UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO AL 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "HUMBERTO MOREIRA MÁRQUEZ", DEL RECINTO MAPANCILLO; CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011".

AUTORES:

LUIS JAVIER GARCÍA CAMINO

JUANA MARÍA ALVARIO VALDIVIEZO

DIRECTOR

MSC. VÍCTOR ARANDA NÚÑEZ

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

2010-2011

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 4TO AL 7MO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "HUMBERTO MOREIRA MÁRQUEZ", DEL RECINTO MAPANCILLO; CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011"

AUTORES:

LUIS JAVIER GARCÍA CAMINO

JUANA MARÍA ALVARIO VALDIVIEZO

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

2010-2011

I. DEDICATORIA

La presente investigación dedico a Dios por darme la oportunidad de vivir y de obsequiarme una familia estupenda. Especialmente a mis padres que me dieron la vida, que gracias a su apoyo, confianza y amor han hecho de mí una mejor persona y por ayudarme a cumplir mis ideales. A mi esposa que ha sido un pilar fundamental en el desarrollo de mi preparación universitaria, llenándome de motivación para seguir adelante preparándome y progresando y por último a mi hermano que siempre me ha demostrado su cariño y admiración. No podía dejar a un lado a todos los estudiantes universitarios que por diversas situaciones no han podido llegar a cumplir con sus metas propuestas, dándoles de esta manera el ánimo y entusiasmo para que lo intenten las veces que sean necesarias y no desmayen hasta que lo logren.

Luis

Con el más sincero sentimiento, admiración y respeto, por este trabajo de grado lo dedico a mis queridos y venerados padres, a mi hermoso hijo que es una de las bases importante en mi vida, gracias a su abnegado afán y sacrificio hicieron posible la culminación de esta etapa, cuyos resultados estarán siempre basados en el sacrificio, verdad y justicia.

En este trabajo mi gratitud, para aquellos que tanto amo y amare siempre.

Juana

II. AGRADECIMIENTO

Nuestros más sinceros agradecimientos a la Universidad Estatal de Bolívar, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas y en especial a la Escuela de Ciencias Básicas de la Extensión Universitaria de San Miguel, por brindarnos la oportunidad de capacitarnos profesionalmente. A su Personal Docente, Administrativo y de Servicio, ellos quienes con amabilidad han atendido y satisfecho nuestros requerimientos durante el proceso de estudio.

A nuestro asesor Msc. Víctor Aranda Núñez, por compartir todos sus conocimientos, ya que con su ayuda ha sido factible la culminación con éxito el presente trabajo de grado.

A nuestros queridos Padres, por su apoyo moral y económico, que han sido base fundamental para que nuestros ideales se hagan realidad.

Al personal docente de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez" del Recinto Mapancillo, Cantón Puebloviejo, por habernos permitido aplicar los instrumentos de investigación y la propuesta para dar solución a la problemática que fue objeto de investigación.

A todos quienes de una u otra forma nos han ayudado desinteresadamente para llegar cumplir con este trabajo.

Luis y Juana

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

MÁSTER VICTOR ARANDA NÚÑEZ
Asesor del trabajo de grado.

CERTIFICA

Que el informe final del trabajo de grado titulado: **"El Juego como Estrategia Metodología en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Área de Estudios Sociales de los Estudiantes del 4to al 7mo Año de Educación Básica de la Escuela "Humberto Moreira Márquez" del Recinto Mapancillo; Cantón Puebloviejo, Provincia Los Ríos, en el Periodo Lectivo 2010-2011"**, elaborado por **Luis Javier García Camino y Juana María Alvario Valdiviezo,** egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas por lo pares académicos y las observaciones emitidas en las asesorías realizadas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados proceder a la presentación del Informe Final para su trámite pertinente.

MSc. VÍCTOR ARANDA NÚÑEZ
Asesor

San Miguel, Febrero 6 del 2011

III. AUTORÍA NOTARIADA

Nosotros, García Camino Luis Javier y Alvario Valdiviezo Juana María, declaramos, bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de nuestra autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional, y que hé consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A través de la presente declaración confiero mi derecho de propiedad intelectual correspondiente a este trabajo, a la Universidad Estatal de Bolívar, según lo establecido por la ley de propiedad intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

Luis Javier García Camino
Firma

Juana María Alvario Valdiviezo
Firma

DOY FE DE LA EXACTITUD CONFORMIDAD Y CORRECCION DE LA COPIA DEL DOCUMENTO QUE SE EXHIBE: DEJANDO UNA SIMILAR EN ARCHIVO.

07 NOV 2011

AB. CESAR TROYA MAYORGA
NOTARIA SEXTA DEL CANTON
BABAHOYO

BABAHOYO - LOS RIOS

IV. TABLA DE CONTENIDOS

Nº	ÍNDICE	Pág.
I	Dedicatoria……	1
II	Agradecimiento……	2
III	Certificación del Director…….	3
IV	Autoría Notariada…….	4
V	Tabla de contenidos…….	5
VI	Lista de Cuadros y Gráficos…….	8
VII	Lista de Anexos……	12
VIII	Resumen Ejecutivo en español e inglés……	13
IX	Introducción……	17
1	Tema…….	19
2	Antecedentes……	20
3	Problema……...	22
4	Justificación……..	23
5	Objetivos……...	25
6	Hipótesis……..	26
7	Variables……...	27
8	Operacionalización de variables……...	28

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO……... 30

1.1. Teoría Científica

El Juego……. 31

Conceptualizaciones que fundamentan el juego 31

El Juego para Piaget……. 32

Teorías del Juego

Teorías Biológicas del juego……. 33

Teorías Fisiológicas del juego……... 34

Teorías Psicológicas del juego…….. 35

Teorías Sociológicas del juego…….. 37

El Juego como algo más que diversión……. 38

Teorías que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje

Constructivismo…… 39

Socio-constructivismo……... 40

Aprendizaje Significativo……. 41

Enfoque cognitivo. Psicología Cognitivista

El aprendizaje es un proceso activo…….. 42

1.2. Marco Legal…….. 44

1.3. Teoría Conceptual……. 50

1.4. Teoría Referencial……. 62

CAPITULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS……... 64

2.1. Por el propósito……. 65

2.2. Por el nivel…… 65

2.3. Por el Lugar…….. 65

2.4. Técnicas e instrumentos para la obtención de datos…… 66

2.5. Diseño por la dimensión temporal…… 66

2.6. Universo y muestra……... 66

2.7. Procesamiento de datos…… 67

2.8. Métodos…… 67

CAPITULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS…….. 68

3.1. Comprobación de hipótesis……... 89

3.2. Conclusiones…… 90

3.3. Recomendaciones…… 91

CAPITULO IV

PROPUESTA……. 92

4.1. Título…… 93

4.2. Introducción……. 94

4.3. Objetivos…….. 96

4.4. Desarrollo……. 97

4.5. Evidencia de la aplicación de la propuesta……... 122

4.6. Resultados de la aplicación……... 124

BIBLIOGRAFÍA……. 125

ANEXOS…….. 127

VI. LISTA DE CUADROS Y GRAFICOS

Nº	ENCUESTA A ESTUDIANTES	Pág.
1	CUADRO Y GRAFICO……	69
	Utilizan los docentes juegos en clases	
2	CUADRO Y GRAFICO……	70
	Deben capacitar con diferentes metodologías dinámicas	
3	CUADRO Y GRAFICO……	71
	Con la aplicación de juegos mejorará su participación y aprendizaje	
4	CUADRO Y GRAFICO……	72
	El juego te ayudara a relacionarte mejor en tu entorno familiar, escolar y cultural	
5	CUADRO Y GRAFICO……	73
	El juego en los procesos de aprendizaje será una nueva forma de estudiar	
6	CUADRO Y GRAFICO……	74
	La asignatura de estudios es de tu agrado como todas las demás	
7	CUADRO Y GRAFICO……	75
	Aportas con ideas en los procesos de clase de manera activa	
8	CUADRO Y GRAFICO……	76
	Has utilizado tus experiencias como aporte en desarrollo de las clases	

9 CUADRO Y GRAFICO…… 77

Estas satisfecho con los procesos de enseñanza-aprendizaje que aplica el docente en estudios sociales

10 CUADRO Y GRAFICO…… 78

Asimilarías los contenidos de aprendizaje de una manera más rápida con la ayuda de juegos

ENCUESTAS A LOS DOCENTES

11 CUADRO Y GRAFICO……. 79

Los estudiantes pueden aprender jugando

12 CUADRO Y GRAFICO…… 80

Aplica juegos en el desarrollo de las clases de estudios sociales

13 CUADRO Y GRAFICO…… 81

Estaría dispuesto (a) a capacitarse en innovaciones didácticas y pedagógicas

14 CUADRO Y GRAFICO…… 82

El juego será una herramienta útil para mejorar los aprendizajes

15 CUADRO Y GRAFICO…… 83

Utilizaría el juego como estrategia metodológica en el área de estudios sociales

16 CUADRO Y GRAFICO……. 84

En la actualidad se le ha dado la importancia necesaria a los proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales

17 CUADRO Y GRAFICO…… 85

Utiliza usted nuevas metodologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales

18 CUADRO Y GRAFICO……. 86

Toma como punto de partida las experiencias del estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje

19 CUADRO Y GRAFICO……. 87

Estaría dispuesto (a) a incorporar dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales juegos en sus clases

20 CUADRO Y GRAFICO……. 88

La aplicación del juego como parte de proceso de enseñanza-aprendizaje incentivara el desarrollo de destrezas cognitivas

Nº JUEGOS ASOCIADOS AL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES Pág.

21 GRAFICO……... 99

Aire, Tierra y Mar

22 GRAFICO……... 100

Carrera de la Patagonia a Canadá

23 GRAFICO……... 101

Concurso de Recolección

24 GRAFICO……... 102

Crucihistoria

25 GRAFICO……... 103

Sopa de letras

26 GRAFICO…… 104

El Correo

27 GRAFICO…… 105

El Día y la noche

28 GRAFICO…… 106

¡El mar esta agitado!

29 GRAFICO…… 107

Identificación

30 GRAFICO…… 108

Los trabajadores

31 GRAFICO…… 109

Qué vecinos quieres

32 GRAFICO…… 110

Ronda “Indiecito”

33 GRAFICO…… 111

Juego de naipes

34 GRAFICO…… 112

Rompecabezas

35 GRAFICO…… 113

Las tarjetas

36 GRAFICO…… 114

Conseguir la Bandera

37 GRAFICO…… 114

Dramatizaciones

38 GRAFICO…… 116

El mensaje

39 GRAFICO…… 117

Jeroglíficos

40 GRAFICO…… 118

Los periódicos

VII. LISTA DE ANEXOS

Descripción	**Pág.**
Datos de la Institución Investigada…….	128
Croquis de la Escuela……...	129
Nómina de Estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica……	130
Nómina de Docentes……	133
Modelo de Encuesta…….	134
Fotos de la Investigación……..	138

VIII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo tiene como título "El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, realizado en la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez", del Recinto Mapancillo, Cantón Puebloviejo, los integrantes del equipo de investigación son el Sr. Luis Javier García Camino y la Sra. Juana María Alvario Valdiviezo, quienes deseamos implementar una forma innovadora de trabajar con los educandos en nuestras aulas de clase.

Mediante la investigación realizada a los estudiantes del 4to al 7mo Año de Educación Básica y a los docentes, se pudo detectar que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales existe poco interés de los estudiantes para participar y contribuir en la construcción de los conocimientos y la mayoría de los maestros muestran una actitud tradicionalista, rígida y sin ninguna motivación, transformando el acto educativo en algo rutinario.

Para tener un mejor conocimiento de la problemática en investigación hemos plasmado en el Marco Teórico Científico diferentes bases teóricas que fundamentan al juego en el aspecto Biológico, Fisiológico, Psicológico y Sociológico, también hacemos énfasis en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales para ello nos basamos en las teorías del Constructivismo, el Socio-constructivismo, en el Aprendizaje Efectivo y en el Enfoque Cognitivo de la Psicología Cognitivista.

En lo que respecta a las estrategias metodológicas hemos utilizado; por el propósito fue aplicada, por el nivel del conocimiento es descriptiva, por el lugar es bibliográfica y de campo y la técnica empleada para la recolección de la información es la encuesta, que la realizamos a un universo de 56 estudiantes y 4 docentes dando un total de 60 personas.

Con los resultados obtenidos en la investigación los tabulamos mediante gráficos estadísticos en forma de pastel y los se realizo el análisis e interpretación de la información de manera individual, fue así que nos permitió llegar a la conclusión que la mayoría de los docentes desean capacitarse en metodologías dinámica para el

desarrollo óptimos aprendizajes de estudios sociales y los estudiantes opinan que el juego en los procesos de clases será una manera innovadora de estudiar porque ayuda a fortalecer y afianzar los conocimientos de manera activa y dinámica.

Por tal motivo creemos en la importancia del juego como la actividad humana que ayuda al desarrollo de destrezas y habilidades, que empleada como metodología permite crear, investigar y experimentar nuevas formas actitudinales y cognitivas de aprender estudios sociales de manera dinámica y de integración, transformando las clases en un acto participativo, y divertido.

SUMMARIZE EXECUTIVE IN ENGLISH

The present work has as title "The game like methodological strategy in the process of teaching-learning of social studies, carried out in the Mixed Fiscal School "Humberto Moreira Márquez", of the Enclosure Mapancillo, Canton Puebloviejo, the members of the investigation team are Mr. Luis Javier García Road and Mrs. Juana María AlvarioValdiviezo, who we want to implement an innovative form of working with the students in our class classrooms.

By means of the investigation carried out the students from the 4to to the 7mo Year of Basic Education and the educational ones, you could detect that in the process of teaching-learning of social studies the students' little interest exists to participate and to contribute in the construction of the knowledge and most of the teachers show a traditionalist, rigid attitude and without any motivation, transforming the educational act in something routine.

By means of the investigation carried out the students from the 4to to the 7mo Year of Education he/she plows to have a better knowledge of the problem in investigation we have captured in the Marco Theoretical Scientific different theoretical bases that you/they base to the game in the Biological, Physiologic, Psychological and sociological aspect, we also make emphasis in the process of teaching-learning of social studies for we base ourselves to it on the theories of the constructive, the Partner- constructive, in the Effective Learning and in the Focus Cognitive.

In what concerns to the methodological strategies we have used; for the purpose it was applied, for the level of the knowledge it is descriptive, for the place it is bibliographical and of field and the technique employee for the gathering of the information is the survey that we carry out it at an universe of 56 students and 4 educational giving a total of 60 people.

With the results obtained in the investigation we tabulate them by means of statistical graphics in cake form and them one carries out the analysis and interpretation of the information in an individual way, it was so it allowed us to reach the conclusion that

most of the educational ones want to be qualified in methodologies dynamics for the development good learnings of social studies and the students say that the game in the processes of classes will be an innovative way to study because he/she helps to strengthen and to secure the knowledge in way active and dynamics.

For such a reason we believe in the importance of the game like the human activity that he/she helps to the development of dexterities and abilities that used as methodology it allows to create, to investigate and to experience new forms attitude and knowledge of learning social studies in a dynamic way and of integration, transforming the classes in an act to participate, and amusing.

