarrolla durante la exposición a programas de reforzamiento intermitente, aunque no intervengan en la obtención del Er+. Tiende a ser excesiva y a aparecer poco después de la administración del reforzador. No parece que sea necesario el requerimiento de una respuesta, es decir, se puede conseguir con la entrega intermitente de comida (programas de tiempo).
- **Aleatorio, control.-** Grupo de control actual de Condicionamiento clásico en el que el Estímulo condicionado se presenta independientemente de la presencia o ausencia del Estímulo incondicionado, es decir, de manera acontingente. Para que este grupo sea un control efectivo es necesario un gran número de presentaciones de ambos Estímulos.
- **Alternantes, programas compuestos.-** En los programas compuestos alternantes se libera el reforzador después de la cumplimentación por parte del sujeto de cada uno de los componentes (programas simples).

- **Aprendizaje.-** Cambio duradero en los mecanismos de Conducta, resultado de la experiencia con los acontecimientos del Ambiente. Los cambios producto del aprendizaje deben ser distinguidos de otras causas de cambio en la conducta, como los cambios en las condiciones estimulares, la fatiga, la adaptación sensorial o los cambios en el estado motivacional o fisiológico, que no son duraderos; la maduración biológica, que no depende de la experiencia del sujeto, y la adaptación evolutiva, que no se produce en la ontogenia del organismo sino en la filogenia de su especie.
- **Automoldeamiento.-** El automoldeamiento (un caso concreto dentro del seguimiento del signo) es actualmente el procedimiento más utilizado de Condicionamiento clásico apetitivo. Consiste en emparejar una tecla iluminada (Estímulo condicionado) con comida (Estímulo incondicionado). Se utiliza como medida de la Respuesta condicionada la tasa de respuestas. No existe contingencia instrumental entre picar la tecla y comer. También existe automoldeamiento inhibitorio.
- **Compuesto, programa de reforzamiento.-** En los programas de reforzamiento compuestos o complejos se utilizan dos o más programas simples de reforzamiento (p. ej.: RV 40 IF 1 min.). Atendiendo a los criterios de combinación de los componentes simples y a la señalización discriminativa, podemos hablar de diferentes tipos de programas de reforzamiento compuestos.
- **Condional, discriminación.-** Procedimiento en el que hacemos que una relación estímulo – respuesta – reforzador (que define una situación de condicionamiento operante) esté bajo el control de otro estímulo (el condicional). Es decir, en este tipo de discriminaciones el papel de un estímulo está condicionado a la presencia de otro. Así, en presencia del estímulo condicional **A** el estímulo 1 será discriminativo para la respuesta X, y delta para la respuesta Y; sin embargo, en presencia del estímulo condicional **B** el estímulo 2 será el discriminativo para la respuesta Y, y delta para la respuesta X.

- **Condicionamiento clásico.-** En el paradigma del condicionamiento clásico partimos de un reflejo incondicionado, en el que un Estímulo Incondicionado (EI) elicitaba una Respuesta Incondicionada (RI). Posteriormente, asociamos ese Estímulo incondicionado con un estímulo neutro un número determinado de veces. Finalmente, conseguimos un reflejo condicionado en el que el estímulo neutro se ha convertido en Estímulo condicionado y da lugar a una Respuesta condicionada.
- **Conducta.-** El objeto de estudio de la Psicología, es decir, cualquier cosa que haga un organismo. Cuando estudiamos la conducta a un nivel biológico, nos interesa la topografía de esa conducta, o las consecuencias que produce para la especie. Cuando estudiamos la conducta a un nivel psicológico, lo que nos interesa es la relación entre esa conducta y el ambiente a lo largo de la historia del individuo.
- **Conductismo.-** Postura filosófica en psicología que sostiene que el objeto de estudio de la psicología científica es la Conducta.
- **Contingencia.-** El término contingencia hace referencia a la existencia de relación entre eventos. Ver también Acontingencia. La contingencia en condicionamiento clásico entre el Estímulo condicionado y el Estímulo incondicionado se determina a partir de la comparación de dos probabilidades, la probabilidad de que el Estímulo incondicionado se dé junto al Estímulo condicionado, simbolizada como $P(EI/EC)$, y la probabilidad de que el Estímulo incondicionado se dé en ausencia del Estímulo condicionado, simbolizada como $P(EI/noEC)$. Si la primera es mayor que la segunda, la contingencia será positiva. En caso contrario, será negativa.
- **Contracondicionamiento.-** En el contracondicionamiento, la respuesta que da un organismo a un estímulo se invierte asociando este estímulo con un segundo que provoca las reacciones contrarias. Por ejemplo, existiría contracondicionamiento si a un animal se le entrena para acercarse a un estímulo que inicialmente suscita una respuesta de alejamiento. En estos casos, ambos estímulos (p.e., una descarga eléctrica y comida) implicados en el condicionamiento provocan inicialmente respuestas incondicionadas

muy intensas. El contracondicionamiento se relaciona con el principio de inhibición recíproca.

- **Desinhibición.-** Al añadir un estímulo extraño, el estímulo que ya casi no producía la respuesta (por la extinción previa) vuelve a producirla.
- **Discriminación condicional.-** Procedimiento en el que hacemos que una relación Estímulo – Respuesta – Reforzador (que define una situación de condicionamiento Operante) esté bajo el control de otro Estímulo (el condicional). Es decir, en este tipo de discriminaciones el papel de un Estímulo está condicionado a la presencia de otro. Así, en presencia del Estímulo de muestra **A** el Estímulo de comparación 1 será discriminativo para la Respuesta X, y delta para la Respuesta Y; sin embargo, en presencia del Estímulo de muestra **B** el Estímulo de comparación 2 será el discriminativo para la Respuesta Y, y delta para la Respuesta X.
- **Empirismo.-** Doctrina sostenida por filósofos como Locke o Hume que mantiene que todos los contenidos de la mente han pasado previamente por los sentidos, es decir, que provienen de la experiencia.
- **Estímulo.-** Todo cambio del medio o fracción de cambio que provoca una actividad determinada de un organismo. Los estímulos se reciben a través de tres sistemas sensoriales: el interoceptivo, el propioceptivo y el exteroceptivo.
- **Facilitación.-** A los Estímulos que señalan si un Estímulo condicionado va a ir seguido (o no) de un Estímulo incondicionado se les llama Estímulos facilitadores u occasion setters.
- **Meta, Conducta.-** En el Moldeamiento por aproximaciones sucesivas, la Conducta – meta es aquella Conducta que pretendemos establecer finalmente como Operante.
- **Análisis.** Distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos. Examen que se hace de una obra, de un escrito o de cualquier realidad susceptible de estudio intelectual.
- **Aplicación:** Afición y asiduidad con que se hace algo, especialmente el estudio

- **Argumentación:** Habilidad discursiva que todo ciudadano debe desarrollar para actuar con solvencia en la vida social
- **Chimborazo:** Provincia central de la República del Ecuador
- **Ciencia.** Conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se deducen principios y leyes generales. Saber o erudición. Habilidad, maestría, conjunto de conocimientos en cualquier cosa. Conjunto de conocimientos relativos a las ciencias exactas, fisicoquímicas y naturales.
- **Comprensión Lectora.** Es un proceso cognitivo complejo e interactivo cuya consecución vendrá condicionada por dos factores: la significación y la inferencia.
- **Conocimiento Meta cognitivo.** Conocimiento que poseemos sobre qué y cómo lo sabemos, así como al conocimiento que tenemos sobre nuestros procesos y operaciones cognitivas cuando aprendemos, recordamos o solucionamos problemas.
- **Conocimiento.** Acción y efecto de conocer. Entendimiento, inteligencia, razón natural. Cada una de las facultades sensoriales del hombre en la medida en que están activas.
- **Construcción De Mapas.** Es otra estrategia que aplica el investigador que supone un acercamiento formal a partir del cual se construyen esquemas sociales, espaciales y temporales de las interacciones entre individuos e instituciones: características personales y profesionales, competencias. Organigramas de funcionamiento, horarios, utilización de espacios, tipología de actividades, etc.
- **Constructivismo.** Este enfoque nos dice que el alumno es una construcción propia que va produciendo como resultado de la interacción de sus disposiciones internas y su medio ambiente, y su conocimiento no es copia de la realidad, sino de una construcción que hace la persona misma. Esto significa que el aprendizaje no es un asunto sencillo de transmisión, internalización y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo de parte del alumno, en ensamblar, extender, restaurar e

interpretar y por lo tanto construir el conocimiento desde los recursos de la experiencia y la información que recibe.

- **Contribuir:** Ayudar y concurrir con otros al logro de algún fin.
- **Cualidad.** Cada uno de los caracteres, naturales o adquiridos, que distinguen a las personas, a los seres vivos en general o a las cosas. Manera de ser de alguien o algo.
- **Deducción.** Acción y efecto de deducir. Método por el cual se procede lógicamente de lo universal a lo particular. Permite extender los conocimientos que se tiene sobre una clase determinada de fenómenos u otra cualquiera que pertenezca a esa misma clase.
- **Dialéctica.** En la doctrina platónica, proceso intelectual que permite llegar, a través del significado de las palabras, a las realidades trascendentales o ideas del mundo inteligible. En la tradición hegeliana, proceso de transformación en el que dos opuestos, tesis y antítesis, se resuelven en una forma superior o síntesis. Serie ordenada de verdades o teoremas que se desarrolla en la ciencia o en la sucesión y encadenamiento de los hechos.

1.4 TEORÍA REFERENCIAL

La investigación estrategias lúdico-cognitivas que favorezcan el proceso de intervención educativa para contribuir en la producción Intelectivo-Argumentativa, recoge algunas indagaciones desarrolladas en el ámbito Internacional, Latinoamericano y Nacional, en ellos, es posible evidenciar participaciones como la UNESCO, FEBRE, LAISUS, DARKARTH, entre otras instituciones destinadas a estudiar desde la neurociencia cognitiva la incidencia de patrones regulares como:

Las estrategias lúdico-cognitivas como un imperativo subordinado desde la mediación e integralización del pensamiento creativo, Sommers, J. (2001), la intervención senso motora, Goleman, D. (2004), la formación de estructuras cognitivas, Ausubel, D. (2006), cuyos resultados han generado una integralidad para en la formación de procesos mentales, recursivos hacia la solución de problemas sociales y de ciencia.

Con respecto a la, precursores como Abedaño, F. (2005), Santonio, F. Friedirech, I. (1999), Iola, K. (2007) que han abordad la producción Intelectivo-Argumentativa literaria, manifiestan que aún persisten inconsistencias culturales que se han constituido en limitantes para la productividad intelectual, se debe a la persistencia escénica de la tecnología, espacios virtuales que satisfacen la necesidad bibliográfica y limita esta productividad.

1.5 MARCO SITUACIONAL

La Escuela Fiscal Mixta Gustavo Lemos viene funcionando desde hace 75 años habiendo cumplido sus bodas de diamante a servicio de la niñez de la ciudad de Guaranda; fue creada en 1935 y como directora de ese entonces la Sra. Mercedes Bonilla, empezó a funcionar con 6 paralelos con un total de 129 alumnos y cuyas instalaciones fueron la casa de la directora en mención ubicada en las calles Azuay y Antigua Colombia para luego de algunos años en 1958 pasar a ocupar las Instalaciones que pertenecían al Colegio Pedro Carbo ubicadas entre las Calles Manuela Cañizares y Pichincha donde está ubicada hasta la actualidad.

Desde ese entonces han salido miles de niños y niñas, que luego se han transformado en grades personas y profesionales para el servicio de Guaranda y país entero.