IX. INTRODUCCION

En la realidad en la que vivimos el juego se ha ido transformando de perspectiva según los pedagogos porque pasó de una actividad recreativa a una que forma y potencia el desarrollo de destrezas y conocimientos a través de la integración social de quienes participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Porque el juego redimensiona las realidades, las fortalece, y aporta elementos vivenciados en mundos paralelos creados por el ejecutor de dicho juego, dándole la posibilidad de adaptar las experiencias, antes jugadas, a momentos reales de su existencia, reforzando los aprendizajes y corrigiendo desde el ensayo y el error del juego mismo. Aquí, la creatividad sale a flote, convirtiéndonos en viajeros que recogen las vivencias propias, creando así, una bitácora que fortalece la existencia misma del individuo que se sumerge en esta experiencia, constituyendo bases para su desarrollo, con la garantía de que las valoraciones y readaptaciones deberán ser también diseñadas por él, desvirtuando la posibilidad de que otros asuman sus experiencias y corrijan sobre su existencia.

Las clases como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el estudiante se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los estudiantes van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

En especial el desarrollo de las clases de estudios sociales se ha visto el poco interés de los estudiantes para participar y contribuir en la construcción de los conocimientos por que hasta ahora la mayoría de los docentes muestran una actitud monótona, rígida y sin ninguna motivación, transformando el acto educativo en algo rutinario.

Para darle un sentido práctico y dinámico al juego se lo ha incorporado como una estrategia metodológica que nos permitirá favorecer en el aprendizaje de estudios sociales, mediante la unificación de algunos contenidos de la reforma curricular vigente para utilizarlo dentro del proceso de clase, no como un prerrequisito, sino como parte de la construcción de los conocimientos.

Considerando la importancia decisiva del juego sobre el desarrollo y aprendizaje infantil debe ser utilizado en nuestras aulas como base de las actividades diarias, relacionando los contenidos de estudio acompañadas de juegos para conseguir aprendizajes cognitivos, afectivos y de ubicación espacial.

1. TEMA:

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLOGÍCA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL 4^{TO} AL 7^{MO} AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "HUMBERTO MOREIRA MÁRQUEZ" DEL RECINTO MAPANCILLO; CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO LECTIVO 2010-2011".

2. ANTECEDENTES

La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma. Entre los filósofos que abordan el tema aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor.

Es así, que cada día muchas personas se esfuerzan por rescatar la esencia misma del juego donde en sí mismos los individuos descubrían y redescubrían su interior a partir del juego, constituyéndose éste en una herramienta importante para la formación de las personas. Así, el hombre se mostraba como un ser creativo desde muchos aspectos sin ningún prejuicio frente al aprendizaje y la innovación, desde sus propios conocimientos. Lo que se pretende no es aislar a los niños de nuevas formas de aprender, más bien, que se fortalezcan los procesos de participación, con la exploración de situaciones creadas por ellos mismos, rescatando la esencia misma del juego.

Siendo esto el punto de partida para la incorporación del juego como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas. Pero nuestro trabajo está realizado en estudios sociales ya que esta asignatura ha sido marginada por la mayoría de docentes y le han dado menor importancia dejándola en segundo plano.

Sin el juego el niño no tendría oportunidad de aprender, de absorber todo el conocimiento que es capaz de acumular a través de sus experiencias mediante la cual aprende desde lo más elemental hasta cosas complicadas en un ambiente dinámico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, para ello el docente debe incluir el contenido del área de estudios sociales con diferentes juegos como parte del plan de clase en la construcción de los conocimientos.

Todo esto será eficaz y muy nutritivo para la educación de los niños y niñas si la escuela de la actualidad cumple y va acorde con los nuevos retos que nos impone nuestras generaciones que cada día está en constante evolución aprovechando que

esta actividad induce al estudiante a un aprendizaje activo y dinámico porque permite transformar las clases en un evento entretenido y divertido, por tal motivo consideramos muy importante la integración del juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales.

3. PROBLEMA

¿DE QUÉ MANERA INCIDEN LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EMPLEADAS POR LOS DOCENTES EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL 4^{TO} AL 7^{MO} AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "HUMBERTO MOREIRA MÁRQUEZ" DEL RECINTO MAPANCILLO, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERÍODO LECTIVO 2010 – 2011?

4. JUSTIFICACIÓN

En el presente siglo XXI la educación de niños y adolecentes tiene una gran valor y significación porque los nuevos retos y los avances de la ciencia y tecnología nos exige a los maestros aplicar estrategias metodológicas motivadoras e innovadoras en los proceso de enseñanza - aprendizaje porque son ellas las que aportan los criterios que justifican la acción didáctica del aula y guían las actividades de los docentes y estudiantes en las diferentes áreas de estudio.

Conocedores de que el estudio de las ciencias sociales es el pilar fundamental para el conocimiento del ser humano en su entorno natural, consideramos que la implementación del juego como estrategia metodológica es de gran importancia para contribuir de manera efectiva en el sistema educativo, logrando una educación de calidad, lo que a su vez ayudará al docente a buscar otras formas para motivar y orientar los aprendizaje dentro del aula, de esta manera estamos cooperando con el desarrollo integral de los niños y niñas, amparándonos en el código de la niñez y la adolescencia vigente en nuestros país en el que dice:

Art. 37.- Derecho a la Educación.- Los niños y niñas tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

d) Garantice que los niños y niñas cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Para que el niño aprenda y se desarrolle confiamos en la necesidad de incorporar el juego para propiciar un ambiente estimulante y rico, donde el estudiante se encuentre a gusto consigo mismo y con lo que hace. Este ambiente motivador debe ser creado por el profesor que deberá presentarle los contenidos de aprendizaje con diferentes juegos asociados con los temas a tratar en clase.

Desde este punto de vista como estudiantes universitarios creemos pertinente generar nuevas ideas y plantear nuevas alternativas para lograr el desarrollo de

destrezas cognitivas y de ubicación espacial de los estudiantes en el contexto en el que se desenvuelven diariamente para ser entes activos en nuestra sociedad.

Mediante la utilización del juego como una estrategia metodológica, dinámica, participativa y de integración social en el área de estudios sociales se logrará un cambio de actitud y de interés por parte del docente durante la mediación de los conocimientos y una mejor predisposición por parte del estudiante hacia un aprendizaje significativo y funcional.

Desde este óptica el equipo de investigación estima que el presente trabajo de grado, es original, porque no existe otro estudio de características similares en el lugar donde se realiza la investigación y en segundo lugar porque va a contribuir de manera efectiva al desarrollo de los procesos de interaprendizaje y al mejoramiento de calidad de educación de nuestros niños y niñas.

Tomando en consideración todos estos aspectos creemos que este trabajo de grado va a ser un aporte de innovación académica muy valioso para los docentes y estudiantes, ya que mediante la aplicación del juego como estrategia metodológica queremos cambiar la forma rutinaria de enseñar, para ello se incorporá diferentes actividades recreativas asociadas a los contenidos de enseñanza-aprendizaje del plan didáctico anual que promueva la participación activa de los estudiantes en la construcción de sus propios conocimientos.

5. OBJETIVOS

Objetivo General:

- Aplicar el juego dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de estudios sociales mediante el diseño de un instructivo metodológico que permita integrar actividades recreativas para el desarrollo de destrezas cognitivas y de ubicación espacial.

Objetivos Específicos:

- Investigar diferentes metodologías activas que ayudan al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales.

- Seleccionar juegos que permitan desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera dinámica, pedagógica y didáctica.

- Diseñar una propuesta innovadora que permitan al docente organizar y sistematizar los contenidos de enseñanza aprendizaje asociando al juego como estrategia metodológica.

6. HIPÓTESIS.

La implementación del juego como estrategia metodológica mejorará el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales de los estudiantes del 4to al 7mo Año de Educación Básica de la Escuela "Humberto Moreira Márquez" del Recinto Mapancillo; Cantón Puebloviejo, Provincia Los Ríos, en el periodo lectivo 2010-2011".

7. VARIABLES.

Variable Independiente:

El juego como estrategia metodológica.

Variable Dependiente:

Proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales

8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE El juego como Estrategia Metodológica	Actividad que permite potenciar y mejorar la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje.	Los juegos en el proceso de aprendizaje Integración social Estrategia Metodológica	Didácticos Recreativos Profesionales Lugar Número Actividad Método Lúdico Técnica Activa	¿Utilizan juegos los docentes en clases? Siempre ( ) Rara vez ( ) Nunca ( ) ¿Considera que el juego te ayudara a relacionarte mejor en tu entorno escolar, familiar y cultural? Si ( )No ( ) ¿Cree usted que aplicando el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje será una forma innovadora de estudiar? Si ( ) No ( )	Encuestas

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INSTRUMENTO
VARIABLE DEPENDIENTE Proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales	Proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes a través de experiencias vividas que producen algún cambio en nuestro modo de ser o de actuar	Conocimientos Habilidades	Desarrollo de Destrezas Conceptuales Procedimentales Actitudinales	¿Cómo estudiante aportas con ideas en los procesos de clase de manera activa? Siempre ( ) Rara vez ( ) Nunca ( ) ¿Asimilarías los contenidos de aprendizaje de una manera más rápida con ayuda de de juegos? Si ( ) No ( )	Encuestas

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. TEORÍA CIENTÍFICA

Tomando en cuenta que el juego es una actividad motivadora y desestrezante, el equipo de investigación a considerado incluirla como una estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales; para ello damos a conocer las diferentes corrientes científicas que han aportado para el desarrollo de este trabajo.

EL JUEGO

"Como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. El juego es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego"[1].

CONCEPTUALIZACIONES QUE FUNDAMENTAN AL JUEGO

Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

"HUIZINGA (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

[1]http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo

En la presente definición que da el autor no estamos totalmente de acuerdo, por las siguiente razón: el juego no se desarrolla dentro de unos límites temporales, ya que las actividades lúdicas se aplican de acuerdo a la necesidad y capacidad de los niños y niña, por lo tanto no existe tiempo alguno para la aplicación de dichos juegos.

GUTTON, P (1982).- Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Estamos de acuerdo porque el niño y niña a través de las actividades lúdicas manifiesta sus sentimientos de manera verbal y no verbal, es en ese momento donde ellos y sus acciones son espontaneas y se produce goce. Es ahí donde nosotros como docentes debemos aprovechar estas actividades y encaminarlas a un aprendizaje que les permita desarrollarse integralmente"[2].

El Juego para Piaget

"El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional.

En educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget dice que "el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas".

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

En educación Inicial y los primeros años de Educación Primaria, en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuanto más sentido ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encaje, bloques, latas, maderas, semillas, etc.

[2] Ibit.

Para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, dominó, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico"[3].

TEORÍAS BIOLÓGICAS DEL JUEGO

Teoría del crecimiento.

"Fue formulada por Casuí, quien considera al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Cuasí juzga que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular, es la causa biológica de la actividad que se expresa a través del juego. La materia orgánica en su constante transformación química, provoca en el sujeto la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego.

Finalmente, asevera que el hombre es de una estructura compleja, por tanto juega más. Así mismo la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, seria la causa de la diferencia de los juegos de niñas y niños"[4].

Teoría del ejercicio preparatorio

"Fue defendida por Groos. En término biológicos ha definido al juego como "el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje. El juego resulta así una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen. El juego para y por el desarrollo de los instintos, explica por qué los gatitos juegan a cazar, los corderitos a toparse; es

[3] CALERO, Pérez Mavilo, Educar Jugando, Colección Nº 5, Lima Perú 1998, pág. 24
[4] Ibit. Pág. 25

decir, se entrenan desde pequeños en las ocupaciones que realizarán cuando mayores"[5].

Teoría del Atavismo

"Fue expuesta por Stanley Hall. Según ella, los niños producen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética de Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad"[6].

TEORÍAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO

Dentro de esta concepción destacan:

Teoría de la energía superflua.

"Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. Su hipótesis fundamentalmente es que "el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos".

Si se considera que el juego es una actividad, ésta tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente es una energía excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que su descarga está canalizada dentro de los marcos imitativos (el niño juega imitando a los mayores)"[7].

[5] Ibit. Pág. 26
[6] Ibit. Pág. 27
[7] Ibit. Pág. 28

Teoría del descanso o recreo

"Su principal representante, Stheinthal, sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nerviosos, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas"[8].

TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO

En el ámbito psicológico existen varias teorías:

Teoría del placer funcional

"Representan esta teoría F. Schiller y K. Lange. Para ellos el juego tiene como rasgo peculiar "el placer". Lange entendía que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

Karl Buhler define que "el placer es una actividad que proporciona placer funcional", a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos (una vez satisfecha una necesidad puede terminar el placer). Luego, advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde sólo reina el espíritu, y la libertad cumple su papel creador.

Teoría del ejercicio previo

Por su origen se emparenta con las teorías biológicas, al considerar el juego como una actividad de naturaleza instintiva. El principal representante de esta posición es Groos, quien plante que el juego es "un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". Juzga que el

[8] Ibit. Pág. 28

juego anticipa actividades futuras, sirve como preparación para la vida. Esta interpretación, en tanto pone énfasis en la naturaleza instintiva orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica"[9].

Teoría de la sublimación

"Formulada por Sigmund Freud, define al juego como: "una corrección de la realidad insatisfactoria". Corrección que en términos generales significa; rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencias al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo, o placer, es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de papales de la parte pasiva (que sufre) por la parte activa (que produce sufrimiento) el niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En esta teoría la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital, en la que el niño encuentra recursos propios para dominar las fuerzas más poderosas a cuya acción se halla expuesto y cuyo impacto le sería tal vez perjudicial si careciera de subterfugio del mundo del juego. El juego, así entendido, se convierte en una álvula de escape.

Teoría de la ficción

Defendida por Claparede, sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta de que no puede gobernar su realidad como él quisiera, se fuga de ella para crearse un mundo de ficción. De la misma manera en que el niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea, el hombre adulto se sume en la delectación de las aventuras del Quijote o se estremece con las escenas de Hamlet, y nadie osaría en el

[9] Ibit. Pág. 28, 29

momento de la representación poner en tela de juicio su existencia real, porque si tal cosa ocurriera, la expectación psicológica quedaría truncada.

El niño distingue lo real de lo irreal, de confundir ambos planos, denunciaría un estado patológico. El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad par su conciencia, es decir, existe para él y es eso lo único que cuenta. Sin embargo, Lorenzo Luzuriaga hace notar que la teoría de la ficción, presenta el inconveniente de que no ve el aspecto de realidad que tiene el juego para el niño. Por su parte Koffka, refuerza la tesis que considera que "el juego del niño constituye una realidad autónoma, respecto a la cual ha de tenerse en cuenta que una cosa es ser verdadera par el niño y otra para nosotros"[10].

TEORÍAS SOCIOLÓGICAS DEL JUEGO

El aprendizaje social

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

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

- Este comportamiento belicoso es la primera toma de contacto; así dos niños que se han empujado, momentos después toman una actitud conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad de apariencia antisocial, es en realidad una actividad de pre sociabilidad. El juego ideal para lograr una actitud más

[10] Ibit. Pág. 30

evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues su alternativa permite ser él mismo y el otro.