Los Directores que han pasado por esta prestigiosa Institución son: Sra. Mercedes Bonilla, Prof. Sergio Chávez, Prof. Luis Vascones, Prof. Manuel Velazco, Prof. Eustorgio Marín, Prof. Hugo Aguilar, Prof. Boanerges Estrada, Lic. Edison Verdezoto, lic.Luis borja.

El Personal Docente que ha formado parte de esta Institución a través de los años, dignos maestros y maestras que supieron formar con responsabilidad y dedicación a los niños y niñas de nuestro Cantón y Provincia.

Actualmente la Escuela cuenta con 1100 niños y niñas de los diferentes extractos sociales en su mayoría del sector rural, entre los cuales comprende de 550 niñas y 550 niños. Los maestros que trabajan en este establecimiento son 40, comprendidos de 26 maestras y 14 maestros de las diferentes áreas y grados.

La Institución cuenta con 24 paralelos -4 por cada año de básica-, 2 laboratorios

de ciencias naturales, 2 laboratorios de Computación -con 16 y 13 máquinas respectivamente-, 1 Aula de Educación Inicial, 1 Salón Múltiple, Aula de Apoyo.

La Escuela Gustavo Lemos De Hoy cuenta con instalaciones que se encuentran abarrotadas de alumnos, por el prestigio adquirido durante los años transcurridos y en los actuales momentos se siente la necesidad de buscar alternativas para poder mejorar las necesidades que demanda en la actualidad la Institución además de una

capacitación adecuada para los maestros y maestras para mejorar la calidad de la educación con la utilización de las técnicas lúdicas como herramienta básica para el inter- aprendizaje.

1.6. TEORÍA LEGAL

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Sección novena

De la ciencia y tecnología

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

Art. 350 de la Constitución de la República del Ecuador señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

6.2. Ley Orgánica de Educación Superior

Art. 4.- **Derecho a la Educación Superior.**- El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia.

Las ciudadanas y los ciudadanos en forma individual y colectiva, las comunidades, pueblos y nacionalidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo superior, a través de los mecanismos establecidos en la Constitución y esta Ley.

Art. 5.- Derechos de las y los estudiantes.- Son derechos de las y los estudiantes los siguientes:

- g) Participar en el proceso de construcción, difusión y aplicación del conocimiento;
- h) El derecho a recibir una educación superior laica, intercultural, democrática, incluyente y diversa, que impulse la equidad de género, la justicia y la paz;

Art. 6.- Derechos de los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras.- Son derechos de los profesores o profesoras e investigadores o investigadoras de conformidad con la Constitución y esta Ley los siguientes:

- a) Ejercer la cátedra y la investigación bajo la más amplia libertad sin ningún tipo de imposición o restricción religiosa, política, partidista o de otra índole;
- b) Contar con las condiciones necesarias para el ejercicio de su actividad;
- c) Acceder a la carrera de profesor e investigador y a cargos directivos, que garantice estabilidad, promoción, movilidad y retiro, basados en el mérito académico, en la calidad de la enseñanza impartida, en la producción investigativa, en el perfeccionamiento permanente, sin admitir discriminación de género ni de ningún otro tipo;

- d) Participar en el sistema de evaluación institucional;
- e) Elegir y ser elegido para las representaciones de profesores/as, e integrar el cogobierno, en el caso de las universidades y escuelas politécnicas;
- f) Ejercer la libertad de asociarse y expresarse;
- g) Participar en el proceso de construcción, difusión y aplicación del conocimiento; y,
- h) Recibir una capacitación periódica acorde a su formación profesional y la cátedra que imparta, que fomente e incentive la superación personal académica y pedagógica.

Qué. El Art. 27 de la Constitución vigente establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico. en el marco del respecto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia: será participativa. Obligatoria, intercultural, democrática. Incluyente y diversa, de calidad y calidez: impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz: estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar:

Qué. El Art. 28 de la Constitución de la República del Ecuador señala entre otros principios que la educación responderá al interés público, y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos:

Qué. El Art. 29 de la Carta Magna señala que el Estado garantizará 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 cultural:

Qué. El Art. 344 de la Sección Primera. Educación, del Título Vil del Régimen del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador, determina que el sistema nacional de educación comprenderá las instituciones. Programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los

niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior;

Qué. El Art. 350 de la Constitución de la República del Ecuador señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista: la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas: la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo:

Qué. El Art. 351 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el Sistema de Educación Superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del Sistema de Educación Superior con la Punción Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno. Igualdad de oportunidades. Calidad. Pertinencia. Integralidad. Autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes. Pensamiento universal y producción científica tecnológica global:

6.3. Ley de Educación Intercultural

DERECHOS Y OBLIGACIONES. DERECHO A LA EDUCACION

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

7. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

- a. Garantizar, bajo los
- b. Garantizar que los principios de equidad, instituciones educativas sean igualdad,

- c. Asegurar que el Sistema espacios democráticos de Nacional de Educación sea no discriminación y libertad, ejercicio de derechos y que todas las personas intercultural; convivencia pacífica. Tengan acceso a la educación d. Garantizar la universalización de la
- e. Asegurar el mejoramiento educación en su continuo de la calidad de los niveles iniciales, básicos y educación bachillerato

REGLAMENTO DE LA LEY DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Art.2.

u) Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.- Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica;

Que, el Art. 27 de la Constitución de la República establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La LOEI y su Reglamento establecen un nuevo programa de Bachillerato General Unificado, en el que todos los estudiantes cursan el “tronco común”, que es un grupo de asignaturas centrales dirigidas a que adquieran ciertos aprendizajes esenciales comunes, correspondientes a su formación general. Complementariamente, y en función de sus intereses, los estudiantes tienen la posibilidad de seleccionar entre dos opciones:

- El Bachillerato en Ciencias, que oferta el tronco común de asignaturas obligatorias (con aproximadamente el 85,7% del total de las horas de clase en los tres cursos del Bachillerato), un 14,3% que corresponde a una carga horaria de asignaturas optativas.
- El Bachillerato Técnico, que oferta el tronco común de asignaturas obligatorias (con aproximadamente el 64% del total de las horas de clase), y un 36% que corresponde a una los módulos de formación técnica.

Con esta formación integral se busca preparar, de manera equitativa, a todos los estudiantes para la participación en una sociedad democrática, para el mundo laboral y del emprendimiento, y para continuar con sus estudios universitarios.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR: REGLAMENTO PARA EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO DE TESIS DE POSTGRADO

Art. 14. Aprobado la denuncia de tema por la comisión de postgrado y designado el Director de Tesis, el grupo de postgradistas podrán iniciar con el desarrollo del proyecto de tesis bajo la siguiente estructura esquemática:

- a) Problema (Planteamiento: organizador gráfico, descripción) y
- b) Formulación: (Pregunta principal y Sub-problemas con datos empíricos producto de una investigación preliminar diagnóstica presentados en la denuncia)
- c) Tema (ídem denuncia) encabezado y delimitación
- d) Justificación (consideración de elementos: importancia, pertinencia, factibilidad, originalidad, novedad científica, beneficiarios, etc.)
- e) Objetivos: General y Específicos que pretenden cumplir tres momentos diagnóstico, aplicación de estrategias y validación de resultados. O responder a la solución de los Sub-problemas.

- f) Marco Teórico Con argumentos que debe soportarla hipótesis) Teoría científica, fundamentación filosófica, teoría conceptual, teoría referencia, teoría legal y teoría situacional.
- g) Hipótesis, variables, Operacionalización de las variables
- h) Estrategias metodológicas:
 - Por el propósito (básica, aplicada)
 - Por el nivel (Exploratoria, descriptiva, correlacional y explicativa o experimental)
 - Por el lugar: (De Campo o laboratorio)
 - Por el origen (bibliográfica, documental)
 - Por la dimensión temporal Transversal, longitudinal)
 - Por el tiempo de ocurrencia (Retrospectivo y prospectivo)
- i) Técnicas y documentos
- j) Plan de procesamiento y análisis o discusión de resultados
- k) Universo y muestra (simple, estratificada, sistémica, de áreas, o algún método no probabilístico acorde a la necesidad)
 - Métodos. Cuándo y cómo se utilizan a través de la investigación.
 - Método de la investigación acción contiene las estrategias de cambio (que se propone para solucionar cada variable inmersa en el problema y los Subproblemas)
 - Recursos y presupuesto
 - Cronograma de actividades
 - Anexos, instrumentos, fotografías, croquis, test, etc.
 - Bibliografía actualizada libros (máximo 5 años) direcciones Web, hemerotecas de revistas científicas o indexadas.
- l) Aplicación de las estrategias de cambio.
- m) Evidencias resultados reales o tendenciales.

Art. 15. El proyecto de investigación deberá ser revisado y aprobado por el Director de Tesis.

Art. 16. En el caso de aprobación los postgradistas pasarán a la etapa de ejecución del proyecto que concluirá con el primer borrador del informe final. Aquellos trabajos que sean reprobados tendrán treinta días para hacer una segunda presentación recogiendo las recomendaciones dadas por el asesor de tesis.

CAPÍTULO II

METODLOGÍA DEL PROYECTO

g) Estrategia metodológica

Por el propósito:

- **Aplicada:** Se caracteriza porque busca la aplicación de los conocimientos que se adquieren, la investigación aplicada se encuentra estrechamente vinculada con la investigación dialéctico crítica, pues, depende de los resultados y los avances de esta última; esto queda aclarado si nos percatamos que toda investigación aplicada requiere de un marco teórico¹.

Por el nivel:

- **Explicativa:** Es estructurada, pues, la explicación es siempre una deducción de la teoría, en el proceso indagatorio se ocupó de establecer la valoración causal (investigación ex post facto) y el diagnóstico fáctico.

Por el lugar:

- **De campo.-** Es el proceso que, utilizando el método dialéctico-crítico, permitió obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social

¹ Sin embargo, en una investigación cualitativa, lo que le interesa a un investigador, primordialmente, son las consecuencias prácticas. Si una investigación involucra problemas tanto teóricos como prácticos, recibe el nombre de mixta, en realidad, un gran número de investigaciones participa de la naturaleza de las investigaciones básicas y de las aplicadas

al estudiar una situación problemática que permitió diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos científicos e intelectivos con fines prácticos (investigación praxiológica).

Este tipo de investigación es también conocida como investigación in situ ya que se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio. Ello permite el conocimiento más a fondo del investigador, puede manejar los datos –ficha de observación al proceso docente educativo- con más seguridad y podrá soportarse en diseños exploratorios, creando una situación de control en la cual manipula sobre la vía predictiva².

Por el origen:

- **Es investigación bibliográfica**, este tipo de investigación es la que se realizará, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental³.

Por la Dimensión Temporal

- **Transversal⁴**, Se lo ejecutará en un momento determinado del tiempo en la Institución: Se ha considerado que este es el momento de la realización del estudio, lo que se ha definido teniendo en cuenta el conocimiento existente acerca de la presentación y frecuencia del evento, así como los objetivos del estudio. Prevalencia de puntos. Ficha de observación al proceso docente educativo.

² Por tanto, es una situación provocada por el investigador para introducir determinadas variables de estudio manipuladas por él, para controlar el aumento o disminución de esas variables y sus efectos en las conductas observadas.

³ Este tipo de estudio busca únicamente describir situaciones o acontecimientos; básicamente no está interesado en comprobar explicaciones, ni en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones. Con mucha frecuencia las descripciones se hacen por encuestas (estudios por encuestas), aunque éstas también pueden servir para probar hipótesis específicas y poner a prueba explicaciones.

⁴ Es una Investigación transversal.- Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

- **Por el tiempo de Ocurrencia.-** Fue mediante estudios prospectivos que se inician con la observación de ciertas causas presumibles y avanzaron en el tiempo a fin de observar sus consecuencias. La investigación prospectiva se inició por lo común, después de que la investigación retrospectiva produjo evidencia importante respecto a determinadas relaciones causales (La investigación cualitativa: es aquella que persigue describir sucesos complejos en su medio natural, con información preferentemente cualitativa).

Técnicas e instrumentos:

- **Técnicas.-** Como técnicas de recolección de datos se utilizarán:
- **Observación:** Ficha de observación a proceso docente educativo.
- **Instrumentos:** Para operativizar las técnicas anteriormente mencionadas fue necesaria una serie de instrumentos cualitativos de investigación que permitieron captar la información, siendo los más utilizados:
 - o Ficha de observación al proceso.
 - o Registros de observación.

Plan de Procesamiento y Análisis o Discusión de Resultados:

- **Universo y Muestra.-** El universo lo constituyen: Docentes 2, que imparten sus procesos pedagógicos en los Segundos, Terceros y Cuartos años de Básica.

Métodos:

- **Inductivo:** El cual permitirá llegar a conclusiones de carácter general, siguiendo todos los pasos que este método implica, desde aspectos de carácter puntual y particular, no solo para la tabulación y análisis de la información del diagnóstico, sino también para los demás aspectos o

capítulos como el marco teórico, la propuesta y principalmente el análisis de los impactos (propuestas, entrevistas entre otras

- **Deductivo:** Método que sin lugar a dudas servirá de mucho fundamentalmente en los aspectos de carácter técnico y científico, ya que teorías, modelos corrientes, paradigmas, entre otros, serán analizados desde sus aspectos más generales, hasta llegar cronológicamente a aplicar, relacionar y puntualizar en aspectos de carácter particular en todo el proceso investigativo de este proyecto.
- **Analítico:** Toda la teoría, hechos y acontecimientos serán analizados técnicamente de tal forma que pueda entenderse estructurada coyunturalmente todos los aspectos relacionados con esta investigación.
- **Sintético:** Como todos los anteriores, este método general permitirá como consecuencia del análisis sintetizar la información relevante relacionada con esta temática, de tal forma que no solo mentalmente nos permitirá organizar ideas y hechos, sino que también los podamos explicitar en el informe a través de organigramas, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, mentefactos, ensayos y otros.

Método de investigación.- Es la estrategia a emplearse en la adquisición de los conocimientos y los datos informativos acerca de la aplicación de Estrategias que favorezcan el proceso de intervención educativa para contribuir en la producción Intelectivo-Argumentativa.

La deducción significa sacar o separar consecuencias de algo. Gracias a la deducción se aplicaran los principios a casos particulares. La deducción es un enlace de juicios que conducen a la inferencia, entendida como el razonamiento que combinan dos o más juicios. Inferir implica obtener un juicio llamado conclusión.

- **La Inducción** Este procedimiento permitirá ir de lo particular a lo general; significa conducir, introducir, llevar a. Anima al investigador a ponerse en contacto directo con lo que quiere estudiar. Su recorrido está

trazado entre la concreción o especificidad de los objetos a la unidad de los conceptos. Su fundamento es la experiencia.

- **El Análisis** Permitirá la descomposición de un todo en sus partes. Significa separar o examinar, pero no de cualquier manera “es necesario observar sus características a través de una descomposición de las partes que integran su estructura”. Es decir, encontrar las relaciones, las dependencias y las articulaciones que están en una totalidad. El examen crítico es el principio de este método.
- **La Síntesis**, Análisis y síntesis se correlacionan, son inseparables. Sintetizar, implica, rehacer, recomponer, representar mucho en poco con claridad, fidelidad y seriedad. El análisis evita la confusión y la superficialidad, la síntesis la parcialidad. El análisis y la síntesis permiten comprender mejor al objeto o lo que de él se dice.

ESTRATEGIA DE CAMBIO



Fuente: Goltar, F. (2010). Libro Juego, Aprendo y me Divierto EDESSA

PRESENTACIÓN

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las *técnicas cognitivo-lúdico-participativas* son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta

nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las *técnicas cognitivo-lúdico-participativas* es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

OBJETIVOS

Desarrollar un espíritu de participación social estudiantil, mediante el utilitarismo pedagógico de las *técnicas cognitivo-lúdico-participativas*, para fomentar el mejoramiento cognitivo y volitivo afectivo instaurado en el proceso de modelamiento.

DESARROLLO

Si las aulas hablaran pedirían que todos, para aprender: jugaran Roberto

¿Hace cuánto que no juegas creatura de la docencia? Sí, me dirijo a ti, eres una persona que tuvo infancia y seguramente que disfrutaste mucho de jugar, actualmente ¿ya no juegas?

Sí entiendo que somos adultos, mejor ya ni te pregunto cómo te las arreglas para divertirte en tu vida personal, no sé si lo has pensado, más cuando dejamos de jugar, ¿cómo suplimos la dicha que representa el vivir otra versión de la vida?

Y en el aula, o mucho mejor, fuera de ella, ¿cuántas técnicas grupales aplicas para la promoción de aprendizajes? Te entiendo perfecto, ¿con qué tiempo, espacio, apoyos, disciplina y comprensión de nuestros vecinos de aula podemos realizar estas actividades tan fascinantes para nuestros alumnos? Pues yo tengo una propuesta.

Cuando trabajamos el juego como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias terminales de un programa educativo, estamos generando vivencias que provocan aprendizajes significativos.

¿Cuántas veces creemos que una técnica de movimiento o una actividad lúdica darán como fruto los resultados de aprendizaje que un programa requiere y finalmente obtenemos desviaciones y trabas para obtener ganancias significativas de su implementación?

No es la técnica, ni la metodología, ni el grupo, es uno mismo, el facilitador, quien provoca de un recurso didáctico lúdico el aprovechamiento para el grupo en su máxima expresión. Claro que un grupo donde los participantes son colaborativos y entregados a los objetivos del programa prácticamente se conducen solos, el reto es que un contenido, actitud, habilidad, sea desarrollada en la totalidad de los participantes gracias a una buena interacción vivencial de aprendizaje.

Ya lo menciona Ibáñez, a. (2011) en sus libros *Aprender Jugando*, donde en tres tomos de esta obra, nos comparte bastantes técnicas grupales con objetivos claros, el facilitador y su pericia para el control del grupo y la conducción del proceso determinarán el éxito de cualquier recurso ya sea para sensibilizar, para romper el hielo, para trabajar *liderazgo*, aplicar contenidos, el docente o instructor tiene la responsabilidad de conducir la dinámica grupal.

Acometamos pues la estrategia lúdica con la seriedad y espontaneidad que merece, cuando hablo de seriedad me refiero a su media hora mínima de planeación previa a la sesión, con espontaneidad pretendo dejar patente la flexibilidad con que la cambiante dinámica grupal exige adaptaciones a las circunstancias.

La *estrategia lúdica* implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

¿Cuántas veces uno o varios de nuestros alumnos o participantes en un programa educativo tienen ganas de divertirse y aprender al mismo tiempo? Definitivamente en mi experiencia, más del 70% de las veces. Como afirma el Cruz, J. (2012) la emoción conlleva aprendizaje, aprovechemos las ventajas del movimiento corporal para generar estados de trabajo más productivos en las aulas educativas y de capacitación.

Cada uno de nosotros somos personas con ganas de superarnos, si tenemos que aprender algo nos gusta que sea mediante un proceso accesible, de buena gana y de manera amena. Me he dado cuenta que mientras más estática es una sesión, la percepción general es menos favorable que cuando se aplican estrategias lúdicas bien monitoreadas y conducentes a conclusiones de aprendizaje evidentes.

Con esto quiero manifestar ya una estructura mínima para toda estrategia lúdica que efectuemos en el aula, en primer instancia, evitemos nombrarlas como adinámicas, nos ha pasado que hemos escuchado decir alguna vez: - ¿qué les parece si hacemos una dinámica?

O peor tantito, ¿hemos escuchado decir? -ese maestro conoce muchas didácticas para ponerles a los chavos, la pasan bien, yo quisiera por lo menos acordarme de una didáctica donde fabricábamos una porra.

Evitemos nombrar dinámica a una técnica grupal, no son didácticas, las estrategias lúdicas provocan una dinámica grupal, parten de un enfoque didáctico determinado, y para ser precisos llamémoslas, técnicas grupales, calentamientos, ejercicios grupales, activaciones.

Una estructura funcional en la aplicación de estrategias lúdicas bien monitoreadas implica:

- a) Decir al grupo algún beneficio que obtendremos por realizar la técnica grupal
- b) Dar una instrucción por tiempo y pedirle a algún integrante del grupo que la repita para verificar que todos sabremos qué hacer y nadie dirá luego:
 - a. ¿qué dijo; qué hay que hacer?
- c) Incluso el facilitador, docente o incluso un participante, puede dar un ejemplo de lo que hay que hacer para guiar la actividad y que no quepan dudas.
- d) Haber sido lo más breve posible en explicar lo que se hará y comenzar. Es recomendable marcar tiempos con uso de cronómetro para su ejecución.
- e) El facilitador o docente monitorea los grupos de trabajo para verificar que las instrucciones se están efectuando conforme a lo esperado.
- f) Advertir al grupo que resta un minuto o dos para que el tiempo concluya.
- g) Concluir la actividad para comenzar la plenaria.
- h) Usualmente en la plenaria, el grupo siempre responderá las siguientes preguntas:
 - a. ¿de qué nos dimos cuenta?
 - b. ¿cómo se relaciona esto con el programa?
 - c. Con base en esta experiencia
 - d. ¿qué voy a hacer diferente en lo sucesivo: qué ratifico y qué rectifico?
- i) Finalmente el conductor emite sus conclusiones, las cuales pueden ser también enriquecidas con uno o dos personas que hayan tomado notas al observar la activación.

De esta manera provocamos en el grupo un estado de energía como fruto de una vivencia de aprendizaje clara, divertida y enfocada a objetivos y competencias del programa. Además, los participantes quedan con dopaminas incrementadas, en palabras Cruz, J. (2012), la dopamina es la droga interna que me anima, se produce por el movimiento y la emoción que despierta un juego de interacción grupal bien ejecutado por el facilitador o docente.

¿Cómo hacíamos amistad en nuestra infancia cuando llegábamos a una casa ajena de visita con nuestros padres? Jugando con los niños ahí presentes, divirtiéndonos juntos convertíamos esos momentos de interminables conversaciones adultas en ocasión para el goce y esparcimiento con la fantasía y el solaz.

El juego es un tesoro para sacarle momentos de júbilo a la vida, el juego es una forma de comunicación, es un indicador de convivencia, una oportunidad para aprender de los otros, la estrategia que muchos docentes y facilitadores usan de forma metódica y realmente conveniente, o bien , de modo incongruente con los fines de un programa educativo.

Que les pongo una dinámicay que se prenden, no se aburrieron en mi clase, lo malo es que estamos atrasados en el programa, se integraron mejor y ahora quieren que todas las clases sean con puras dinámicas. Nosotros como facilitadores podemos ser culpables de que las técnicas grupales sean mal vistas por los participantes cuando con el tiempo caen en la cuenta de que no obtuvieron los aprendizajes esperados en el programa.

Una vez más reitero la precisión en cuestión de términos, cuando el docente o facilitador ejecuta una técnica grupal, genera una determinada dinámica en el grupo, y si ésta no conduce a la aplicación de los contenidos, desarrollo de habilidades, reflexión de actitudes relacionados con el programa, no es más que una experiencia que arroja resultados desenfocados en los objetivos y competencias a lograr.