- La agresión oral es manifiesta en jactancia de este tipo: "Yo soy más fuerte que tú". "Mi padre es más bueno que el tuyo". "Mi auto es más lindo que el tuyo". Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

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

- El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por su proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento pre-social. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando"[11].

El juego como algo más que diversión.

"El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento.

Consideramos que en la actualidad estas actividades lúdicas a más de ser un simple juego servirán también para que el niño descubra, se conozca y pueda conocer a los demás en el entorno.

El juego prepara al hombre y a algunas especies animales para la vida. Algunas son importantes para la supervivencia de la especie con lo que podemos decir que son juegos de tipo educativo.

[11] Ibit. Pág. 31

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social (se aprende a respetar normas a tener metas y objetivos, etc.)

El juego es un derecho. En la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU. "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho"[12]

TEORIAS QUE FUNDAMENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES.

CONSTRUCTIVISMO.

"Según J. Piaget, en sus estudios sobre epistemología genética, en los que determina las principales fases en el desarrollo cognitivo de los niños, elaboró un modelo explicativo del desarrollo de la inteligencia y del aprendizaje en general a partir de la consideración de la adaptación de los individuos al medio.

Considera tres estadios de desarrollo cognitivo universales: sensorio motor, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. En todos ellos la actividad es un factor importante para el desarrollo de la inteligencia.

Construcción del propio conocimiento mediante la interacción constante con el medio. Lo que se puede aprender en cada momento depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones que se pueden establecer con el medio. En cualquier caso, los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. El profesor es un mediador y su metodología debe promover el cuestionamiento de las cosas, la investigación...

[12] http://es.wikipedia.org/wiki/Juego

Reconstrucción de los esquemas de conocimiento. El desarrollo y el aprendizaje se produce a partir de la secuencia***:*** equilibrio - desequilibrio - reequilibrio (que supone una adaptación y la construcción de nuevos esquemas de conocimiento).

Aprender no significa ni reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz. Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son antitéticos del aprendizaje sino más bien la base del mismo.

El constructivismo considera que el aprendizaje es una interpretación personal del mundo (el conocimiento no es independiente del alumno), de manera que da sentido a las experiencias que construye cada estudiante. Este conocimiento se consensua con otros, con la sociedad"[13].

SOCIO-CONSTRUCTIVISMO.

"Basado en muchas de las ideas de Vigotski, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce.

Tiene lugar conectando con la experiencia personal y el conocimiento base del estudiante y se sitúa en un contexto social donde él construye su propio conocimiento a través de la interacción con otras personas (a menudo con la orientación del docente). Enfatiza en los siguientes aspectos:

Importancia de la interacción social y de compartir y debatir con otros los aprendizajes. Aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importante y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no solo

[13] http://peremarques.pangea.org/actodid.htm

entre profesores y estudiantes, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar, argumentar... aprender significa "aprender con otros", recoger también sus puntos de vista, la socialización se va realizando con "otros" (iguales o expertos).

Incidencia en la zona de desarrollo próximo, en la que la interacción con los especialistas y con los iguales puede ofrecer un "andamiaje" donde el aprendiz puede apoyarse.

Actualmente el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje situado**,** que destaca que todo aprendizaje tiene lugar en un contexto en el que los participantes negocian los significados, recogen estos planteamientos. El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores. La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias previas su contexto..."[14]

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

"(D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz.

- **Condiciones para el aprendizaje:**
  Significabilidad lógica (se puede relacionar con conocimientos previos)
  Significabilidad psicológica (adecuación al desarrollo del alumno)
  Actitud activa y motivación.

- **Relación de los nuevos conocimientos con los saberes previos.** La mente es como una red proposicional donde aprender es establecer relaciones semánticas.

[14] http://peremarques.pangea.org/actodid.htm

- **Utilización de organizadores previos** que faciliten la activación de los conocimientos previos relacionados con los aprendizajes que se quieren realizar.

- **Diferenciación-reconciliación integradora** que genera una memorización comprensiva.

- **Funcionalidad de los aprendizajes**, que tengan interés, se vean útiles"[15]

ENFOQUE COGNITIVO. PSICOLOGÍA COGNITIVISTA.

EL APRENDIZAJE ES UN PROCESO ACTIVO.

"El cognitivismo (Merrill, Gagné...), basado en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje, distingue:

El cerebro es un procesador paralelo, capaz de tratar con múltiples estímulos. El aprendizaje tiene lugar con una combinación de fisiología y emociones. El desafío estimula el aprendizaje, mientras que el miedo lo retrae.

El estudiante representará en su mente simbólicamente el conocimiento, que se considera (igual que los conductistas) como una realidad que existe externamente al estudiante y que éste debe adquirir. El aprendizaje consiste en la adquisición y representación exacta del conocimiento externo. La enseñanza debe facilitar la transmisión y recepción por el alumno de este conocimiento estructurado.

Posteriormente cuando se haga una pregunta al estudiante se activarán las fases: **recuerdo, generalización o aplicación** (si es el caso) y e**jecución** (al dar la respuesta, que si es acertada dará lugar a un refuerzo)

[15] Ibit.

Condiciones internas que intervienen en el proceso: **motivación, captación *y* comprensión, adquisición, retención**. **Condiciones externas**: son las circunstancias que rodean los actos didácticos y que el profesor procurará que favorezcan al máximo los aprendizajes".[16]

Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene a una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

En este modelo el rol del docente cambia. Es moderador, coordinador, facilitador, mediador y también un participante más. El constructivismo supone también un clima carismático, armónico, de mutua confianza, ayudando a que los alumnos y alumnas se vinculen positivamente con el conocimiento y por sobre todo con su proceso de adquisición.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva

[16] http://peremarques.pangea.org/actodid.htm

1.2. MARCO LEGAL.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR.

CAPITULO SEGUNDO

Derechos del Buen Vivir

SECCIÓN QUINTA

Educación

Art. 26.- La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado. Constituye un área prioritaria de política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.-La Educación se centrará 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 la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional"[17].

[17] CONSTITUCIÓN, Política del Ecuador2008. Pág. 24

DE LA LEY DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

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

a) La educación es deber primordial del Estado, que lo cumple a través del Ministerio de Educación y de las Universidades y Escuelas Politécnicas del país.

b) Todos los ecuatorianos tienen el derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional;

c) El Estado garantiza la libertad de enseñanza de conformidad con la Ley:

d) La Educación oficial es laica y gratuita en todos sus niveles. El Estado garantiza la educación particular.

e) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal.

f) El estado garantiza la igualdad de acceso a la educación y erradicación del analfabetismo.

g) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia.

h) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y

i) La educación promoverá una autentica cultura nacional, esto es enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano.

Art. 18.- La educación oficial es gratuita en todos los niveles"[18].

[18] LEY del Ministerio de Educación.

REGLAMENTO A LA LEY DE EDUCACIÓN SUPERIOR

"TÍTULO IV

Del Régimen Académico

CAPÍTULO I

De los Títulos y Grados Académicos

Art. 22.- Los documentos mediante los cuales se otorgan los títulos o grados de educación superior son únicos, personales e intransferibles, expedidos por las instituciones que funcionan legalmente, de conformidad con la Ley de Educación Superior, el presente reglamento, las normas que expida el CONESUP y sus estatutos.

Art. 23.- Únicamente las universidades y escuelas politécnicas podrán otorgar cualquiera de los títulos y grados académicos a los que se refiere el artículo 44 de la ley. Los institutos superiores técnicos y tecnológicos otorgarán solamente los títulos a los que se refiere el literal a) de la misma norma.

Art. 24.- Todos los títulos o grados académicos otorgados por las universidades y escuelas politécnicas, una vez expedidos y refrendados por la correspondiente institución, serán registrados en el CONESUP.

Las universidades y escuelas politécnicas una vez expedido y refrendado el título que confieren, enviará al CONESUP la nómina de las personas a quienes se hayan otorgado los mismos, para su debido registro"[19].

Art. 26.- "Para que los estudiantes que tramiten su graduación puedan cumplir con la obligación establecida en el Art. 64 de la ley, de realizar servicios a la comunidad, prácticas o pasantías, se requerirá que el CONESUP emita los lineamientos generales necesarios.

[19] www.uce.edu.ec/upload/educacionsuperior.pdf.

Mientras no se garanticen recursos para financiar los servicios comunitarios, prácticas o pasantías, los alumnos no tienen obligación de realizarlas; en este caso, una vez que el título ha sido expedido y refrendado, podrán presentarlo para registro en el CONESUP sin ningún trámite o requisito adicional.

Art. 28.- Ninguna universidad o escuela politécnica podrá expedir títulos sobre carreras o programas que no oferte, salvo lo dispuesto en el Art. 32 de este reglamento"[20].

REGLAMENTO DE GRADOS Y TÍTULOS

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

CAPITULO I

DE LA TITULACIÓN

"Art. 1 La Universidad Estatal de Bolívar a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas otorga los Títulos de Licenciados y Licenciadas en las diferentes menciones específicas que posee cada una de las carreras.

Art. 2 Previo a la obtención del Título de Licenciado y Licenciada en Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, los aspirantes deberán cumplir con lo siguiente:

a) Justificar su egresa miento.
b) Certificación de haber cumplido con las prácticas de pre-titulación.
c) Elaboración de su Trabajo de Grado

[20]Ibit.

Art.3. El estudiante una vez egresado, dispondrá como máximo de dos años para culminar su trabajo de graduación; pasado este tiempo se someterá a los requerimientos de actualización de conocimientos determinados por la Facultad, y los relacionados con el trabajo de graduación.

CAPITULO II

Del proyecto del trabajo de grado

Art. 4. El estudiante legalmente matriculado pondrá presentar su proyecto de Trabajo de Grado.

Art. 5. Para presentar el Proyecto de Trabajo de Grado deberá cumplir con lo siguiente:

a) Estar asistiendo normalmente a clases en el último ciclo y/o año académico.
b) No poseer arrastre.
c) No haber sido sancionado.

Art. 6. Los temas versarán sobre el marco de las líneas de investigación establecidas por la Facultad.

Art. 7. El Proyecto será presentado por un número no mayor de dos integrantes, quienes tendrán perfiles de la misma carrera de la Facultad.

Del proceso del proyecto

Art. 8. El docente asignado en la asignatura de investigación conjuntamente con los estudiantes serán los responsables de elaborar el Proyecto de Trabajo de Grado durante el proceso del año académico.

Art. 9. Una vez finalizado el Proyecto o los Proyectos se remitirán a la Dirección del Centro de Investigación Especializada (CIÉ) de la Facultad para su análisis y posterior traslado a la Comisión Académica de la Facultad.

Art. 10. La presentación del Proyecto o de los Proyectos deberá realizarse antes de los talleres finales de evaluación y tendrá la respectiva aprobación por parte del docente responsable de la asignatura de investigación y del Centro de Investigación Especializada de la Facultad (CIÉ)

Art. 11. La comisión académica procederá a analizar los proyectos para su ejecución y lo trasladará al H. Consejo Directivo de la Facultad para su aprobación.

Art. 12. En caso de ser rechazados los proyectos, el o los aspirantes harán modificaciones y observaciones en término de 15 días luego de recibida la notificación.

Art. 13. La Comisión Académica propondrá a los respectivos asesores del Trabajo de Grado en función a los perfiles y a los temas planteados por los aspirantes, los mismos que serán analizados y aprobados por el H. Consejo Directivo"[21].

[21] REGLAMENTO General de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar.

1.3. TEORÍA CONCEPTUAL

EL JUEGO

"El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

- Es libre.
- Produce placer y aprendizajes.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y especifico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable"[22].

[22] http://es.wikipedia.org/wiki/Juego

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.
- El juego es voluntario y espontáneo No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Es ordenado e integrado porque tiene límites determinados de tiempo y espacio para su desarrollo y reglas para respetar.
- Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- Con finalidad en sí mismo.
- Socializador porque permite implementar la expresión y la relación con los otros.
- Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo.
- Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo"[23].

CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.

- **Según el lugar donde se juega:**
  Juegos de interior, al aire libre, de patio o de recreo.
- **Según el número de participantes:**
  Juego individual, entre dos personas, grupal y colectivos.
- **Según el tipo de actividad:**
  Juegos de inteligencia, de azar, de ejercicios, simbólicos, con reglas, de construcción, de competencia, de mesa y tablero, para reuniones y fiestas, de

[23] http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html

ingenio y habilidad, dramáticos, de estimulación y disfraces, cantados y corros (círculo cogidos de la mano) infantiles."[24]

TIPOS DE JUEGOS

"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"[25].

Los Juegos Creativos.

"Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real"[26].

Los Juegos Profesionales.

"Los juegos profesionales permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor"[27]

[24] http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml
[25] http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml
[26] http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml
[27] Ibit.

LA FUNCIÓN DE JUEGOS EN LA INFANCIA

El juego es útil y es serio para el desarrollo del niño en la medida en el que es su propio protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo del niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en el juego del niño debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permiten el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

Las actividades lúdicas permite que el niño:

- Se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales.
- Es fuente de funcionamiento autónomo.
- El juego siempre hace referencia implícita y/o explicitas a las relaciones entre el juego, infancia y educación.

UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS EN EL DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES.

Ventajas

“La serie de ventajas proporcionadas por el juego son muchísimas. El juego ayuda a los estudiantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir una empatía con los otros. Induce tanto a los niños como a los adultos a desarrollar percepciones acerca de otras personas y a

comprender las demandas en los dos sentidos de expectación y tolerancia. En un nivel básico, el juego brinda situaciones en donde se pueden practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio.

Desventajas

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones".[28]

EL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR

"Al pensar en el derecho a la infancia, planteamos el derecho al juego.

El juego es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, entre ellos el escolar.

Todo juego implica aprendizajes, en sus diversas manifestaciones, también en el ámbito de la escuela.

El docente es quien debe habilitar dentro del contexto escolar diferentes tipos de juego en el proceso de enseñanza para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares. Es desde la intención del maestro desde donde se configuran y se conforman los espacios de juego.

Las estrategias son mecanismos de influencia, modos de intervención o formas de organizar la enseñanza; son actuaciones inherentes al docente. Es aquello que realiza el docente para enseñar." (Pastorino, Harf, Sarlé, Spinelli, Violante Whindler).

[28]http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml

Se plantea el juego como actividad metodológica de enseñanza-aprendizaje, la apropiación de contenidos escolares no podría realizarse si en esta etapa en la vida cotidiana no se incluyera al juego como fundamento de la acción educativa.

En el mismo se propone como recursos o materiales para el aprendizaje según Gimeno Sacristán "cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades de aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza.

Queda en claro que el docente presenta distintos tipos de propuestas, entre ellas las del juego, para que los niños realicen aprendizajes escolares de conceptos, procedimientos y actitudes.

El docente utiliza estrategias metodológicas para enseñar, estas estrategias se sustentan en juegos que realizan los niños a fin de apropiarse de saberes"[29].

El JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA.

"Se plantea en esta parte, como objetivo el fortalecimiento del concepto de juego como recurso didáctico y la identificación de los materiales apropiados para el trabajo en las diversas áreas del conocimiento. Clasifica los juegos por edades, sexos, intereses comunes y etapas de desarrollo (representativo, pre operativo, y de operaciones concretas).