¿Cómo es posible aprovechar el juego para cumplir con las metas de un programa educativo y fomentar la percepción en el educando de que este tiempo se está aprovechando para fines educativos? Yo tengo una respuesta, fruto de mi experiencia en dar clase de ética en kínder, primaria y secundaria durante aproximadamente 8 años, además de mi facilitación de talleres para el desarrollo de habilidades profesionales en universitarios durante 4 años, creo que mi labor como capacitador en empresas desde hace 6 años, donde apliqué el juego como sello de mis programas avalan que tengo algo que decir al respecto.

Así de fácil:

Introduzcamos técnicas grupales lúdicas bien diagnosticadas y planeadas, que cumplan como mínimo los nueve pasos arriba señalados

- a) Beneficio
- b) Instrucción
- c) Ejemplo
- d) Tiempos
- e) Monitoreo
- f) Advertir
- g) Concluir
- h) Plenaria
- i) Conclusiones

Así, conseguiremos aprendizajes significativos que cubran los objetivos y competencias a desarrollar de los contenidos programáticos.

Es importante comentar que la aplicación de la *Estrategia Lúdica* puede incluir los ejercicios de calistenia mental que vienen tan bien ejemplificados en el libro de Gimnasia Cerebral de: Ibarra, M. (2012) el movimiento dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje propicia la comunicación y la canalización de

sentimientos que conducen a un buen aprovechamiento y desempeño en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

¿Cómo enfrentar el ruido y júbilo que dentro de un salón de clase o un aula de capacitación se genera con las técnicas grupales lúdicas? Con la premisa de que las acciones dentro del aula, dirigidas a los objetivos del programa, son una buena idea.

Sin embargo, romper esquemas en las formas de trabajo cotidianas de una institución o en una empresa con personas acostumbradas a una línea de estilo rutinario en programas de aprendizaje es un riesgo que advierto habrá que enfrentar con una planeación didáctica sustentada con el apoyo de los que contratan al facilitador o al docente.

Las prácticas que son nuevas golpean lo establecido y pueden generar duda, temor y chocar con las expectativas de los educandos y de los dueños de la institución u organización que esperan resultados concretos de las horas que dura el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego productivo en un contexto educativo implica inevitablemente la pericia del facilitador para controlar al grupo en la conducción del proceso hacia objetivos claros de aprendizaje, si estamos dispuestos a enfrentar el desafío, dispongámonos a jugar con el reto de obtener resultados de aprendizaje.

**NO SE TRATA DE BUSCAR EN INTERNET.....JUEGOS.....
CREO QUE TU TIENES LA SUFICIENTE COGNICIÓN PARA
RECREAR Y CONSTRUIR TUS PROPIOS JUEGOS.**

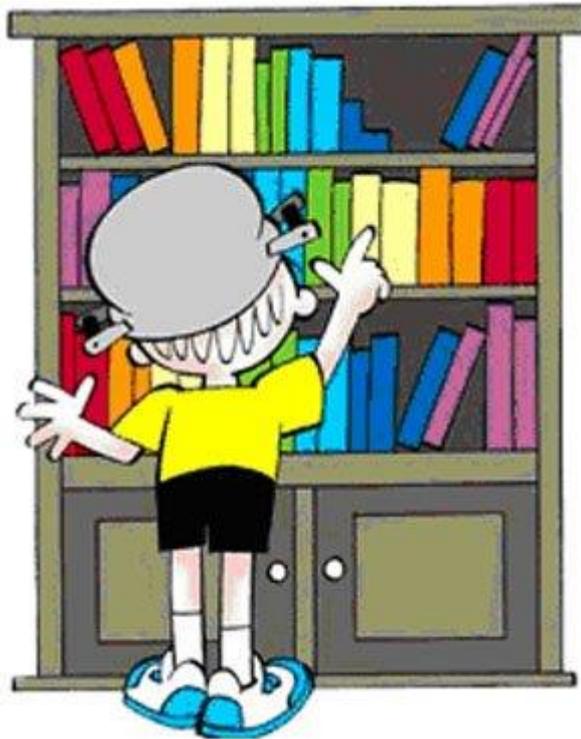
ADEMÁS.....

**NO ES NECESARIO ESPERAR UNA FÓRMULA MÁGICA, LA MAGIA
LA HACES TÚ..... PUES LA EDUCACIÓN YA DE POR SÍ ES**

MÁGICA. SOLO TÚ PUEDES PROPICIAR UNA AVENTURA EN LA EDUCACIÓN. SIN EMBARGO, A continuación te presento un taller:

TALLER

LA BIBLIOTECA UN LUGAR DE CONOCIMIENTO Y EL LIBRO UN BUEN COMPAÑERO



Fuente: Goltar, F. (2010). Libro Juego, Aprendo y me Divierto EDESSA

PROPÓSITO: Identificar las instalaciones de la biblioteca, sus funciones y su importancia.

ACTIVIDADES:

DINÁMICA: “Jugo de limón”

RESPONDE EN FORMA VERBAL

- a) ¿Qué haces cuando quieres ampliar tus conocimientos o saber algo sobre un tema especial?
- b) ¿Dónde o con quien investigas?
- c) ¿Conoces una ficha bibliográfica?
- d) ¿Sabes que es un fichero bibliográfico?

ESCOGE UN TEMA SOBRE EL CUAL TE GUSTARÍA CONOCER MÁS.

- a) Como construir títeres
- b) Juegos divertidos
- c) Pequeñas historietas
- d) Como puedo ser un buen lector
- e) Como puedo ser un buen escritor

PREPARA PREGUNTAS CONCRETAS SOBRE EL TEMA ESCOGIDO

Ingresa a la biblioteca en compañía del profesor, observa sus divisiones y la forma como se encuentran organizados los libros. Cuéntale al profesor todas tus dudas.

Busca la dependencia adecuada para investigar tu tema, lee y prepara un resumen.

Se creativo y expone tu trabajo en el periódico mural, utilizando material como imágenes y gráficos del periódico revistas.

RESPODE EN TU CUADERNO

- a) En la biblioteca de tu Institución hay ficheros o bases de datos?
- b) ¿Qué sabes del manejo de los ficheros en las bibliotecas?

- c) Elaboremos fichas bibliográficas GARCÍA MARQUEZ, GABRIEL El amor en los tiempos del cólera Gabriel García Márquez. Bogotá. Editorial oveja ,1986.300p

REFLEXIONEMOS:

- a) Escribe una definición corta de la palabra biblioteca
- b) ¿Desde cuándo crees que existen las bibliotecas?
- c) ¿Para qué se inventaron?
- d) ¿Quiénes la inventaron?
- e) ¿Cuáles son sus funciones?
- f) ¿Por qué es importante visitar la biblioteca?
- g) ¿Cómo debo comportarme en la biblioteca?

PROPONGAMOS:

- a) ¿Qué actividades crees que deberían practicarse en la biblioteca de tu Institución para que los alumnos se acerquen más a los libros?
- b) ¿Qué propones para mejorar la presentación de tu biblioteca?
- c) ¿Cómo se podrían adquirir nuevos libros? Cuéntanos tus propuestas.

LA BIBLIOTECA TAMBIÉN ES PARA TUS PADRES: Presta un libro en la biblioteca, llévalo a casa, muéstraselo a tus padres y comparte con ellos una lectura.*Cuéntale a tu profesor y compañeros la experiencia vivida.

ACTIVIDAD EVALUATIVA.- Elaborar un cartel que motive a las personas a donar libros y a visitar más a menudo la biblioteca.

RECURSOS FISICOS: Aula de clase y biblioteca de la Institución.

DIDÁCTICOS: Cuaderno, libros, cartulina, marcadores, láminas, lápiz.

HUMANOS: Docentes, alumnos y padres de familia.

BIBLIOGRAFÍA:

BUSTAMANTE ZAMUDIO, Guillermo. LENGUAJE 3. FUNDACIÓN ESCUELANUEVA. GUIAS DE APRENDIZAJE. 2007. 24PBUSTAMANTE ZAMUDIO, Guillermo. LENGUAJE 2. FUNDACIÓN ESCUELANUEVA. GUIAS DE APRENDIZAJE. BOGOTÁ, 1996. 48P

EVALUACIÓN.- En la ejecución de este primer taller nos sentimos un poco preocupadas ya que los alumnos se encontraban con la atención muy dispersa, totalmente desubicados, sin mucho conocimiento sobre el tema y se mostraron poco interesados, por la apatía que sienten hacia los libros y la lectura. Comenzamos con actividades dinámicas con el fin de motivar a los niños, compartir con ellos el espacio de la biblioteca sus divisiones, la importancia que esta representa y el uso adecuado que se le debe dar, realizamos un sondeo con diferentes preguntas sencillas e interesantes como: ¿cuáles son los libros que más llaman su atención? ¿Qué es lo que más te gusta de ellos? Entre otras, la duda y la inseguridad que demostraron fue bastante notoria

Se les permitió libre exploración con el fin de que por parte de ellos también surgieran interrogantes que podían ser de gran utilidad para la realización de la actividad.

TALLER
LEYENDO Y CONSTRUYENDO CUENTOS, APRENDO Y
MEDIVIERTO



Fuente: Goltar, F. (2010). Libro Juego, Aprendo y me Divierto EDESSA

PROPÓSITO: Motivar una lectura comprensiva de cuentos mediante actividades lúdicas y didácticas.

ACTIVIDADES: Canción: “Los esqueletos.”

LEE MENTALMENTE EL SIGUIENTE CUENTO: UN NIÑO DE PAN

El viejo prepara algo especial para hoy. Es un pan en forma de niño. Tiene cabeza, brazos y piernas. Los ojos son dos uvas pasas; la nariz, una ciruela y los labios, dos chorritos de salsa de mora. El viejo está feliz con su obra de arte. Quiere darle un regalo a su esposa. Ellos no tienen hijos. Tú serás, piensa el hombre mi pequeño hijo. ¡Ahora te voy a hornear! El viejo abre el horno y mete la lata. Un rato después, escucha una vocecilla que sale del horno. Abre la puerta dice la voz ¡yo quiero salir!

El viejo abre la puerta del horno y, sorprendido, ve como el pan empieza a moverse. ¡OH! Grita el viejo. El pan se para en los dos pies y salta. ¡Detente hijo! dice el viejo ¡regresa! Pero el niño no se detiene. Salta del horno a la mesa y de la mesa a la puerta. La anciana entra a la cocina en ese momento, muy preocupada por los gritos. ¡Espera! le grita la anciana al pan y sale corriendo detrás de él. El niño de pan corre más rápido que los ancianos. ¡Si no corren, no me van a atrapar! Cuando el niño llega a la carretera, se encuentra con una vaca. ¡Detente! dice la vaca. ¡Hueles muy rico, niño de pan! El niño de pan no escucha a la vaca. Sigue corriendo. La vaca, la anciana y el viejo lo persiguen. ¡Si puedo escapar de la vaca puedo escapar de cualquier animal! Dice el niño y sigue corriendo. Adaptado de Sue Aren

Escribe los personajes del cuento y comenta cual te gusta más y porque.

Ubica las palabras que hacen falta y completa las oraciones:

El pan en forma de niño tiene: _____, _____ y _____.
 El viejo está: _____ con su _____ de _____. Los ojos del niño son dos: _____, la nariz una _____ y los labios dos _____ de salsa de _____. El viejo _____ darle una _____ a su _____: El niño de pan puede: _____, _____ y _____.

Diviértete jugando y encuentra muchas palabras en la sopa de letras.

AXVY MPLATAGBRAZOSCSNPANSLTND FHVACAUHLTIDF
 NNYSORPRESAPOKVL MSTPIUNCKDZCZIRVONMALCK
 ÑVIEJOLLERZCXVZLPQTOQUIERORIYANCIANASCT
 NVDKCNTVRKXLTYZPEDBOCAAOKRLLEFTNDCZXYVDB
 SSSEKWFQONXILAZRDETNMTFTVOJOSLZNARIZW
 XOEVMKPMONLBPDCAAIEVRJONROHHA AJFDSSIEAERT
 VXTLCHIJO SPNMR AIAQPOMSYKMTWOSOUSYXSBDNE
 VOHSNSIKVWEWOCIRUELATLAYXPTQ

- **Escribe cada palabra encontrada y realiza con ella una oración corta.**
- **Constrúyete un final coherente al cuento.**
- **Realiza el dibujo del cuento, luego compártelo con tus compañeros.**
- **Observa las siguientes palabras, escoge cinco y realiza con ellas un cuento, el cual vas a colocar en el periódico mural con su respectiva ilustración**



ACTIVIDAD EVALUATIVA: Señale la respuesta correcta

El pan que allí se construía era en forma de:

- Niño
- Niña
- Corazón
- Sol

El pan es un regalo para:

- Su madre
- Su hija
- Su esposa

Los ojos del niño de pan son:

- a) Dos bolas de cristal
- b) Dos uvas pasas
- c) Dos ciruelas pasas.

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases y corredor de la Institución.

DIDÁCTICOS: Cuaderno, fotocopias, lápiz, colores, hojas de bloc.

HUMANOS: Alumnos y profesoras.

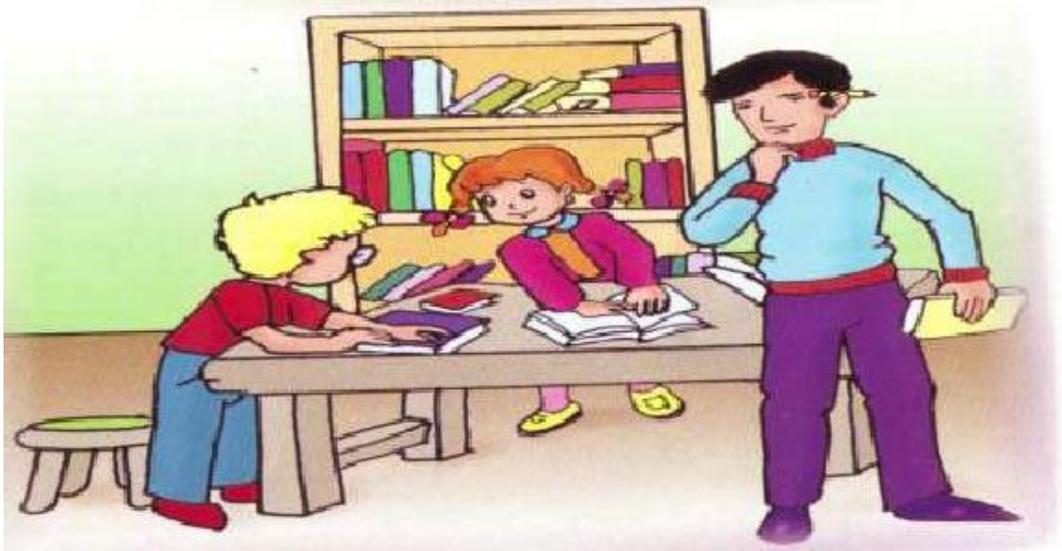
BIBLIOGRAFÍA

MCKEE, David. TUS SUEÑOS. Editorial Norma. 23p

EVALUACIÓN.- Para el segundo taller implementamos la actividad por medio de un cuento donde nuevamente tratamos de venderle al alumno la magia que se puede hacer con las letras las palabras los textos y los libros. Los alumnos cuando se les trabaja por medio del juego y la dinámica demuestran más interés, claro que en las actividades que se realizaron se no tomas motivación en la solución de la sopa de letras, aunque participaron de todas no les llamó mucho la atención la construcción del cuento con las palabras que escogieran, por eso en la ejecución de este taller tratamos de darle mucho más a los niños y realizar un acompañamiento muy personalizado, para que los ellos fueran adquiriendo la confianza de preguntar, expresar sus necesidades y superarlas frente a la ejecución de las actividades e ir mejorando esta difícil situación. Aunque no se puede decir que fue todo un éxito pero si se obtuvo un poco más de interés y participación que la vez anterior.

TALLER

JUGANDO TAMBIEN APRENDO



Fuente: Goltar, F. (2010). Libro Juego, Aprendo y me Divierto EDESSA

PROPÓSITO.- Ejercitar la curiosidad, la observación y la imaginación de los niños a través de diferentes actividades.

ACTIVIDADES:

- a) Creación libre de una cometa y escribirle una palabra relacionada con el español. (Leer, escribir, biblioteca....)
- b) Cada alumno habla abiertamente de lo que conoce sobre dicha palabra.
- c) Lectura individual del cuento.

TRINIDAD FRESCO.- Francia Juega la brisa era una cometa de muchos colores. Como todos los meses de septiembre, se encontraba triste, porque agosto se había ido y no podría volar sino hasta el año siguiente. Pero este año su tristeza era mayor, había perdido tres colores: el negro, el magenta y el gris. Trinidad fresco

era la brisa y sintió mucho pesar por Francia, entonces, decidió ayudarla. Buscó un sombrero mágico, pidió un deseo, metió su mano en el sombrero y sacó un papel que decía” Si los colores quieres encontrar, coloca entre un cofre, un cristal, un timbre y una raya de tigre; revuelve todo, cierra el cofre y colócalo bajo el arco iris a la madrugada; cuenta hasta tres y los colores, en el fondo, hallarás”. Así lo hizo Trinidad y aunque era septiembre, Francia y Trinidad jugaron muy felices.

Salida al campo a compartir, observar las cometas y elevarlas con sus compañeros.

Trabaja en el cuaderno.- Busca en el cuento anterior verbos, sustantivos, adjetivos y completa el cuadro.

SUSTANTIVOS VERBOS ADJETIVOS.- Analiza el siguiente gráfico, investiga con tu profesor en que consiste cada una de las partes del cuento y luego debes identificarlas y señalarlas en el cuento: “Trinidad fresco”.



ACTIVIDAD EVALUATIVA.- Observa detalladamente la siguiente imagen. Luego reúnete con un compañero y a partir de ella construyen un cuento con inicio, nudo y desenlace.

TALENTOS HUMANOS: Alumnos, padres de familia y docentes.

FÍSICOS: Cancha, aula de clase y un espacio al aire libre.

DIDÁCTICOS: Papel de seda, colores, carbón, colores, hilo, palillos, fotocopias, marcadores, lápiz.

BIBLIOGRAFÍA:

GODOY DE MONDRAGÓN, Marina. Madrigal 2. Editorial, norma. Bogotá 1996.38p.

EVALUACIÓN.- La motivación del trabajo realizado en la clase anterior puso en alerta las antenitas de los alumnos y para ellos es un aliciente cuando vamos a realizarlos talleres, podemos observar la mejoría, la asistencia y el interés de los niños por las actividades. Se pudo notar la creatividad, la imaginación y la participación en la realización de las cometas y la habilidad con la que expresaron su significado, también podemos notar la dificultad que se les presenta al momento de construir, producir texto, buscar sustantivos, verbos y adjetivos, de igual manera la identificación de la introducción, el nudo y el desenlace dentro de un cuento. Es evidente que la ejecución de estos talleres ha llamado la atención y la concentración de los alumnos, que les agrada más la lectura de cuentos, y de imágenes a los cuales eran totalmente apáticos.

DE LO COGNITIVO-AFECTIVO-VOLITIVO AL APRENDIZAJE

Para entender la naturaleza del juego y las regularidades de su desarrollo, es esencial observar cómo surge el juego y estudiar sus formas iniciales. Los juegos infantiles se constituyen en recursos didácticos idóneos para desarrollar los procesos psíquicos. Estos últimos son condición y resultado de la actividad lúdica. Los procesos psíquicos se clasifican en:

- a) *Cognitivos* (que constituyen los procesos del conocimiento),
- b) *Afectivos* (que son los procesos de la relación del sujeto con el objeto concreto), y los

- c) *Conativos* (que determinan la acción de acuerdo con los cambios afectivos y cognitivos, en relación con el objeto).

En un estudio comparativo de las características del desarrollo cognitivo del niño de preescolar, realizado por las venezolanas, S. Santamaría, E. Martins, L. Milazzo y M.A. Quintana, 2007, se pueden apreciar las principales características del desarrollo cognitivo de los niños entre los 4 y 5 años. Estas son:

- a) Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
- b) Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- c) Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.
- d) Hace diferencia entre lo real y lo imaginario.

Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.

- a) Repite poemas conocidos para él.
- b) Identifica y nombra colores primarios y secundarios.
- c) Nombre la primera, la del medio y la última posición.
- d) Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno.
- e) El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.
- f) Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución.
- g) Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.
- h) Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra.

- i) Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal.
- j) Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.
- k) Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años.
- l) Puede seriar de tres a cinco elementos.
- m) Alrededor de los 4 años responde a la pregunta "¿por qué?" con un "porque si" o "porque no". Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos?
- n) Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas.
- o) Su ubicación temporal es deficiente, aún vive más que nada en el presente. Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana.
- p) Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica.
- q) Comienza la noción de lo estético (expresiones de alegría o rechazo al presentarle objetos bonitos o feos).
- r) De manera general se puede decir que el niño en esta edad presenta las siguientes características: clasifica objetos por lo atributos (tamaño y forma). Hojea el cuento hasta el final. Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje de la historia. Arma rompecabezas de 24 piezas y más. Imita a los modelos de televisión y propagandas.

Las mencionadas autoras indican además algunas de las actividades que propician ese desarrollo y que a juicio del autor de este trabajo se desarrollan durante los juegos infantiles con fines didácticos.

Estas son:

- a) Escoger recursos (Observar)

- b) Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, identificar a personas que lo rodean, o materiales por sus etiquetas (Comunicar).
- c) Conversar acerca del uso de los objetos con los que desea trabajar (Clasificar).
- d) Pensar y comunicar lo que desea hacer.
- e) Realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor.
- f) Explorar con todos los sentidos, permitirle que se plantee preguntas, buscando nuevas respuestas.
- g) Interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor.
- h) Reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y texturas.
- i) Reconocer semejanzas y diferencias en diversos materiales (Comparar).
- j) Reconstruir uniendo partes para formar un todo.
- k) Clasificar objetos.
- l) Seriar por ensayo y error.
- m) Comparar cantidades, muchos, pocos.
- n) Establecer correspondencias uno a uno.
- o) Reconocer y corresponder numerales.
- p) Ordenar y establecer relaciones.
- q) Agrupar, clasificar libros o cualquier otro material escrito.
- r) Relatar situaciones de los personajes.
- s) Comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.
- t) Anticipar escenas durante los relatos.
- u) Identificar acciones pasadas, presentes y futuras en los cuentos o acciones reales.
- v) Utilizar nociones temporales tales como: primero, luego, al final, antes, después, ayer, hoy, mañana.
- w) Comentar sobre las palabras escritas en los cuentos o cualquier otro material impreso.
- x) Descifrar lo que sucede en los relatos a través de la interpretación de fotografías con lugares, personajes, animales o cosas reales.

La participación de la educadora en la organización y ejecución de los juegos infantiles es fundamental en estas edades, pues a ella corresponde diseñar estos de acuerdo al nivel de desarrollo alcanzado por los niños.

A continuación se describen algunos de los juegos didácticos que pueden contribuir al desarrollo cognitivo del niño comprendido en las edades de cuatro a cinco años.

JUEGO No. 1: "Cambiando la intensidad".

- a) **Proceso:** percepción de intensidad. Atención.
- b) **Objetivo:** desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.
- c) **Materiales:** tambor o pandereta.
- d) **Procedimiento:** la educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

JUEGO No. 2: "¿Qué oíste?".