Recalca que el niño es el centro del aprendizaje y una totalidad, lo cual hace que se clasifiquen las actividades en rutinas, cuentos, educación musical, cultura física, poesía etc., todo lo cual debe llevar al niño a aprender a hacer con las cosas, aprender a aprender"[30].

[29] http://www.efydep.com.ar/juegos/juego_en_el_contexto_escolar.htm
[30] Ibit.

LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

"Según Nisbet Schuckermith (1987), estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas"[31].

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar y, en particular se articulan con las comunidades.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.

PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES

"La base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto

[31]http://www.google.com.ec/#q=estrategias+didacticas&hl=es&prmd=b&start=10&sa=N&fp=7016e6fc02d80544

para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así corno el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende (Arredondo, 1989)"[32].

Los procesos de enseñanza aprendizaje de estudios sociales han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en éste sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje, y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento. Asimismo el estudio y generación de innovaciones en el ámbito de las estrategias de enseñanza – aprendizaje, se constituyen como líneas prioritarias de investigación para transformar el acervo de conocimiento de las ciencias de la educación.

¿QUÉ CONSIDERACIÓN METODOLÓGICA ORIENTA A LA DISCIPLINA?

"Las Ciencias Sociales comprenden un conjunto de disciplinas de carácter formativo, cuya finalidad radica en introducir al alumnado en planteamientos de aprendizajes basados en el análisis de la realidad social. Si se quiere formar ciudadanos/as libres, con espíritu crítico e independencia de criterios, es imprescindible que el/la docente utilice una metodología que considere la naturaleza y didáctica propia de cada disciplina.

Debe tenerse en cuenta que Historia y Geografía son disciplinas con objetos de estudio diferentes. La primera se preocupa del análisis del tiempo; la segunda, del espacio. Pero ambas están muy ligadas pues no existe un acontecimiento determinado

[32]http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html#pto _ link ir_ np1

que no posea las coordenadas fundamentales de tiempo y de espacio. Comprender un acontecimiento histórico geográfico implica una serie de pasos que el/la docente debe realizar con los/as educandos: presentación de la información; caracterización de personajes, épocas, lugares, etc.; análisis de causas y consecuencias; comparación y proyección de los acontecimientos. Estos pasos llevan necesariamente a la comprensión el hecho histórico geográfico y a que se produzca el aprendizaje significativo"[33].

Desarrollo Cognitivo o Cognoscitivo

"Se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos. Es la base de una de las cinco perspectivas del desarrollo humano aceptadas mayoritariamente (las otras 4 son la perspectiva psicoanalítica, la perspectiva del aprendizaje, la perspectiva evolutiva/socio biológica y la perspectiva contextual). El proceso cognoscitivo es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido y que generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento.

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Este desarrollo gradual sucede por medio de tres principios interrelacionados: la organización, la adaptación y el equilibrio"[34].

Desarrollo Afectivo

"El desarrollo afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos,

[33] www.arandurape.edu.py/Programas/.../3curso/Plan.../CSociales_comun3.pdf
[34] http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_cognitivo

ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos consientes como los inconscientes"[35].

Técnica Activa.

"Las técnicas son procedimientos que buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos o comportamientos, uno o varios productos precisos. Determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen
claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos
propuestos"[36].

Método Lúdico o de Juegos de Enseñanza

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

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

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

Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas."[37].

[35] http://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=190
[36] http://blogstellamosquera.blogspot.com
[37] http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml

Es el proceso o destreza mental por el que el conocimiento pasa a un grado de generalización. Este método está relacionado con la forma de razonamiento que va de lo particular a lo general.

Conocimiento.

"Hechos, o datos de información adquiridos por una persona a través de la experiencia o la educación, la comprensión teórica o práctica de un tema u objeto de la realidad.

Lo que se adquiere como información relativa a un campo determinado o a la totalidad del universo.

Conciencia o familiaridad adquirida por la experiencia de un hecho o situación.

Incluye el "saber qué" (know that), el "saber cómo" (know how) y el "saber dónde" (know where)"[38].

Habilidades.

"Existen diferentes definiciones que intentan englobar el concepto de habilidad:

- Es el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado. Es decir, en el momento en el que se alcanza el objetivo propuesto en la habilidad.
- Se considera como a una aptitud innata o desarrollada o varias de estas, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, se le denomina talento.
- Es la destreza para ejecutar una cosa o capacidad y disposición para negociar y conseguir los objetivos a través de unos hechos en relación con las personas, bien a título individual o bien en grupo"[39].

[38] http://es.wikipedia.org/wiki/Conocimiento
[39] http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidad

Experiencia.

"Es aquella forma de concebir información, la cual puede provenir de la observación, de la vivencia de un evento o bien de cualquier otra cosa que nos suceda en la vida y que es plausible de dejarnos una marca, por su importancia o por su trascendencia"[40].

[40]http://es.wikipedia.org/wiki/Experiencia

1.4. MARCO REFERENCIAL

La presente investigación la realizaremos en la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez", creada en 1968, cuyo código del archivo maestro es 12H00630, se encuentra ubicada en el Recinto Mapancillo, Cantón Puebloviejo, Provincia Los Ríos.

Según la información recolectada por las maestras de la institución; se dice que el señor Guillermo López y Euvemia Yépez donaron una cuadra de terreno gratuitamente para que funcionara la escuela y con la ayuda de los padres de familia de esa época construyeron un aula de bloque y madera la obtuvo 30 estudiantes quienes tuvieron como maestro al profesor Jorge Ocaña.

En el año 1996 decidió la Dirección Provincial de Educación enviar a la licenciada Helen Vera Piedrahita como nueva maestra unidocente quien tuvo 68 estudiantes matriculados.

En el año 2000 recibió al señor Fernando Castro docente municipal quien laboró por un año y fue retirado por la misma entidad seccional en el año 2003.

En el mismo año la institución tuvo 70 estudiantes y con una sola maestra fiscal quien realizó todas las gestiones necesarias ante las autoridades pertinentes y recibió como maestra a la señorita Lourdes Guanoluisa en calidad de contratada por la Dirección de Educación de Los Ríos laborando hasta el 2008.

En el año 2009 la institución llego a tener 112 estudiantes donde se laboró con 4 maestras contratadas por la unidad ejecutora.

En la actualidad la escuela cuenta con 116 estudiantes y con 5 maestras; señora Dora Lucio, señora Jésica Contreras, señora Martha Suarez, señora Flor Uriarte todas ellas contratadas por la unidad ejecutora y la señora Helen Vera como fiscal.

Para tener una mejor visión de la realidad educativa de la institución le mostramos la estadística del período lectivo 2010-2011

Año	Nombre del Docente	Cantidad de Alumnos
1er	Lic. Dora Lucio	26
2do	Prof. Jésica Contreras	19
3er	Prof. Martha Suarez	15
4to	Lcda. Flor Uriarte	22
5to	Dra. Helen Vera	19
6to	Dra. Helen Vera	9
7mo	Dra. Helen Vera	6
	Total	116

CAPITULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2.1. POR EL PROPÓSITO

APLICADA

Es una investigación aplicada para fomentar un proceso participativo, dinámico y socializador que facilite brindar conocimientos teórico – práctico con la incorporación del juego como estrategia metodológica para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales.

2.2. POR EL NIVEL DE CONOCIMIENTO.

DESCRIPTIVA

Porque nos permitirá describir todos los aspectos del trabajo de grado desde el planteamiento del problema, el tema, los objetivos, la estructura del marco teórico, la elaboración de hipótesis, el diseño de estrategias metodológicas, la aplicación de instrumentos, el análisis e interpretación de resultados y el desarrollo de la propuesta, de esta manera nos ayudara a conocer los diferentes cambios que se realizaran en los docentes y estudiantes con una adecuada utilización de la metodología en el área de estudios sociales.

2.3. POR EL LUGAR

BIBLIOGRÁFICA

Es bibliográfico porque nos lleva a la investigación de los casos educativos, apoyados de contenidos de diferentes fuentes bibliográficos como textos e internet.

DE CAMPO

Porque nos permitió tener una visión clara acerca del tema de investigación en el lugar de los hechos a través de la aplicación de la encuesta para obtener información de primera mano y de esta forma buscar alternativas de solución.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS.

TÉCNICAS.

LA ENCUESTA.

La encuesta nos permitió extraer datos mediante la aplicación de un instrumento, con la que además de adquirir información acerca de los docentes y alumnos, nos ayudó a conocer la incidencia del problema para después procesarla estadísticamente.

2.5. DISEÑO POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL

TRANSVERSAL.

Es de corte transversal porque es un estudio que realizó en un tiempo y espacio delimitado, en los estudiantes del 4^{to} al 7^{mo} Año de Educación Básica de la Escuela "Humberto Moreira Márquez", del Recinto Mapancillo, Cantón Puebloviejo, en el período lectivo 2010 – 2011.

2.6. UNIVERSO Y MUESTRA

Tomando en consideración que el universo es 56 estudiantes y 4 docentes la encuesta se aplicó a toda la población.

Institución	Años Básicos	Nº de Estudiantes	Docentes
Escuela Fiscal Mixta Humberto Moreira Márquez	4^{to}	22	1
	5^{to}	19	1
	6^{to}	9	1
	7^{mo}	6	1
	Total	56	4

2.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE DATOS.

Esta técnica nos permitió tabular los datos para posteriormente procesarla estadísticamente a través de tablas y gráficos.

2.8. MÉTODOS

MÉTODO INDUCTIVO.

La inducción consiste en ir de los casos particulares a la generalización en el que se constatan y agrupan los casos o hechos en que está el fenómeno que se estudia, luego se indagan las causas del fenómeno a investigarse y por último se establece la ley o el principio que rige dicho fenómeno siguiendo los siguientes pasos: la observación, la experimentación, la comparación, la abstracción y la generalización.

MÉTODO ANALÍTICO SINTÉTICO.

El método que emplea el análisis y la síntesis consiste en separar el objeto de estudio en dos partes y, una vez comprendida su esencia, construir un todo.

MÉTODO BIBLIOGRÁFICO.

Es la utilización sistemática de documentos que reflejan la vida de una persona, momentos especiales de ella o aspectos destacados. Las experiencias personales de científicos, artistas, dirigentes u otras personas sobresalientes, suelen reflejar tanto la vida como el contexto histórico-social en el que la obra de esa persona cobra sentido.

MÉTODO DE LA MEDICIÓN.

Este método está basado en la experiencia y verificable en estadísticas, mediante la observación fija de una determinada propiedad del objeto observado o una relación entre componentes, propiedades u otras cualidades de éste. Para la expresión de sus resultados no son suficientes con los conceptos cualitativos y comparativos, sino que es necesaria la atribución de valores numéricos a dichas propiedades y relaciones para evaluarlas y representarlas adecuadamente.

CAPITULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto al séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez" del Cantón Puebloviejo.

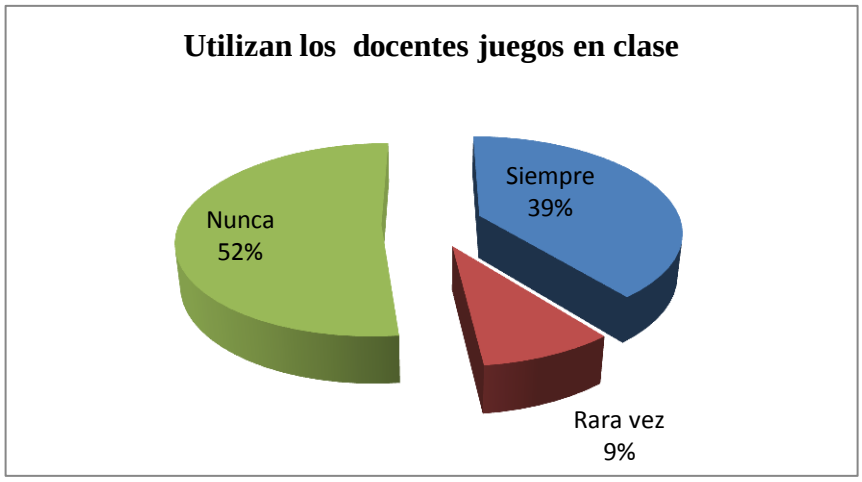
1.- ¿Utilizan los docentes juegos en sus clases?

TABLA Nº 1

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Siempre	22	39
Rara vez	5	9
Nunca	29	52
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº1



Análisis e Interpretación: Según la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría afirma que los docentes no utilizan juegos durante el desarrollo de sus clases de estudios sociales, en cambio en un porcentaje menor opina que siempre o rara vez lo aplican.

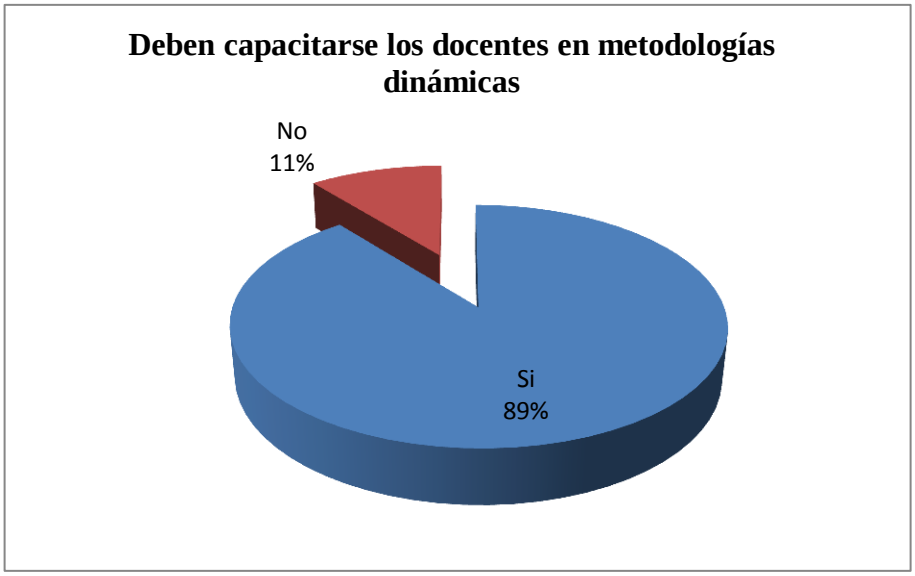
2.- ¿Considera que los docentes de la escuela se deben capacitar con diferentes metodologías dinámicas para mejorar la calidad de la educación?

TABLA Nº 2

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	50	89
No	6	11
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 2



Análisis e Interpretación: Según la encuesta realizada la mayoría de los estudiantes afirman que los docentes deben capacitarse en metodologías dinámicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras en una minoría opinan que no hace falta dicha capacitación.