- a) **Proceso:** percepción de intensidad. Atención.
- b) **Objetivo:** desarrollar la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oracional.
- c) **Materiales:** bombo y diferentes instrumentos musicales.
- d) **Procedimiento:** la educadora detrás del bombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.

JUEGO No. 3: "El tren ciego".

- a) **Proceso:** memoria auditiva.
- b) **Objetivo:** lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.
- c) **Materiales:** ninguno.
- d) **Procedimiento:** es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: "Chuuu.Chuuu...".

JUEGO No. 4: "Adivina quién es".

- a) **Proceso:** memoria visual y auditiva.
- b) **Objetivo:** desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de animales.
- c) **Materiales:** tarjetas ilustradas con diferentes animales.
- d) **Procedimiento:** la educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás niños deben adivinar de qué animal se trata.

JUEGO No. 5: "Las Palmadas".

- a) **Proceso:** atención, pensamiento (Conceptualización).
- b) **Objetivo:** desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.
- c) **Materiales:** ninguno.

- d) **Procedimiento:** los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra "cinco" todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 ó 3 veces, después comienza a equivocarse al decir "tres" o cualquier otro número en lugar del cinco.
- e) Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

JUEGO No. 6: "La caja con números".

- a) **Proceso:** atención y memoria
- b) **Objetivo:** practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.
- c) **Materiales:** una caja tipo cubo, con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.
- d) **Procedimiento:** se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR.
- e) Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.

JUEGO No. 7: "El sol y el frío".

- a) **Proceso:** percepción sensomotriz. Seguimiento de instrucciones. Conceptualización.
- b) **Objetivo:** vivenciar conceptos de calor y frío.
- c) **Materiales:** ninguno.
- d) **Procedimiento:** un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

JUEGO No. 8: "Pozo de tiburones".

- a) **Proceso:** equilibrio. Atención. Respeto por el otro.
- b) **Objetivo:** mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.
- c) **Materiales:** bancos, colchonetas, aro.
- d) **Procedimiento:** utilizando varios bancos o colchonetas, un niño persigue a todos los demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda, tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es el "pozo" de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.

JUEGO No. 9: "La Mirada Fulminante".

- a) **Proceso:** atención. Discriminación viso-espacial.
- b) **Objetivo:** estimular el desarrollo de la atención concentrada en estímulos ambientales.
- c) **Materiales:** ninguno.

- d) **Procedimiento:** la educadora tiene la "mirada fulminante" por lo que el grupo de niños no debe encontrarse en el lugar a donde ella dirige la mirada. Con los brazos extendidos para abarcar el ángulo de su mirada, ella apunta lentamente y mira hacia distintos lugares del patio de juegos. Los niños corren y se desplazan rápidamente hacia los lugares donde puedan esquivar la mirada.

JUEGO No. 10: "Aviones y Pilotos".

- a) **Proceso:** coordinación motora. Confianza. Equilibrio.
- b) **Objetivo:** desarrollar conceptos de colaboración a través de una experiencia motora que implica coordinación y equilibrio.
- c) **Materiales:** ninguno.
- d) **Procedimiento:** en parejas, un niño camina detrás de otro el de adelante, el "avión, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el "piloto", conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro. Hay que avanzar más rápido o más lento, alternar los puestos.

JUEGO No. 11: ¿Quién fue...?

- a) **Proceso:** sensopercepción. Atención. Noción de espacio.
- b) **Objetivo:** estimular el desarrollo sensoperceptivo kinestésico, así como las nociones básicas de espacio: delante, detrás, de lado.
- c) **Materiales:** ninguno.
- d) **Procedimiento:** se sientan los niños en el patio, en grupo de seis a ocho, en el centro se coloca otro niño, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados. Los niños se pasan una pelota silenciosamente hasta que alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota. Si

acierta, el que tiró la pelota lo debe reemplazar en el centro y seguir el juego.

JUEGO No. 12: "Los Muñecos".

- a) **Proceso:** creatividad, seguimiento de instrucciones. Noción de diferentes.
- b) **Objetivo:** permite a los niños actuar en forma libre siguiendo un patrón dado, lo que les permite desarrollar su creatividad a partir de las limitaciones.
- c) **Materiales:** cuento o relato elaborado por el docente.
- d) **Procedimiento:** de acuerdo con un relato que les contará la educadora, el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos. Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los "muñecos" ejecutarán distintas acciones según indique el docente, se alternarán los papeles.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Indicadores	Escalas/Ítems
El docente ha sido puntual al comenzar la clase.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: Se observó la falta de este indicador. Se observó sólo una vez. Se observó pocas veces. Se observó algunas veces. Se observó con frecuencia.
El docente ha relacionado de manera adecuada el nuevo contenido con las clases anteriores.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: Se observó la falta de este indicador. Se observó sólo una vez. Se observó pocas veces. Se observó algunas veces. Se observó con frecuencia.
El docente ha explicado de manera adecuada los objetivos de la sesión.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: Se observó la falta de este indicador. Se observó sólo una vez. Se observó pocas veces. Se observó algunas veces. Se observó con frecuencia.
El tema de la clase corresponde al desarrollo de los contenidos programáticos.	Marque con una (x) el indicador de correspondencia: Se observó la falta de este indicador. Se observó sólo una vez.

	<p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente ha explicado la estructura lógica de la sesión de clase.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente demuestra entusiasmo por el plan de la sesión propuesto.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente despierta el interés hacia el tema de la clase.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente ha utilizado un procedimiento adecuado para recuperar los saberes previos de sus estudiantes.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
Análisis.- Luego de la aplicación de la ficha de observación al proceso docente	

<p>educativo, fue posible evidenciar que lamentablemente los docentes observan deficiencias y dificultades en la planificación del contexto interventor educativo, pues, las acciones y actitudes que muestran son el resultado de un adoctrinamiento doméstico que limita la generación de significados y sentido intelectual.</p>	
<p>El docente ha preparado de manera adecuada las estrategias lúdico-cognitivas para la clase de matemática.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
<p>El docente ha seleccionado las estrategias lúdico-cognitivas con ejemplos y ejercicios que logran que el aprendizaje sea efectivo en la matemática.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
<p>El docente ha utilizado de forma adecuada las estrategias lúdico-cognitivas.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
<p>El docente ha elegido los contenidos para el nivel de los Estudiantes.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>

<p>El docente ha presentado los contenidos de manera Organizada.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
<p>El docente ha relacionado los nuevos contenidos con las experiencias de los estudiantes.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
<p>El docente ha utilizado más de una estrategias lúdico-cognitivas para explicar los contenidos de matemáticas.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
<p>El docente evidencia un óptimo dominio de los contenidos en matemática.</p>	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
<p>Análisis.- Se evidencia que la inexistencia de una estrategia de aprendizaje lúdico-cognitiva, no permite estimular el pensamiento como una actividad propia del niño que facilita la comprensión y aprendizaje, no les permite fomentar la interiorización volitivo-afectiva con el propósito de integrarse y compartir saberes</p>	

con otros niños, desarrollar la creatividad e inventiva, desarrolla su atención y memoria y permitir el crecimiento y desarrollo holístico del estudiante.	
El docente reconoce el aprendizaje social en el proceso docente educativo.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente diferencia aprendizaje social de otro tipo.	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente sigue la ordenación: preparación, selección, diseño, evaluación del aprendizaje social	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente utiliza métodos para fortalecer el aprendizaje social	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p> <p>Se observó la falta de este indicador.</p> <p>Se observó sólo una vez.</p> <p>Se observó pocas veces.</p> <p>Se observó algunas veces.</p> <p>Se observó con frecuencia.</p>
El docente ha utilizado aprendizaje social para	<p>Marque con una (x) el indicador de correspondencia:</p>

<p>comprobar si se han cumplido los objetivos de la sesión.</p>	<p>Se observó la falta de este indicador. Se observó sólo una vez. Se observó pocas veces. Se observó algunas veces. Se observó con frecuencia.</p>
<p>Análisis.- El proceso de enseñabilidad se sitúa en la construcción de referentes antagónicos que limitan la creatividad e integralidad del esfuerzo compartido, pues su única misión se ve reflejada desde el paroxismo individualizado, al margen de la riqueza cooperativa y compartida, por tanto, el aprendizaje vive AL margen de la planificación con el sistema conductista de exiguas clases y efímeras tareas de aprendizaje.</p>	

CONCLUSIONES

- Gracias a la realización de este trabajo indagativo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cognitivo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población estudiantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.
- De manera general se pudo analizar que el juego cognitivo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc.
- De manera específica se trató el tema del juego cognitivo y el aprendizaje, demostrando que los alumnos aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.
- Cómo último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

RECOMENDACIONES

Es importante promover el juego cognitivo como un impetrativo fundamentalmente hacia una actividad libre. Pues, las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El incorporar actividades lúdicas a la función cognoscitiva como juego-cognitivo se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura inteligente y, por consiguiente, crea orden.

Es necesario que docente incluyan al juego en la enseñabilidad, pues la indagación reconoce que el juego actúa como la actividad fundamental de la infancia, modelamiento cognitivo.volitivo-afectivo y psicomotriz, una actividad que se prolonga en la vida adulta. Estoy segura que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

A los docentes se les invita a reflexionar sobre entender el juego como contenido de consecuencia lógica al considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características.

Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera.

Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil.

En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CRUZ RAMAREZ, José. Química del Pensamiento. Editorial Colección Nueva Ciencia. México.
- IBARRA, Luz María. Gimnasia Cerebral. Garnik Ediciones. México 1996.
- ACEBEDO IBAÑEZ. Aprender Jugando 3. Editorial Limusa. México.
- CASTILLO, O. (1988). Juegos Cooperativos. Caracas: Raúl Clemente Editores.
- CHATEAU, J. (1938). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz.
- ESTEVA, M. (1993). ¿Quieres jugar conmigo? La Habana: Pueblo y Educación.
- GARVEY, G. (1978). El Juego Infantil. Madrid: Morata.
- LEONTIEV, A. (s.f.). Fundamentos Psicológicos del Juego Preescolar. La Habana: Pueblo y Educación.
- MENDZHERITSKAYA, D. (1987). A la Educadora acerca del Juego infantil. Moscú: Vneshtorgizdat.
- PIAGET, J. (1982). Juego y Desarrollo. Barcelona: Grijalvo.

WEBGRAFÍA

<http://www.monografias.com/trabajos15/cognitivas-preescolar/cognitivas-preescolar.shtml>

www.amigosenmarcha.tripod.com. Juego: Un tema típico que se desarrolla en nuestros cursos, basado en trabajos de gran consideración en temáticas de ocio infantil y juvenil.

www.eter.com. La motivación. Jorge Moreno Crecis, 2.002.

www.jaimecervantes.netfirms.com. Importancia de la Educación Mental.

ROMANCE SOLÁ, M^o Teresa: Juegos de Patio. 2da. [Edición](#). Editorial Vilamalia. Barcelona, [España](#).

ANEXO N° 1

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN GERENCIA EDUCATIVA

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO.- Reforzar el aprendizaje social mediante el uso de técnicas lúdicas en los estudiantes de segundo, tercero y cuarto año de básica.

DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN: Escuela Fiscal Mixta “Gustavo Lemos R.” (Guaranda)

N°	DESCRIPCIÓN	ALTERNATIVAS		
		MS	S	PS
1	El docente despierta el interés hacia el tema de la clase.			
2	El docente ha preparado de manera adecuada las estrategias lúdico-cognitivas para la clase.			
3	El docente ha seleccionado las estrategias lúdico-cognitivas con ejercicios que logren que el aprendizaje sea efectivo.			
4	El docente ha elegido los contenidos para el nivel de los Estudiantes.			
5	El docente ha relacionado los nuevos contenidos con las experiencias de los estudiantes.			
6	El docente evidencia un óptimo dominio de los contenidos.			
7	El docente reconoce el aprendizaje social en el proceso docente.			
8	El docente sigue la ordenación: preparación, selección, diseño, evaluación del aprendizaje social			
9	El docente utiliza métodos para fortalecer el aprendizaje social			
10	El docente ha utilizado aprendizaje social para comprobar si se han cumplido los objetivos de la sesión.			
Elaborado Por: Diana M. González P.				