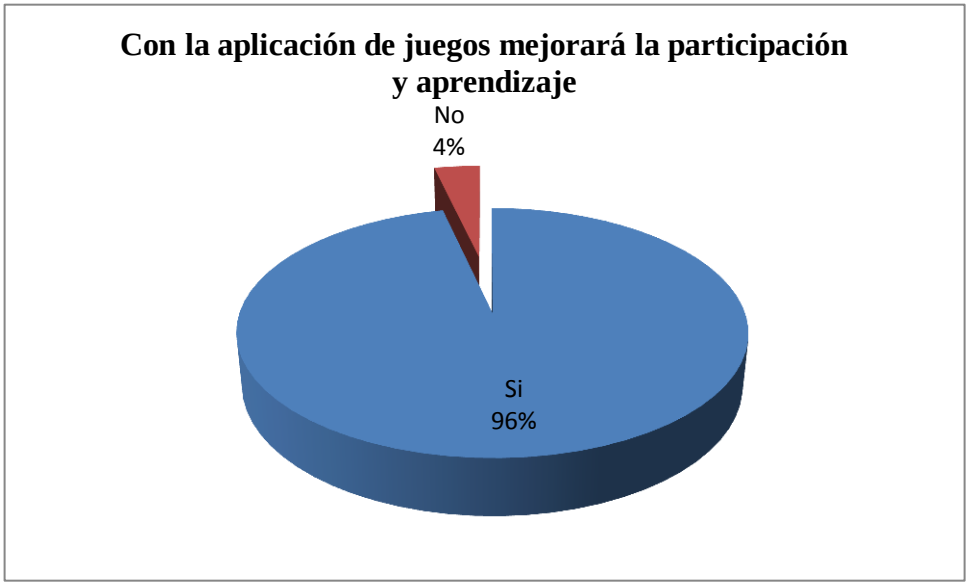
3.- ¿Cree usted que con la aplicación de juegos mejorará su participación y aprendizaje?

TABLA Nº 3

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	54	96
No	2	4
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 3



Análisis e Interpretación: Según la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría afirma que con la aplicación de juegos en los procesos de clase de estudios sociales mejorar su participación y aprendizaje, mientras una minoría cree que su participación es de manera innata y no hace falta emplear otras actividades en los aprendizajes

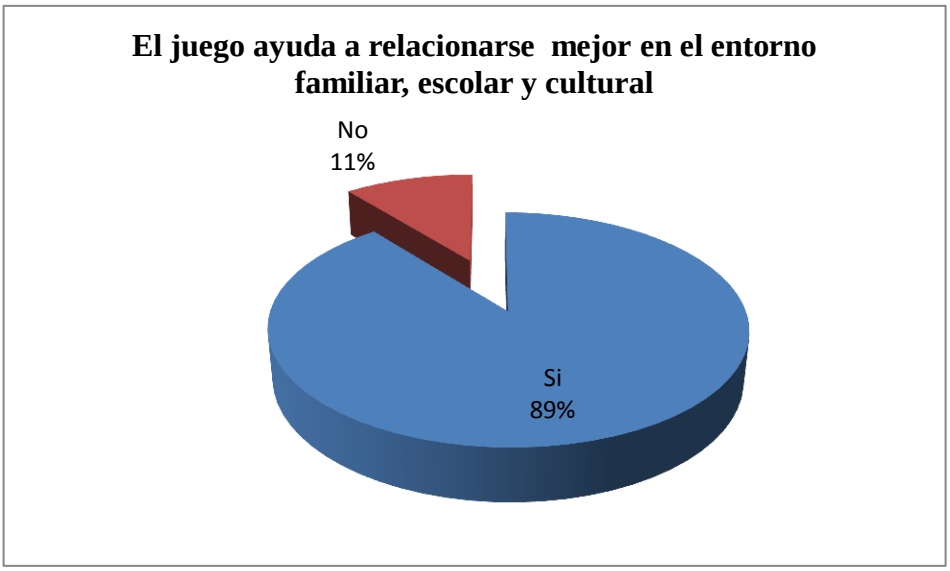
4.- ¿Considera que el juego te ayudara a relacionarte mejor en tu entorno escolar, familiar y cultural?

TABLA Nº 4

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	50	89
No	6	11
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 4



Análisis e Interpretación: Según la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría opina que mediante el juego se puede relacionar mejor en el ambiente familiar, escolar y cultural y una minoría no lo cree así.

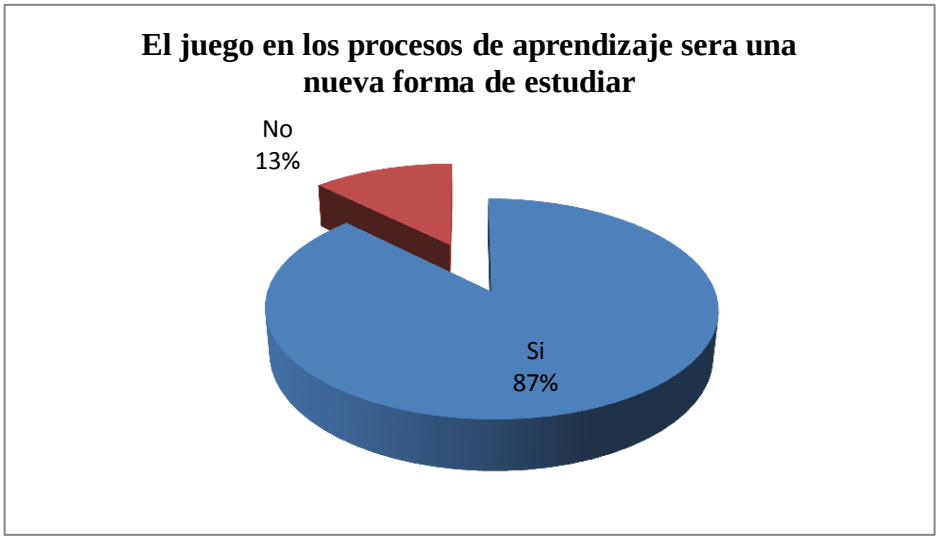
5.- ¿Considera que aplicando el juego en los procesos de aprendizaje será una forma innovadora de estudiar?

TABLA Nº 5

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	49	87
No	7	13
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 5



Análisis e Interpretación: Según la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría afirma que incluyendo el juego en los procesos de aprendizaje será una forma innovadora de aprender estudios sociales y una minoría opina lo contrario.

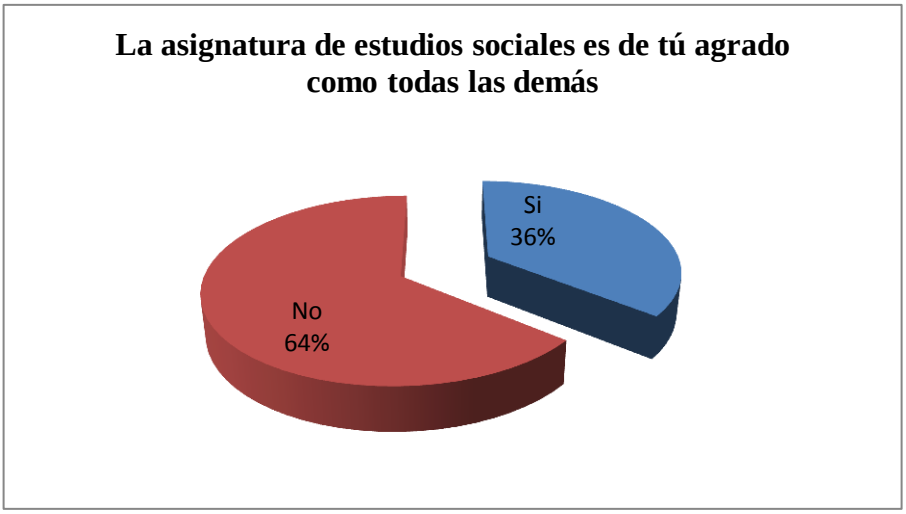
6.- ¿Consideras que la asignatura de estudios sociales es de tú agrado como todas las demás?

TABLA Nº 6

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	20	36
No	36	64
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 6



Análisis e Interpretación: Según los datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría opina que no le agrada la asignatura de estudios sociales por no ser activa y emocionante y una minoría si le gusta**.**

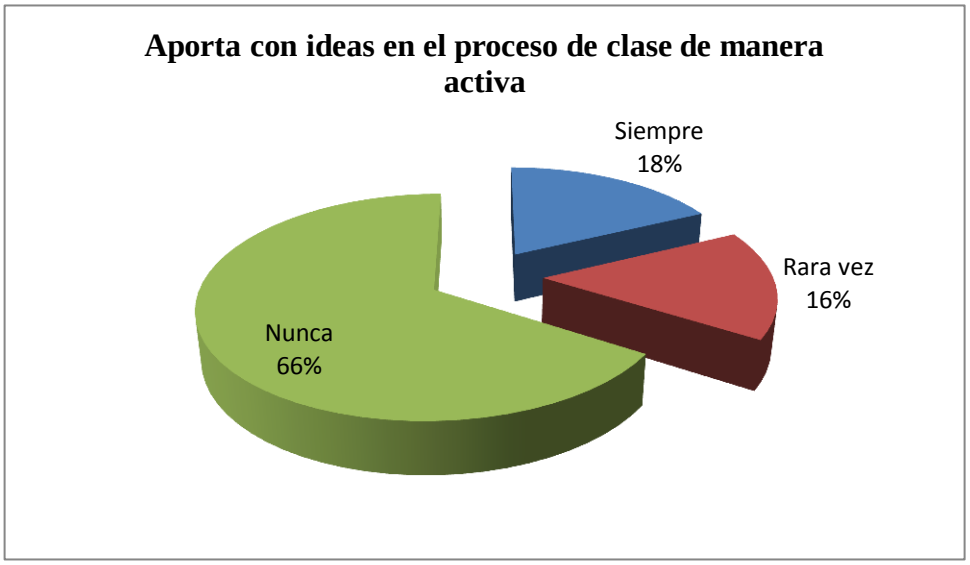
7.- ¿Cómo estudiante aportas con ideas en los procesos de clase de manera activa?

TABLA Nº 7

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Siempre	10	18
Rara vez	9	16
Nunca	37	66
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 7



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría opina que nunca aporta con ideas de manera activa en el proceso de la clase solo lo hace cuando se siente motivado, mientras que otra parte de ellos dice que rara vez emite sus ideas y una minoría que siempre lo hace.

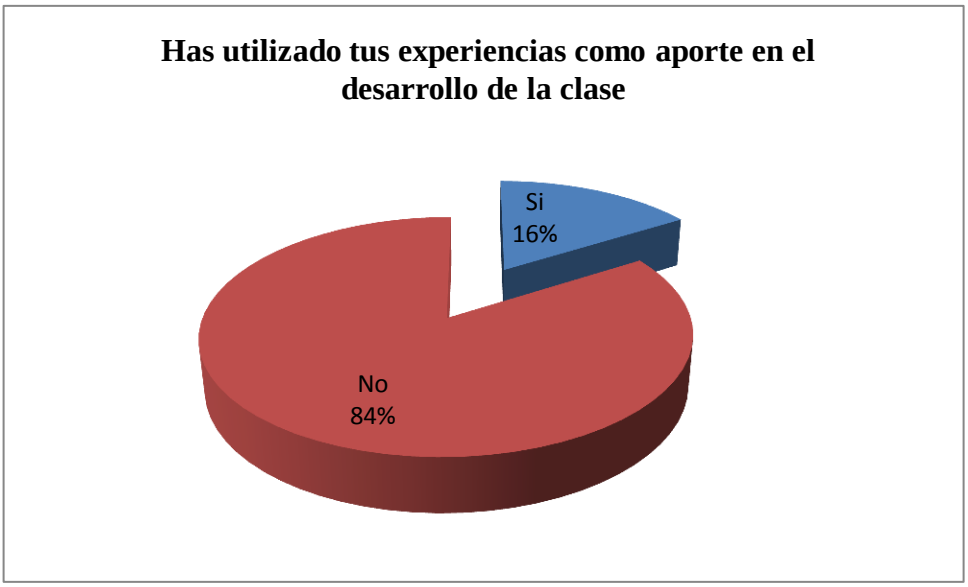
8.- ¿En el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales has utilizado tus experiencias como aporte en desarrollo de las clases?

TABLA Nº 8

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	9	16
No	47	84
Total	56	

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 8



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría opina que no ha utilizado las experiencias como aporte al desarrollo de la clase siempre se ha regido lo que dice el texto y una minoría dice que si lo han hecho.

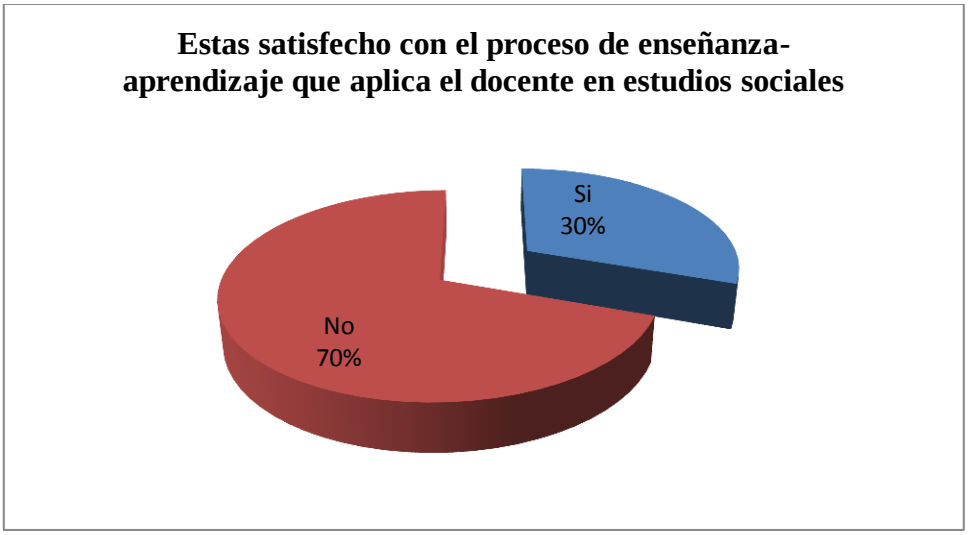
9.- ¿Estás satisfecho con los procesos de enseñanza-aprendizaje que aplica el docente en el área de estudios sociales?

TABLA Nº 9

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	17	30
No	39	70
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 9



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes la mayoría opina que no está satisfecho con el proceso de enseñanza-aprendizaje del docente en estudios sociales y una minoría opina que la forma dar las clases es la adecuada.

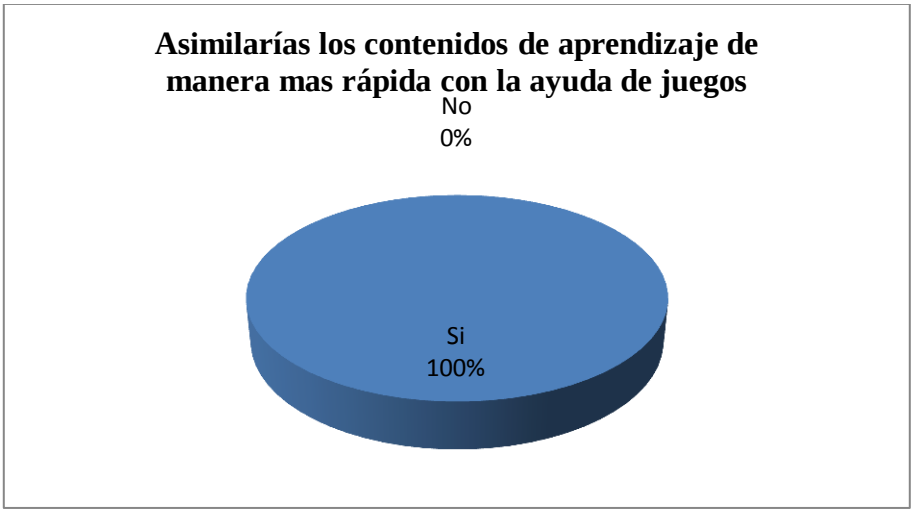
10.- ¿Asimilarías los contenidos de aprendizaje de una manera más rápida con ayuda de de juegos?

TABLA Nº 10

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	56	100
No	0	0
Total	56	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 10



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes creen en su totalidad que si asimilarían los contenidos de aprendizaje de manera más rápida con la ayuda de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ENCUESTAS PARA LOS DOCENTES

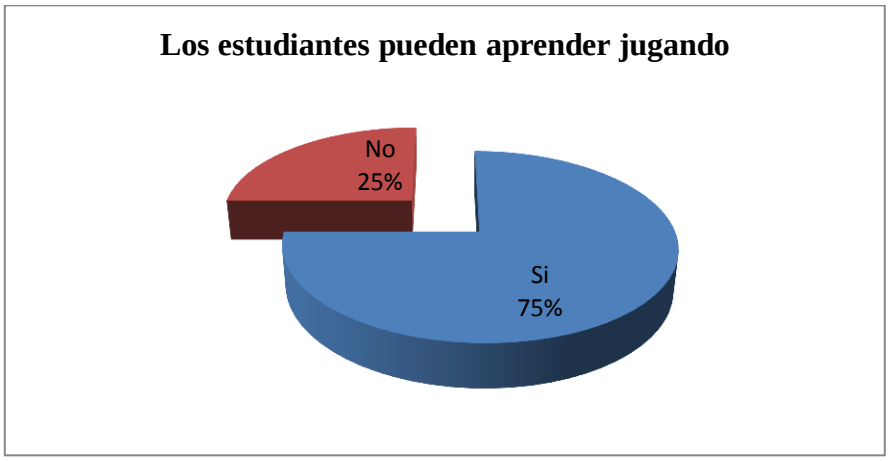
11.- ¿Cree usted que los estudiantes pueden aprender jugando?

TABLA Nº 11

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	3	75
No	1	25
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 11



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su mayoría que si pueden aprender los estudiantes jugando mientras una minoría no comparte esa idea.

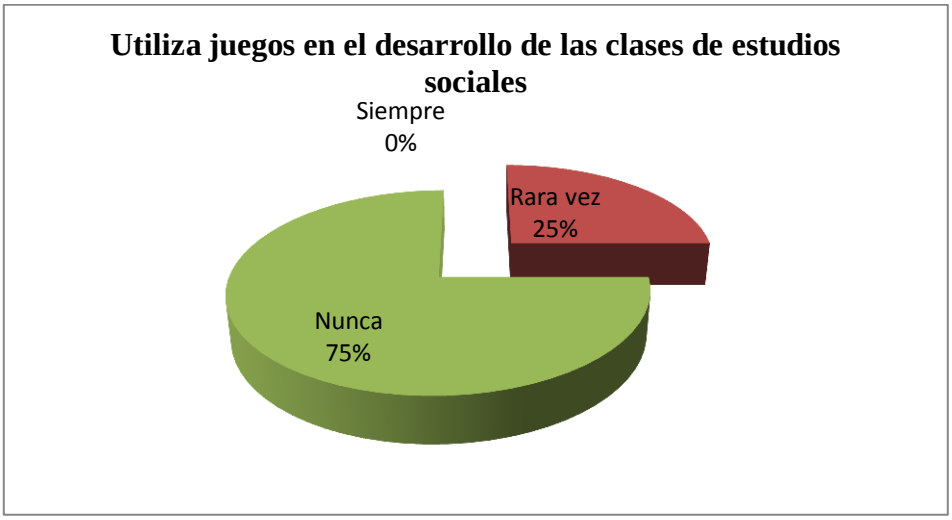
12.- ¿Aplica juegos en el desarrollo de las clases de estudios sociales?

TABLA Nº 12

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Siempre	0	0
Rara vez	1	25
Nunca	3	75
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 12



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su mayoría que nunca han utilizado juegos en el desarrollo de las clases de estudios sociales y una minoría que rara vez lo hace.

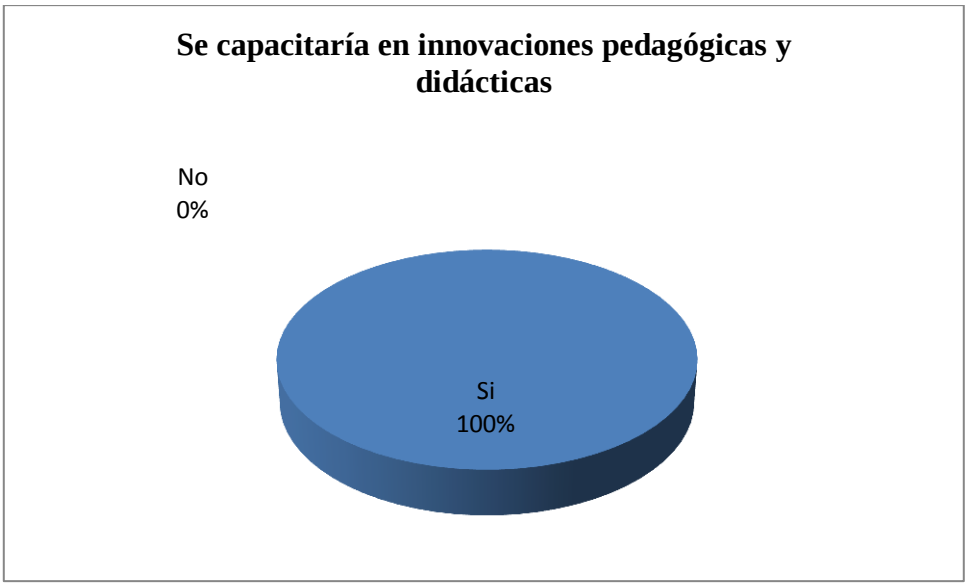
13.- ¿Estaría dispuesto (a) a capacitarse en innovaciones didácticas y pedagógicas?

TABLA Nº 13

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	4	100
No	0	0
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 13



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su totalidad que si están dispuestos (as) a capacitarse en innovaciones pedagógicas y didácticas porque cada día están en constante cambio y hay que actualizarse.

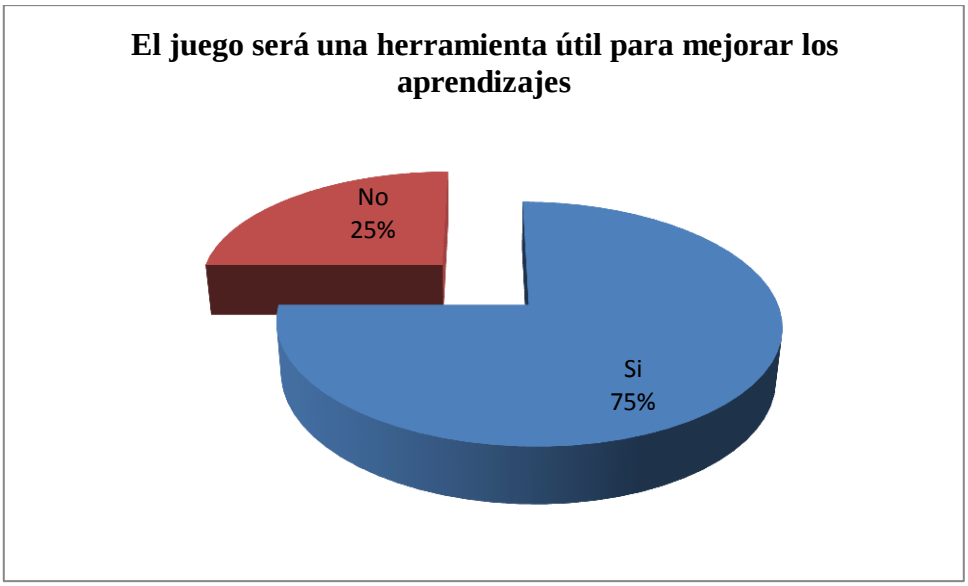
14.- ¿Considera que el juego será una herramienta útil para mejorar los aprendizajes?

TABLA Nº 14

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	3	75
No	1	25
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 14



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su mayoría que el juego sería útil para mejorar los aprendizajes de estudios sociales mientras que en una minoría no está de acuerdo.

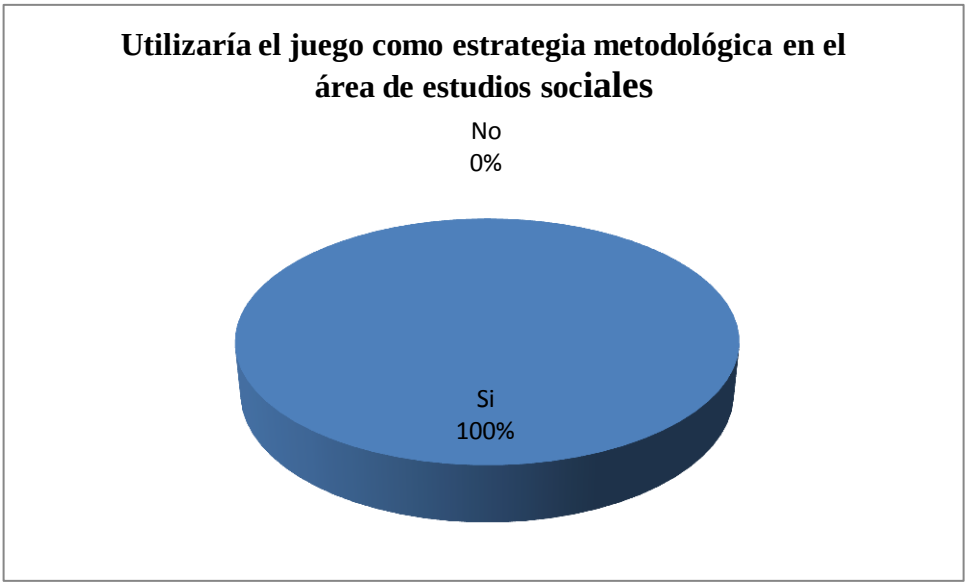
15.- ¿Utilizaría el juego como estrategia metodológica en el área de estudios sociales?

TABLA Nº 15

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	4	100
No	0	0
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 15



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su totalidad si utilizaría el juego como estrategia metodológica en el área de estudios sociales porque será una forma dinámica de enseñar.

16.- ¿Considera usted que en la actualidad se le ha dado la importancia necesaria a los proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales?

TABLA Nº 16

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	0	0
No	4	100
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 16



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su totalidad que hasta la actualidad no se le ha dado la importancia necesaria al proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales sino que se lo realiza para cumplir el programa de estudio.

17.- ¿Con que frecuencia utiliza usted nuevas metodologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales?

TABLA Nº 17

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Siempre	0	0
Rara vez	1	25
Nunca	3	75
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 17



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su mayoría que nunca ha utilizado metodologías nuevas en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales y una minoría dice que rara vez emplea una metodología dinámica.

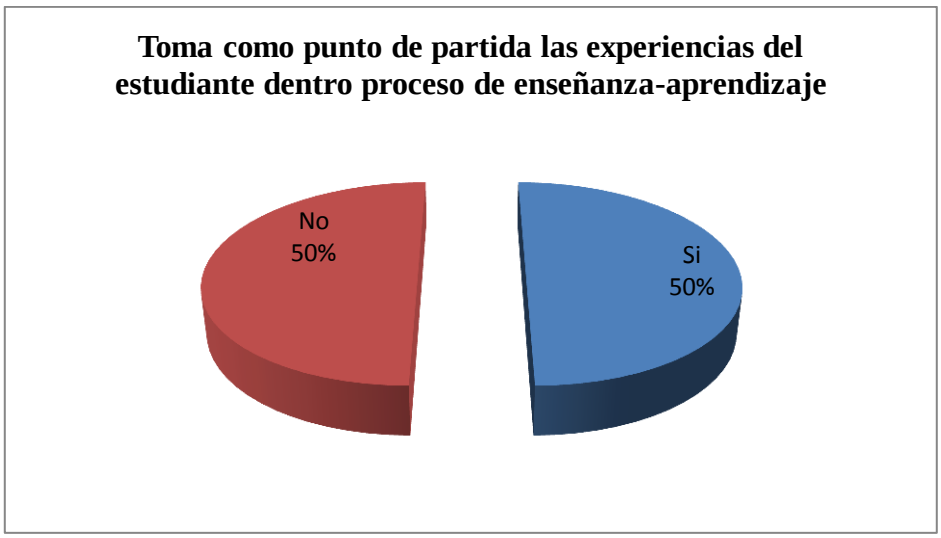
18.- ¿Al inicio de sus clases toma como punto de partida las experiencias del estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?

TABLA Nº 18

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	2	50
No	2	50
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 18



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes una mitad opina que si toma como punto de partida las experiencias dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales y la otra mitad dice que no lo hace.

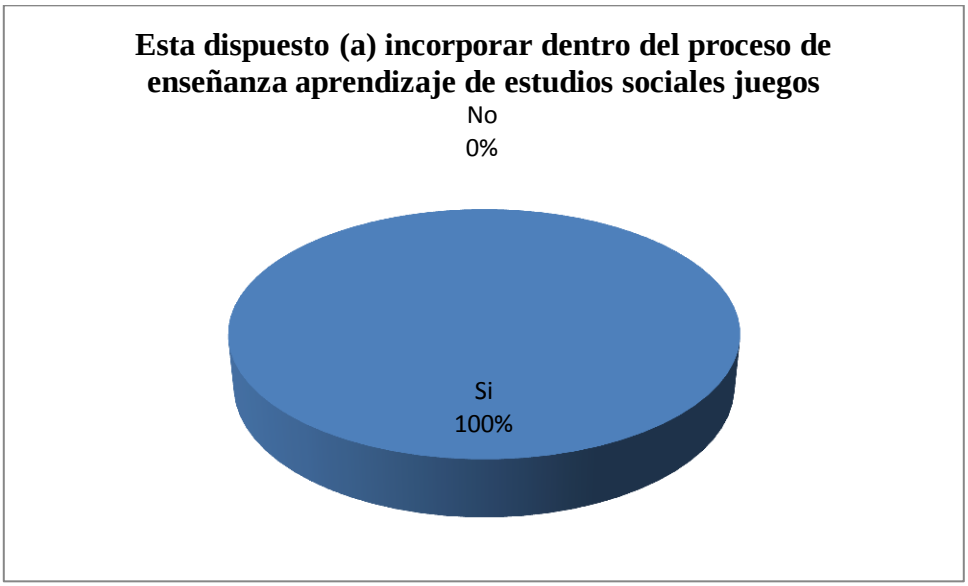
19.- ¿Estaría dispuesto (a) a incorporar dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales juegos en sus clases?

TABLA Nº 19

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	4	100
No	0	0
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 19



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes en su totalidad opinan que si estarían de acuerdo incorporar en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales los juegos en sus clases.