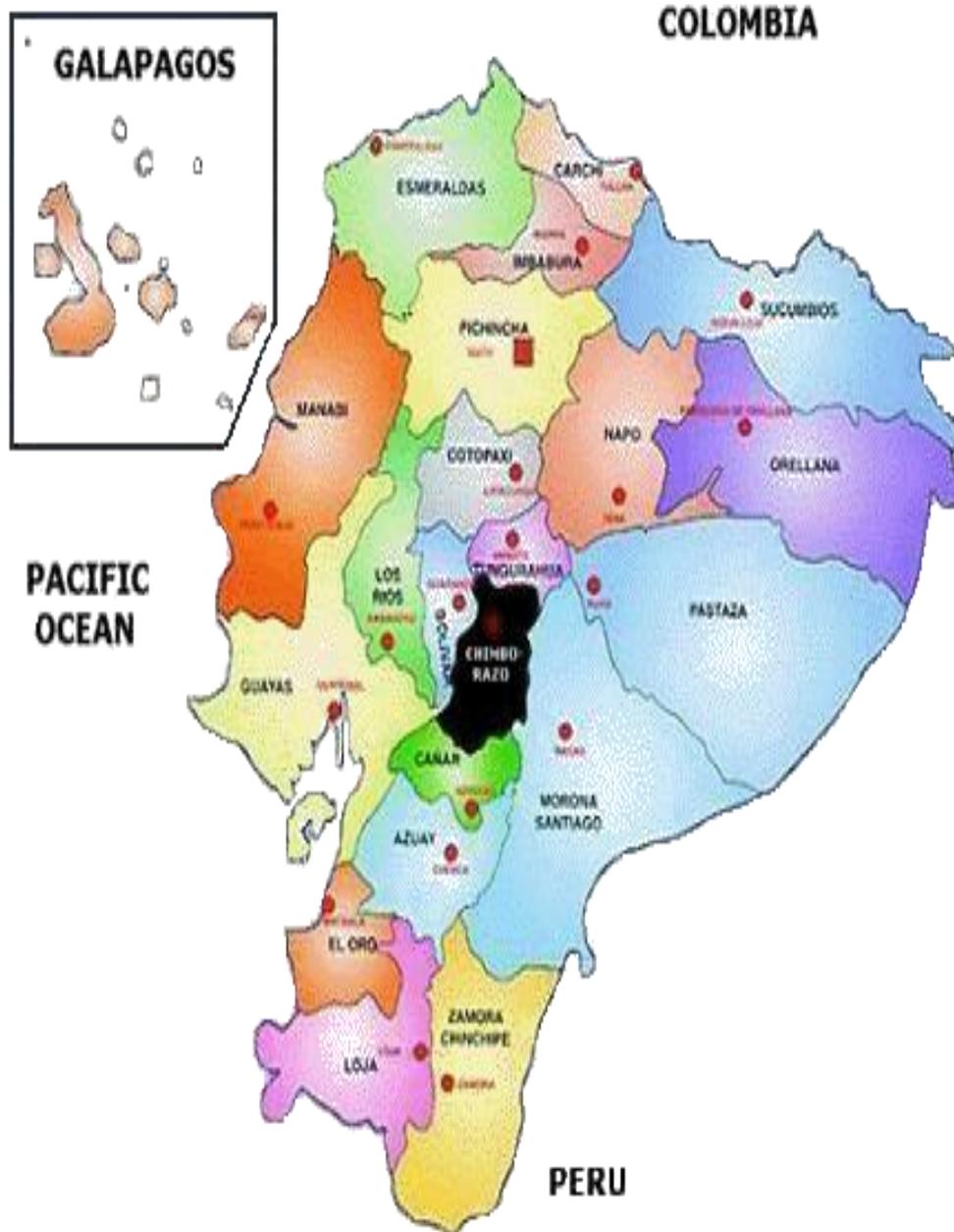
MS= Muy Satisfactorio

S= Satisfactorio

PS= Poco Satisfactorio

ANEXO N° 2

MAPA DEL ECUADOR



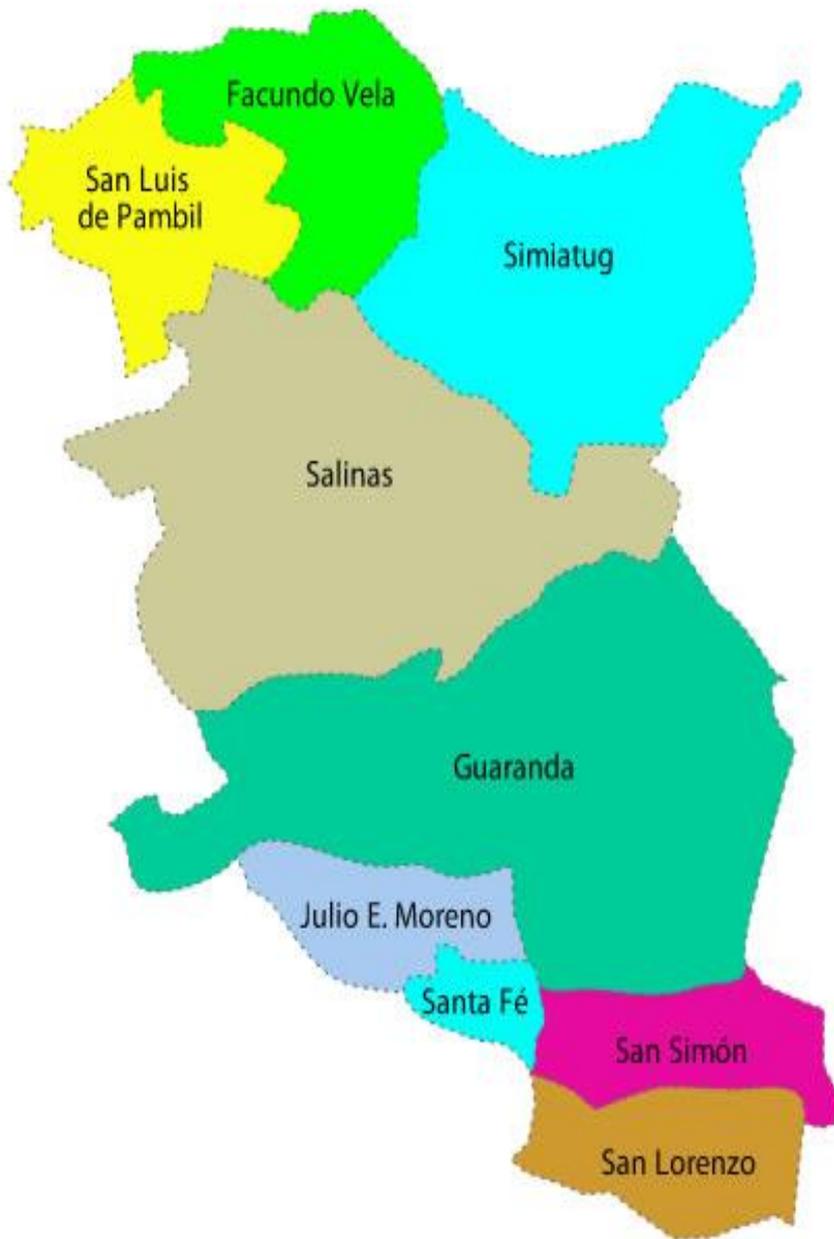
ANEXO N° 3

MAPA DE LA PROVINCIA BOLÍVAR



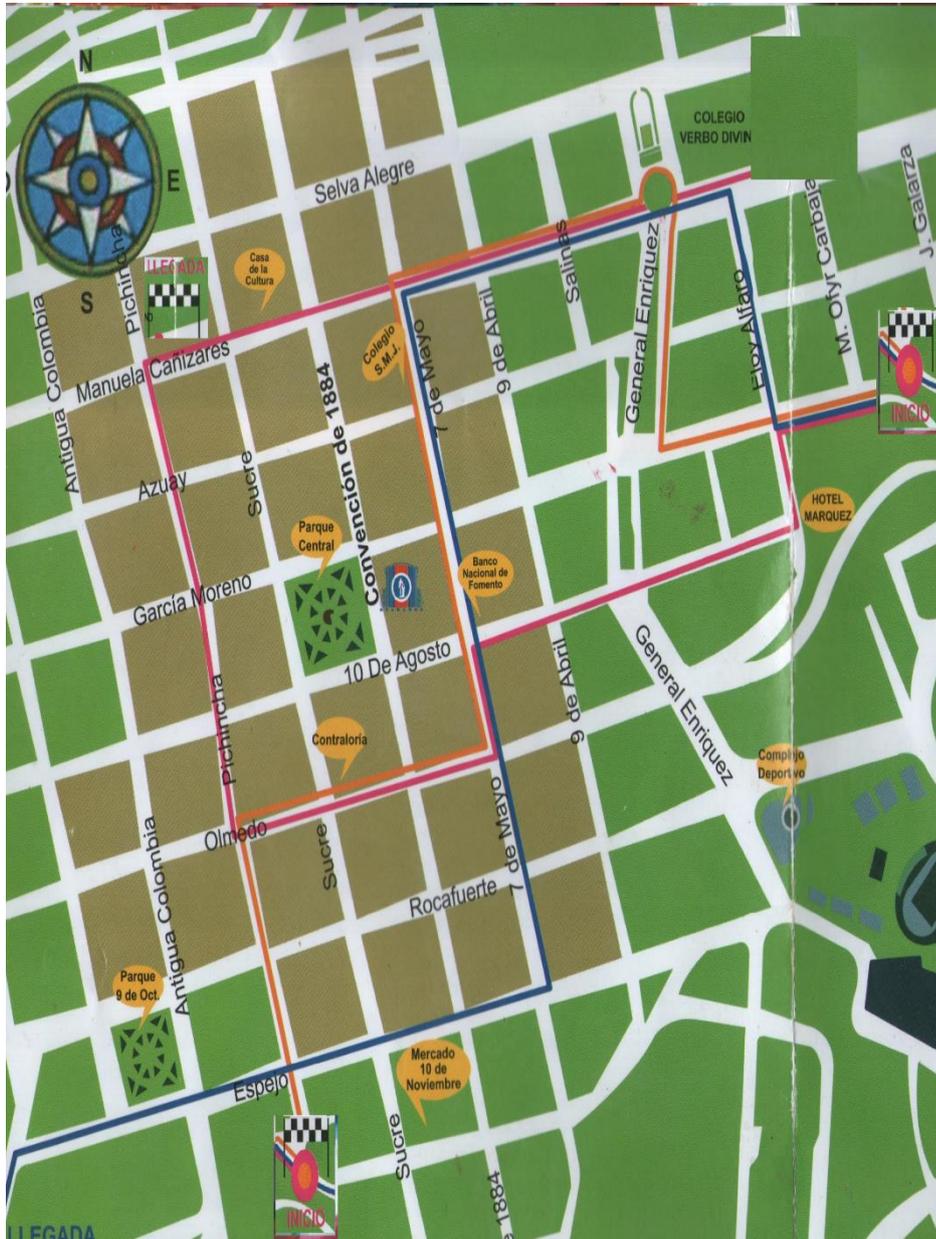
ANEXO N° 4

MAPA DEL CANTÓN GUARANDA



ANEXO N° 5

CROQUIS DE LA INSTITUCIÓN INDAGADA



ANEXO N° 6

FOTOS







ANEXO: 7

REPUBLICA DEL ECUADOR
**ESCUELA FISCAL MIXTA
"GUSTAVO LEMOS"**

GUARANDA

PROV. BOLÍVAR

ECUADOR

Of. – DEGL – 190

Guaranda, 29 de julio del 2013

YO, Lic. **LUIS ENRIQUE BORJA ANDRADE**, en mi calidad de Director de la Escuela Fiscal Mixta "Gustavo Lemos Ramírez" del Cantón Guaranda Provincia de Bolívar, y en uso de sus atribuciones que le confiere la ley, a petición de la parte interesada:

CERTIFICO:

Que la Lcda. **GONZÁLEZ PAREDES DIANA MARGOTH**, portador de la CI. No. 020162921-9, estudiante de la Maestría en Gerencia Educativa en la Universidad Estatal de Bolívar llevo a cabo el trabajo de investigación para la elaboración de la Tesis de Grado, titulada: **"LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "GUSTAVO LEMOS" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DE AÑO 2013."**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a la estudiante, presentar dicho documento en la Universidad Estatal de Bolívar.

Atentamente,



Lic. Luis Borja Andrade

DIRECTOR

DIRECCIÓN

Manuela Cañizares #401 entre Pichincha y Sucre



ANEXO: 8

MATRIZ DE EVIDENCIAS

Variables	Ex: antes	Estrategia de Cambio	Ex: Post	Impacto
Técnicas lúdico- didácticas en la intervención educativa.	-Se denota una formación escolástica, sometida al adoctrinamiento doméstico. -Se observa una actitud reflejo condicional con respecto al proceso de enseñabilidad. -La formación en los estudiantes es carente del significado y sentido intelectivo en los estudiantes.	<i>Técnicas lúdico- didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social:</i>	Los cambios no son expresiones totalizadoras, si, es posible reconocer imperativos actitudinales que mejoran el desempeño profesionalizante y la intencionalidad docente, así como, es posible observar cualidades estudiantiles de acción social.	Las técnicas lúdico- didácticas si inciden de manera favorable en la intervención educativa.

<p>Aprendizaje social.</p>	<p>-El proceso de intervención educativa se limita a la conferencia y exiguos espacios de interrelación estudiante-estudiante.</p> <p>-No es posible reconocer una efectiva formación de estructuras cognitivas en los estudiantes.</p>		<p>Los cambios no son expresiones totalizadoras, si, es posible reconocer imperativos actitudinales que mejoran el desempeño profesionalizante y la intencionalidad docente, así como, es posible observar cualidades estudiantiles de acción social.</p>	<p>El aprendizaje social favorece la relación cognitiva entre estudiantes.</p>
----------------------------	---	--	---	--



Lic. Diana M. González Paredes

MAESTRANTE




Lic. Luis Borja Andrade

DIRECTOR

ANEXO: 9

DECLARACIÓN

Yo, **GONZÁLEZ PAREDES DIANA MARGOTH**, Autora, del tema de tesis **“LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DE AÑO 2013.”**, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; este documento no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que las referencias bibliográficas que se incluye han sido consultadas por la autora.

La Universidad Estatal de Bolívar, puede hacer uso de los derechos de publicación correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.



Lic. González Paredes Diana Margoth

C.C. N° 020162921-9

AUTORA

ARTÍCULO CIENTÍFICO

Juego, Aprendo y me Divierto

LIC. DIANA MARGOTH GONZÁLEZ PAREDES

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación cuali-cuantativa de cohorte etnográfica y hermenéutico dialéctico titulada: **LAS TÉCNICAS LÚDICO-DIDÁCTICAS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SOCIAL DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “GUSTAVO LEMOS” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE DE AÑO 2013.**, aborda una temática lógico-sistemática que está en correspondencia con las tipologías que exigen las ciencias socio-formativas al reconocer que en los albores actuales las nuevas generaciones hacen uso limitado de pasillos didáctico en los procesos de aprendizaje, interacción cognitiva y su entorno -para apoyar- el proceso mediador pedagógico en la incorporación de las técnicas lúdico-didácticas en la intervención educativa para fortalecer el aprendizaje social de los niños de segundo, tercero y cuarto año y reconocer así la importancia cognitivo-volitiva en la generación de ideas imperativas que apoyen al fomento del significado y sentido sapiente.

INTRODUCCIÓN

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectivas que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

ESTRATEGIA DE CAMBIO

PRESENTACIÓN

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las *técnicas cognitivo-lúdico-participativas* son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las *técnicas cognitivo-lúdico-participativas* es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

OBJETIVOS

Desarrollar un espíritu de participación social estudiantil, mediante el utilitarismo pedagógico de las *técnicas cognitivo-lúdico-participativas*, para fomentar el mejoramiento cognitivo y volitivo afectivo instaurado en el proceso de modelamiento.

DESARROLLO

Si las aulas hablaran pedirían que todos, para aprender: jugaran Roberto

¿Hace cuánto que no juegas creatura de la docencia? Sí, me dirijo a ti, eres una persona que tuvo infancia y seguramente que disfrutaste mucho de jugar, actualmente ¿ya no juegas?

Sí entiendo que somos adultos, mejor ya ni te pregunto cómo te las arreglas para divertirte en tu vida personal, no sé si lo has pensado, más cuando dejamos de jugar, ¿cómo suplimos la dicha que representa el vivir otra versión de la vida?

Y en el aula, o mucho mejor, fuera de ella, ¿cuántas técnicas grupales aplicas para la promoción de aprendizajes? Te entiendo perfecto, ¿con qué tiempo, espacio, apoyos, disciplina y comprensión de nuestros vecinos de aula podemos realizar estas actividades tan fascinantes para nuestros alumnos? Pues yo tengo una propuesta.

Cuando trabajamos el juego como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias terminales de un programa educativo, estamos generando vivencias que provocan aprendizajes significativos.

¿Cuántas veces creemos que una técnica de movimiento o una actividad lúdica darán como fruto los resultados de aprendizaje que un programa requiere y finalmente obtenemos desviaciones y trabas para obtener ganancias significativas de su implementación?

No es la técnica, ni la metodología, ni el grupo, es uno mismo, el facilitador, quien provoca de un recurso didáctico lúdico el aprovechamiento para el grupo en su máxima expresión. Claro que un grupo donde los participantes son colaborativos y entregados a los objetivos del programa prácticamente se conducen solos, el reto es que un contenido, actitud, habilidad, sea desarrollada en la totalidad de los participantes gracias a una buena interacción vivencial de aprendizaje.

Ya lo menciona Ibáñez, a. (2011) en sus libros *Aprender Jugando*, donde en tres tomos de esta obra, nos comparte bastantes técnicas grupales con objetivos claros, el facilitador y su pericia para el control del grupo y la conducción del proceso determinarán el éxito de cualquier recurso ya sea para sensibilizar, para romper el hielo, para trabajar *liderazgo*, aplicar contenidos, el docente o instructor tiene la responsabilidad de conducir la dinámica grupal.

Acometamos pues la estrategia lúdica con la seriedad y espontaneidad que merece, cuando hablo de seriedad me refiero a su media hora mínima de planeación previa a la sesión, con espontaneidad pretendo dejar patente la flexibilidad con que la cambiante dinámica grupal exige adaptaciones a las circunstancias.

La *estrategia lúdica* implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas

del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

¿Cuántas veces uno o varios de nuestros alumnos o participantes en un programa educativo tienen ganas de divertirse y aprender al mismo tiempo? Definitivamente en mi experiencia, más del 70% de las veces. Como afirma el Cruz, J. (2012) la emoción conlleva aprendizaje, aprovechemos las ventajas del movimiento corporal para generar estados de trabajo más productivos en las aulas educativas y de capacitación.

Cada uno de nosotros somos personas con ganas de superarnos, si tenemos que aprender algo nos gusta que sea mediante un proceso accesible, de buena gana y de manera amena. Me he dado cuenta que mientras más estática es una sesión, la percepción general es menos favorable que cuando se aplican estrategias lúdicas bien monitoreadas y conducentes a conclusiones de aprendizaje evidentes.

Con esto quiero manifestar ya una estructura mínima para toda estrategia lúdica que efectuemos en el aula, en primer instancia, evitemos nombrarlas como dinámicas, nos ha pasado que hemos escuchado decir alguna vez: - ¿qué les parece si hacemos una dinámica?

O peor tantito, ¿hemos escuchado decir? -ese maestro conoce muchas didácticas para ponerles a los chavos, la pasan bien, yo quisiera por lo menos acordarme de una didáctica donde fabricáramos una porra.

Evitemos nombrar dinámica a una técnica grupal, no son didácticas, las estrategias lúdicas provocan una dinámica grupal, parten de un enfoque didáctico determinado, y para ser precisos llamémoslas, técnicas grupales, calentamientos, ejercicios grupales, activaciones.

Una estructura funcional en la aplicación de estrategias lúdicas bien monitoreadas implica:

- a) Decir al grupo algún beneficio que obtendremos por realizar la técnica grupal
- b) Dar una instrucción por tiempo y pedirle a algún integrante del grupo que la repita para verificar que todos sabremos qué hacer y nadie dirá luego:
 - a. ¿qué dijo; qué hay que hacer?
- c) Incluso el facilitador, docente o incluso un participante, puede dar un ejemplo de lo que hay que hacer para guiar la actividad y que no quepan dudas.
- d) Haber sido lo más breve posible en explicar lo que se hará y comenzar. Es recomendable marcar tiempos con uso de cronómetro para su ejecución.
- e) El facilitador o docente monitorea los grupos de trabajo para verificar que las instrucciones se están efectuando conforme a lo esperado.
- f) Advertir al grupo que resta un minuto o dos para que el tiempo concluya.
- g) Concluir la actividad para comenzar la plenaria.
- h) Usualmente en la plenaria, el grupo siempre responderá las siguientes preguntas:
 - a. ¿de qué nos dimos cuenta?
 - b. ¿cómo se relaciona esto con el programa?
 - c. Con base en esta experiencia
 - d. ¿qué voy a hacer diferente en lo sucesivo: qué ratifico y qué rectifico?
- i) Finalmente el conductor emite sus conclusiones, las cuales pueden ser también enriquecidas con uno o dos personas que hayan tomado notas al observar la activación.

De esta manera provocamos en el grupo un estado de energía como fruto de una vivencia de aprendizaje clara, divertida y enfocada a objetivos y competencias del programa. Además, los participantes quedan con dopaminas incrementadas, en palabras Cruz, J. (2012), la dopamina es la droga interna que me anima, se produce por el movimiento y la emoción que despierta un juego de interacción grupal bien ejecutado por el facilitador o docente.

¿Cómo hacíamos amistad en nuestra infancia cuando llegábamos a una casa ajena de visita con nuestros padres? Jugando con los niños ahí presentes, divirtiéndonos juntos convertíamos esos momentos de interminables conversaciones adultas en ocasión para el goce y esparcimiento con la fantasía y el solaz.

El juego es un tesoro para sacarle momentos de júbilo a la vida, el juego es una forma de comunicación, es un indicador de convivencia, una oportunidad para aprender de los otros, la estrategia que muchos docentes y facilitadores usan de forma metódica y realmente conveniente, o bien , de modo incongruente con los fines de un programa educativo.

Que les pongo una dinámica y que se prenden, no se aburrirón en mi clase, lo malo es que estamos atrasados en el programa, se integraron mejor y ahora quieren que todas las clases sean con puras dinámicas. Nosotros como facilitadores podemos ser culpables de que las técnicas grupales sean mal vistas por los participantes cuando con el tiempo caen en la cuenta de que no obtuvieron los aprendizajes esperados en el programa.