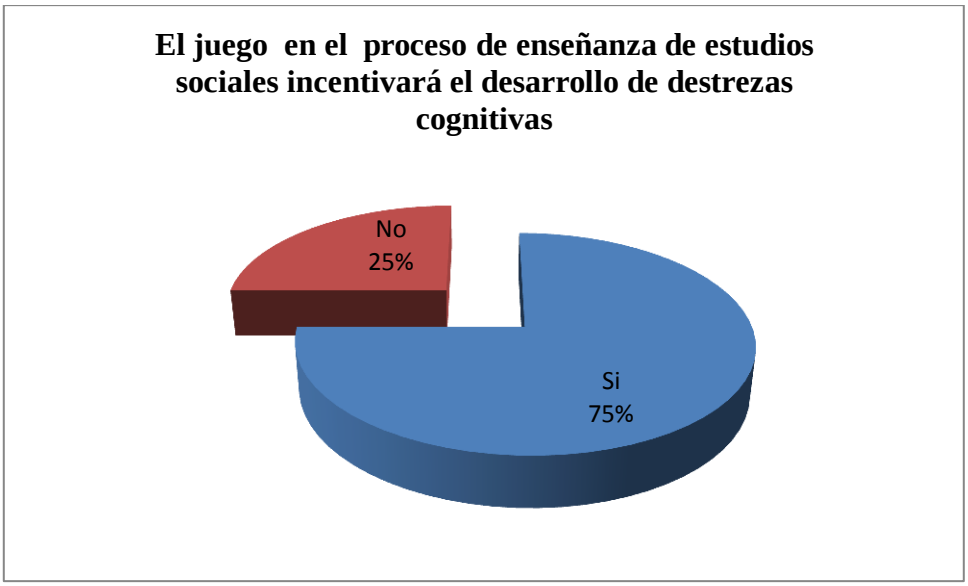
20.- ¿Considera usted que con la aplicación del juego como parte de proceso de enseñanza-aprendizaje incentivara el desarrollo de destrezas cognitivas?

TABLA Nº 20

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	3	75
No	1	25
Total	4	100

Fuente: Encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"
Fecha: Lunes, 20 de Diciembre del 2010
Responsables: Equipo de investigación

GRAFICO Nº 20



Análisis e Interpretación: Según los resultados de la encuesta realizada a los docentes opinan en su mayoría que si aplicarían el juego como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales incentivara el desarrollo de destrezas cognitivas y una minoría cree que no ayudaría.

3.1. COMPROBACIÓN DESCRIPTIVA DE HIPÓTESIS.

Durante el presente trabajo investigativo hemos podido comprobar que si los juegos son incluidos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales los estudiantes serán activos y dinámicos durante el desarrollo de las clases.

Los juegos se transforman en facilitadores para desarrollar diversas temáticas que requieren de la participación y reflexión donde los protagonistas de la acción educativa son los mismos estudiantes, quienes incorporan sus experiencias y autonomía personal para una adopción de saberes, o sea que no solamente ayuda a motivar sino que permite experimentar, probar, investigar, crear y transferir los saberes a través de los juegos cuando se los incluyen como una estrategia metodológica en las planificaciones de las clases y especial del plan didáctico anual. Y en última instancia permite dar salida a los estados de ánimo y sentimientos para expresar sus emociones.

Es por ello que decimos que la implementación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales cambia la manera de trabajar activamente en clases siempre y cuando estén bien seleccionados los juegos y asociados correctamente a los contenidos de la asignatura.

3.2. CONCLUSIONES

En el desarrollo del presente trabajo de grado nos permite establecer las siguientes conclusiones:

- Existe poco conocimiento por parte de los docentes sobre los beneficios que brinda el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje de estudios sociales para el desarrollo destrezas en los estudiantes.

- Los juegos que utilizan los docentes en clase es solo como una motivación para iniciar a tratar un nuevo contenido más no está incluido como metodología dentro del proceso de construcción del conocimiento en los estudiantes.

- La participación de los estudiantes en clase se estaba realizando de forma exigida por que no existía un ambiente agradable para que ellos puedan contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, ya que el estudio de esta área es considerada como aburrida.

- Con la utilización de juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de estudios sociales se incentiva al trabajo en grupo y sobre todo a la integración social de todos los estudiantes.

- En el desarrollo de las clases de estudios sociales el maestro ya no es el que explica, sino que se transforma en el eje que guía y orienta los aprendizajes y los estudiantes de manera activa construyen sus propios conocimientos con los diferentes juegos asociados a los contenidos de estudio.

3.3. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los Docentes capacitarse en juegos porque son ellos los que de manera activa contribuyen en el aprendizaje de los estudiantes, sin dejar a un lado de analizar periódicamente el alcance que se ha obtenido.

- Los juegos que se utilicen en las clases sean incluidos como una metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la construcción del conocimiento de los estudiantes porque de esta manera estarán siempre estarán motivados y no solo al inicio de una temática como un pre-requisito.

- Se cree un ambiente agradable dentro del desarrollo de las clases con la utilización de juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para de esta manera la se incentive a la participación de manera activa y dinámica.

- Se incorporen juegos que realicen en grupal en el área de estudios sociales porque de esta manera ayudara a la integración social de los estudiantes y se quedarán a un lado las diferencias que existan dentro del aula de clases.

- Con la implementación de juegos en los planes de clase la construcción de los conocimientos será una forma agradable de estudiar por qué no hará falta la mediación de los conocimientos por parte del maestro sino que ellos por si solo serán capaces de crear, investigar, descubrir y experimentar nuevas formas de aprender.

CAPITULO IV
PROPUESTA

4.1. TÍTULO

“Aprendamos Estudios Sociales jugando”

4.2. INTRODUCCIÓN

Sabemos que el ser humano a lo largo del tiempo siempre ha jugado, es desde ahí es donde nace el Derecho a jugar que a mas de recrear también ayuda a la adquisición de conocimientos y permite relacionarse con el entorno social que le rodea de una manera divertida, la cual genera muchas experiencias que con el paso del tiempo se van transformando en aprendizajes significativos.

Consideramos como objeto de nuestro interés, el hecho de que el juego favorece el aprendizaje y utilizándolo de manera pedagógica como una estrategia metodológica ayuda a incrementar las capacidades físicas, intelectuales, sociales y estéticas, por eso decimos que se convierte en un aspecto de motivación dentro del quehacer educativo considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en el proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en el área de estudios sociales.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, el gusto por el saber y obtención del protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la educación de nuestro país 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 desarrollarlo e incrementarlo, bajo la dirección del docente.

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 la sociedad en la que vivimos, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en el entorno social, buscando los datos necesarios de forma

rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos de manera activa y creadora.

Es por ello que presentamos en el presente Instructivo con definiciones cortas y concisas referentes al juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales con actividades novedosas e innovadoras.

Dichos juegos permitirán que los estudiantes desarrollen capacidades intelectuales y además abren un espacio para que los conocimientos científicos del área de estudios sociales sean adquiridos de manera espontanea y divertida.

Resultaría muy extenso determinar cada una de los juegos existentes, sin embargo hemos resaltado las más importantes, dejando a la creatividad de cada docentes el ampliar, mejorar el presente documento a partir de esta propuesta.

Ponemos en vuestras manos un material que permitirá trabajar en el aula de una manera activa y dinámica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales partiendo de que el currículo educativo es abierto y predispuesto a innovaciones.

4.3. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Capacitar a los docentes en la utilización del juego a través la disertación de un instructivo metodológico para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Seleccionar y asociar juegos a los contenidos de estudios sociales que permitan desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje de manera pedagógica y didáctica.
- Motivar a los docentes al uso del juego como una metodología activa que ayude al desarrollo cognitivo, creativo y dinámico de los estudiantes.
- Inducir a los docentes y alumnos a la creación y práctica de nuevos juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales.
- Socializar la propuesta mediante la disertación a docentes y estudiantes de la escuela "Humberto Moreira Márquez".

4.4. DESARROLLO

EL JUEGO

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

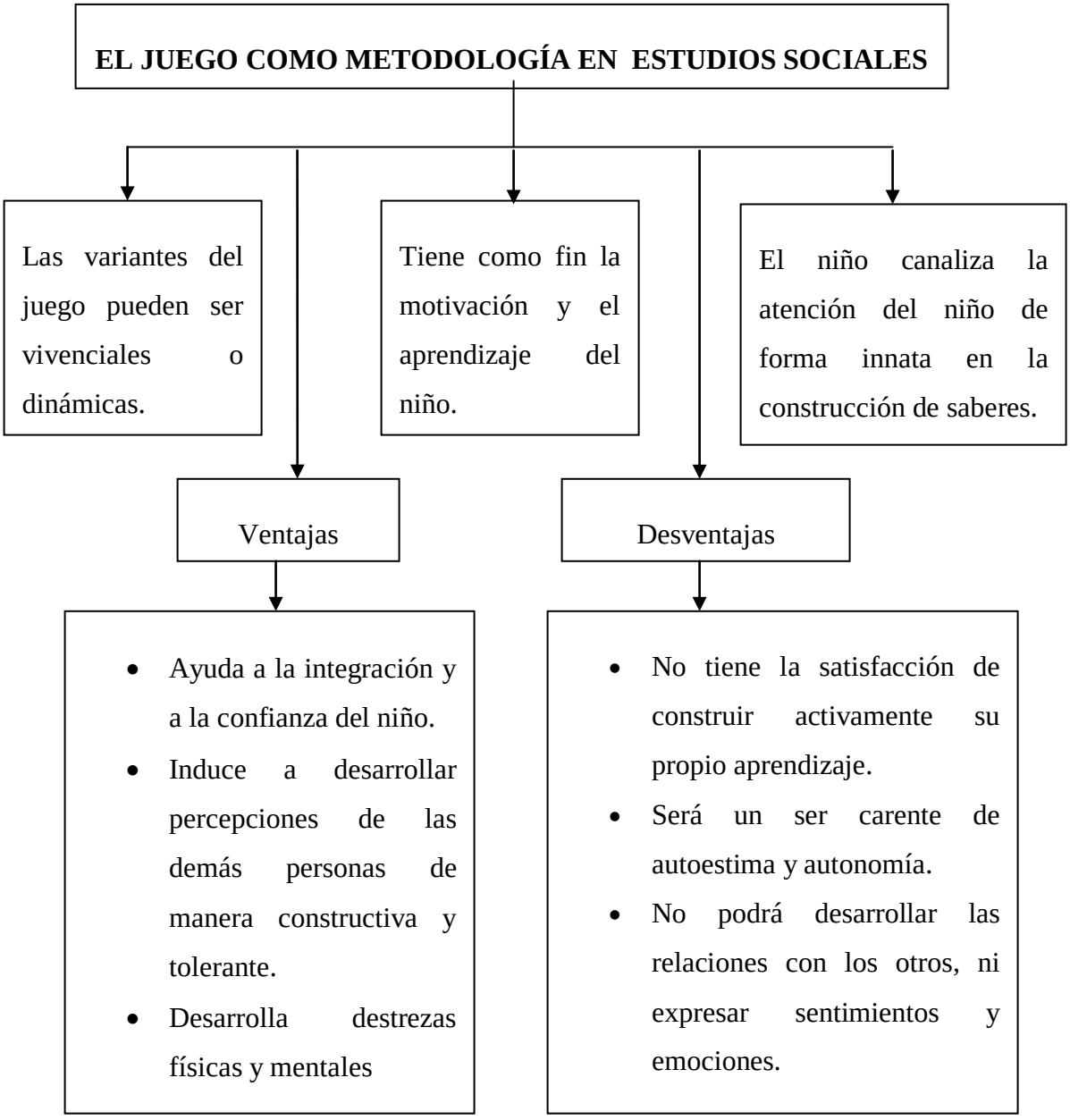
LOS JUEGOS COMO MÉTODO DE DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Siempre debemos de tener en cuenta que los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta, se recrea y aprende, siendo de esta manera que se conseguirán los siguientes propósitos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

- Se utiliza los juegos en el área de estudios sociales como medio de optimizar el aprendizaje de los estudiantes.
- Se motiva el aprendizaje de los estudiantes con la organización y la asociación de juegos con los contenidos de enseñanza de estudios sociales.
- Permite la creación de nuevos juegos o adaptaciones de unos ya conocidos usando la creatividad del docente.


EL JUEGO COMO METODOLOGÍA EN ESTUDIOS SOCIALES
Las variantes del juego pueden ser vivenciales o dinámicas.
Tiene como fin la motivación y el aprendizaje del niño.
El niño canaliza la atención del niño de forma innata en la construcción de saberes.
Ventajas
Desventajas
Ayuda a la integración y a la confianza del niño.
Induce a desarrollar percepciones de las demás personas de manera constructiva y tolerante.
Desarrolla destrezas físicas y mentales
No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje.
Será un ser carente de autoestima y autonomía.
No podrá desarrollar las relaciones con los otros, ni expresar sentimientos y emociones.

JUEGOS PARA REALIZAR UN APRENDIZAJE ACTIVO EN ESTUDIOS SOCIALES

AIRE, TIERRA Y MAR.

Organización. Formación en círculo. Tomados de la mano: el profesor se coloca dentro del círculo**.**

Desarrollo. El profesor, señalando a un estudiante, dice: tierra, éste tiene que responder con el nombre de un animal que vive en la tierra, de la misma forma, indicará a otro jugador: aire, y posteriormente, a otro: mar, si no contesta o se equivoca pasa a reemplazar al centro.

Variación. El estudiantado se divide en equipos colocados en columnas, que tomaran los nombres de mar, tierra y aire; el profesor llamará: aire, y un estudiante del equipo respectivo se presentará ante él y responderá a una pregunta de navegación aérea; si responde correctamente anotará un punto a su equipo.



Grafico Nº 21 La aplicación de este juego ayuda a los niños a describir paisajes naturales y culturales.

CARRERA DE PATAGONIA A CANADÁ

Los estudiantes se formarán en dos columnas para realizar la competencia. La primera carrera la realizan en la siguiente forma: los jugadores de ambas columnas iniciarán la carrera enumerando los principales países, desde Patagonia hasta Canadá, en orden y sin omitir alguno. Cada estudiante dirá un país. Gana la carrera la columna que no se haya equivocado o la que menos errores tenga.

La segunda carrera se realizará con el propósito de conocer las capitales que hay desde Argentina hasta Canadá. También en la misma forma, sin equivocarse ni pasar una capital por alto, quien lo haga, pierde la carrera.

La tercera carrera se hará con la intención de conocer las islas, si se quiere con el mismo procedimiento.

La cuarta carrera se hará con el objeto de conocer ríos y valles interesantes de cada país de América, además de las ciudades importantes. Así, por ejemplo, el estudiante dirá: "el avión está pasando sobre la isla de Galápagos", pero en orden, fijándose en el niño los conocimientos de una manera sólida, lo cual le será más fácil. Para no mecanizar a los estudiantes, se puede cambiar el orden de las carreras.



Grafico Nº 22 El juego ayuda a desarrollar la destreza de orientarse en el espacio y en el material cartográfico.

CONCURSO DE RECOLECCIÓN

Organización. Formación en circulo dividiendo a los jugadores en dos grupos iguales, numerándolos (impares a un grupo, pares a otro). Al centro se coloca cualquier clase de objetos (piedrecitas, cuadernos, lápices, bolitas, etc.) en número impar

Desarrollo. A una señal dada, cada grupo corre hacia el lado contrario del otro y recogerán los objetos esparcidos en el suelo, ganando el grupo que recoja más.

Puede variarse colocando los dos grupos frente a frente, en dos filas, a una distancia de 10 metros, más o menos, y los objetos en medio de ambos, pudiendo correr todos los jugadores a la vez o de dos en dos. En este último caso, luego que han recogido los objetos vuelvan a colocarse en su lugar. Siempre ganará el bando que consiga mas, sumándose el número de objetos recolectados.

En caso de jugarse en un jardín o en un bosque, puede ser más ameno el juego si se designa determinado objeto para recolectar, pudiendo buscarlo los jugadores por donde les plazca. Se puede indicar el final del juego con un pitazo, volviendo los niños al lado del profesor o a sus respectivos emplazamientos, para hacer: el recuento de lo recolectado.



Grafico Nº 23 Este juego permite que el estudiante obtenga y asimile la información mediante la investigación.

CRUCIHISTORIA.

Consiste en escoger palabras claves para ubicarlas en forma horizontal y vertical de acuerdo a al tema de estudio y señalar con numerales cada una de los lugares donde van hacer ser ubicadas dichas palabras.

Simón Bolívar.

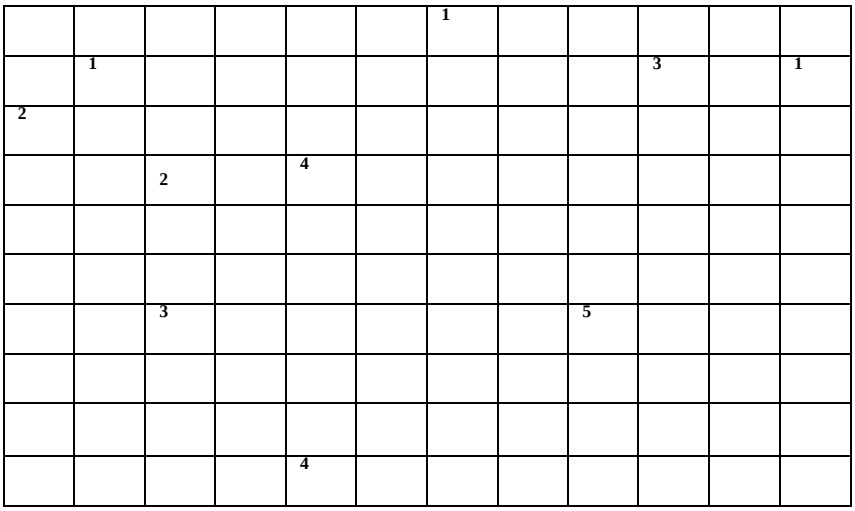


Grafico Nº 24 Permite que el niño comprenda la secuencia y el transcurso del tiempo sean estos: presentes, pasados y su proyección.

HORIZONTALES

1. En 181, Bolívar proclamó la república de Colombia, que comprendía Nueva Granada y…
2. En Caracas fue proclamado...
3. Nombre de la provincia que en 1822 se incorporó a la gran Colombia.
4. Nombre de la batalla en la que Perú fue liberado de la corona española.

VERTICALES

1. Apellido de lugarteniente más ilustre de Bolívar.
2. Ciudad que dio nombre a la carta en la que Bolívar justificaba las razones de la emancipadora americana.
3. En su marcha al territorio colombiano tuvo que atravesar la cordillera de los…
4. El alto Perú quedo constituido en república, que tomo en honor al libertador, el nombre de...
5. País que abolió la constitución boliviana, por lo que Quito se constituyo en República independiente

SOPA DE LETRAS.

Caracterización.

Consiste en una hoja cuadriculada donde se escribe a voluntad, vertical, horizontal u oblicuamente las palabras claves del tema en estudio y todo los demás cuadritos se completaran con las demás letras del alfabeto.

Desarrollo.

a) Explicar el tema en estudio.
b) Buscar las palabras claves en la sopa de letras.
c) Encerrar en un rectángulo las palabras.

Descubrimiento de América

C	R	I	S	T	O	B	A	L	J
G	T	N	A	R	V	G	L	J	M
P	R	D	N	E	J	H	M	O	E
U	I	I	T	S	U	N	I	Ñ	A
E	P	A	A	C	E	U	R	I	R
R	U	S	M	A	H	L	A	R	R
T	L	Y	A	R	A	I	N	E	G
O	A	N	R	A	Ñ	P	T	W	B
D	N	B	I	B	A	O	E	Z	H
E	T	V	A	E	D	U	R	S	U
P	E	G	A	L	S	C	S	H	Y
A	L	I	L	A	P	I	N	T	A
L	S	T	N	S	X	M	B	G	E
O	P	A	N	D	A	H	K	S	S
S	H	D	E	S	C	O	S	O	A
S	I	G	É	N	O	V	A	F	V
L	A	I	S	A	B	E	L	A	O

Grafico Nº 25 Este juego ayuda a la aplicación creativa de los conocimientos de acuerdo a la información obtenida en desarrollo de la clase.

CRISTÓBAL COLÓN	GÉNOVA	SANTA MARÍA
LA ISABELA	INDIAS	PUERTO DE PALOS
TRES CARABELAS	PINTA	TRIPULANTE
NIÑA	ALMIRANTE	

EL CORREO.

Se forman dos columnas de niños a los costados de una pista, con una distancia de 15 o 20 metros, entre una y otra.

Luego de formadas las dos columnas, se entrega a los dos primeros un silbato y un cesto con productos, y se da la señal de partida.

El primero que lleva los objetos, antes de llegar al segundo, a unos cinco metros, toca el silbato en señal de alerta, éste toma los objetos y corre a entregarlos al tercero, y así sucesivamente. Lo mismo harán los de la otra columna, y el ganador será aquel grupo que entregue primero los objetos a un niño ya nombrado o al profesor, el que se pondrá a unos 15 o 20 metros del último niño.

Constituyen faltas, no tocar el silbato antes de entregar los objetos al siguiente compañero, no estar listos y en su sitio, correr antes de tiempo. Las faltas se castigan descontando puntos al grupo que las comete; y en caso extremo, sacando al niño de la columna.



Grafico Nº 26 Este juego ayuda a la comprensión de la importancia de la cooperación para el progreso individual o grupal e interrelaciona socialmente a los participantes.

EL DÍA Y LA NOCHE

Organización. Dos equipos de igual número de jugadores colocados en fila en el centro del campo, separados por dos metros y de espaldas. Uno será el "día" y el otro la "noche", y también "cara" y "sello".

Desarrollo. El profesor lanza una moneda al aire y dirá cara o sello; según el resultado, el equipo aludido debe perseguir a los jugadores del otro bando, procurando tocarlos. Los que hayan sido tocados antes de llegar al límite del campo, irán engrosando las filas contrarias. También se puede variar el juego, separando a los colocados. Gana el juego el equipo que quede con mayor número de jugadores.



Grafico Nº 27 Este juego estimula la rapidez en las reacciones y la presión en los movimientos.

¡EL MAR ESTÁ AGITADO!

Organización. Formar un círculo grande, con los estudiantes. Cada jugador marca su sitio en el suelo y escribe el nombre del pez que desee ser, de acuerdo con el profesor (quien también puede escribir los nombres). Se designara un niño de jefe y será el profesor.

Desarrollo. El pescador corre por fuera del circulo, alarmado, diciendo:"¡el mar seta agitado!", etc.; de pronto llama a un pez cualquiera y el niño que tiene este nombre en el juego, sale de su sitio y corre tras el pescador, repitiendo la advertida (el mar está agitado); después llama a un segundo, luego a un tercero, etc.; así se va formando una columna y cuando todos han sido llamados, el pescador, siempre a la cabeza de la columna y a paso ligero, le aleja del circulo y súbitamente grita "¡el mar está en calma!" entonces todos los jugadores corren a ocupar su lugar y por fuerza uno se quedará sin puesto. Éste hará de pescador en el juego siguiente que iniciará otra vez.



Grafico Nº 28 Este juego ayuda a desarrollar la imaginación y la memoria para fomentar un aprendizaje significativo.

IDENTIFICACIÓN

Identifica cada pieza e indica a qué cultura prehispánica pertenece.

MANTEÑO-HUANCAVILCA ( )

MILAGRO-QUEVEDO ( )

CONFEDERACIÓN CARANQUI ( )

CONFEDERACIÓN PURUHÁ ( )



Grafico Nº 29 El presente juego permite ordenar cronológicamente los hechos pasados, presentes de acuerdo a la cultura de los primeros pobladores de América y el Ecuador

Coloca el número que la señala en el círculo correspondiente

LOS TRABAJADORES

Medios. Patio de recreo o salón de clase.

Organización. Se divide a los estudiantes en dos grupos, uno para que imite algún oficio y el otro para que adivine el nombre del mismo.

Desarrollo. El grupo de los estudiantes que va a adivinar se aleja lo suficiente como para no captar lo que acuerda el otro, mientras tanto éste se pone de acuerdo y escoge un trabajo, estudiando los gestos que deben hacerse para representarlo.

Un jugador de este grupo comienza a representar por medio de mímicas un oficio determinado. Si, por ejemplo, el trabajo escogido es el de minero simulará realizar labores propias de éste. Si fuera de jardinero, puede imitar los gestos de podar arbolitos. Si fuera de profesor tratará de imitarlos gestos de una persona que está dictando clase y el resto del grupo tomará la actitud de los que atienden una explicación.

Si ninguno del grupo adivinador da con el nombre del oficio que se está representando, entonces el que lo representa dirá en voz alta cuál es el oficio. Continuará otro del mismo grupo imitando un oficio distinto. Así sucesivamente, hasta que los del grupo contrario adivinen cada oficio.



Grafico Nº 30 Este juego permite expresar las ideas propias y mostrar respeto hacia la de los demás de acuerdo a sus formas de pensar y creatividad.

QUÉ VECINOS QUIERES

Organización. Formación en círculo sin tomarse de las manos. Un niño se colocará al centro.

Desarrollo. El del centro se paseará por el círculo y preguntará a cualquiera: ¿Qué vecinos quieres? Al nombrar éste a dos compañeros lejanos a él. Éstos correrán a colocarse a sus costados, mientras que los niños que son sus vecinos correrán a ocupar los puestos vacantes, momentos que aprovechará el del centro para tratar de ocupar un lugar vacio. El que queda fuera repite el juego. Infracciones: dirigir el juego sin viveza o correr sin haber sido nombrado.



Grafico Nº 31 Mediante este juego se puede potencializar la ubicación de los estudiantes dentro y fuera del aula

RONDA: "INDIECITO"

Los niños se colocan en círculo, como para toda ronda; un niño se coloca al centro del círculo y hace de indígena, éste tendrá cerca de él varios cartoncitos de colores.

Ronda: (De la mano y dando vueltas, cantan el trozo que aparece a continuación).

"hermanito, hermanito ven conmigo a jugar, esta ronda, rondita, llegas tu a adivinar".

Niño indígena: (cantando contesta la ronda)

Amiguito, amiguito, voy contigo a jugar, si el color del cartoncito, llega tu a adivinar.

Concluye el canto, el niño indígena muestra a la ronda un cartón de color; la ronda rápidamente contesta el color del cartoncito, y se reinicia el juego.

Esta ronda ha sido preparada para la Educación, con el fin de:

a) Hacer el reconocimiento de los colores.
b) Afianzar el concepto en el niño de que el indígena es nuestro hermano.
c) Contribuir al desarrollo del niño y al enriquecimiento de su vocabulario.
d) Lleva al niño momentos de esparcimiento.



Grafico Nº 32 El presente juego ayuda a fomentar la integración cultural de los estudiantes e incrementa los lazos de amistad.

JUEGO DE LOS NAIPES

Caracterización

Promueve el trabajo grupal y pone en común, un conjunto de ideas y conocimientos que cada uno de los participantes ha adquirido durante el estudio de un tema, documento, o libro.

La clase divida en grupos A y B se prepara para explicar el contenido de las cartas.

Las cartas son elaboradas didácticamente por el maestro.

Desarrollo.

a) Dividir la clase en grupos de acuerdo al número de estudiantes.
b) En el juego intervienen dos grupos: el grupo A y el grupo B (o el nombre que los alumnos deseen). Los otros grupos participan en silencio.
c) Barajar los naipes.
d) Distribuir dos naipes a todos los grupos.
e) Cada grupo estudia el tema propuesto en cada naipe, durante 5 minutos.
f) Empezar el juego con los dos primeros grupos. El grupo A "chupa" un naipe del grupo B y este a su vez "chupa" un naipe del grupo A.
g) el grupo A pone sobre la mesa, sus dos cartas y explica el contenido de las mismas. Después el grupo B pone, sobre la mesa sus dos cartas y explica el contenido de las mismas.
h) El profesor oye, dirige, corrige y dictamina si el grupo ganó o perdió.
i) Terminada la intervención de los dos primeros grupos participarán otros dos hasta que todos lo hagan.
j) Triunfa el grupo que tenga más puntos.



Grafico Nº 33 Este juego ayuda a la adquisición, desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y trabajo en clase.

ROMPECABEZAS

Caracterización

Utiliza palabras claves recortadas en tantas partes cuantas sean las letras que lo componen y los significados; en el sobre No. 1 irán las palabras recortadas en el sobre No. 2 los significados. Para variar y utilizar mejor el tiempo se puede utilizar 2 o 3 palabras claves.

Desarrollo.

a) Determinar las palabras claves.
b) Recortarlas de acuerdo al objetivo que persigue.
c) Escribir el significado de cada una de ellas a
d) Formar grupos de acuerdo al No. De alumnos (4 – 6)
e) Entregar los sobres No. 1 con palabras recortadas, No 2 con significados
f) Lectura de significados y contenidos de las palabras claves.
g) Formar las palabras claves.
h) Una vez armadas las palabras claves, los componentes de cada grupo dialogarán, discutirán. Se pondrán de acuerdo.
i) El maestro puede preparar algunas pautas para el diálogo grupal.
j) Concluir con una redacción. Con una síntesis de todas las palabras claves de los distintos grupos.



Grafico Nº 34 Por medio de este juego se puede describir los paisajes naturales del mundo, América y del Ecuador.

LAS TARJETAS

Caracterización

Consiste en la participación activa de toda el aula de clase, para ubicar el nombre de los objetos de una tarjeta, que será colocada por los estudiantes en el material para identificar cada uno de los elementos del tema en estudio.

Desarrollo.

a) Explicar el tema en estudio.
b) Motivar a la participación del estudiante explicando las reglas del juego.
c) Mostrar los nombres de las tarjetas.
d) Seleccionar al estudiante y vendarle los ojos con un pañuelo.
e) Guiarle mediante direcciones izquierda, derecha, arriba y abajo por los compañeros.



Grafico Nº 35 Mediante este juego se puede desarrollar la destreza de ubicación espacial y en el material cartográfico.

CONSEGUIR LA BANDERA

Organización.- Un estudiante, encargado de vigilar la banderita, será el "vigilante", quien se ubicará en el centro del campo de juego.

Los otros jugadores dispersos por el campo.

Desarrollo.- Los estudiantes tratan de tomar la banderita, corriendo alrededor de ella sin ser tocados por el "vigilante". El estudiante que la consigue es perseguido por aquel. Si antes de ser tomada la banderita, el vigilante toca a un jugador, éste le reemplazará en su puesto. El estudiante que obtiene la banderita, huye seguido por el vigilante; el perseguido, antes de ser tocado, entrega la banderita a otro jugador, y este se convierte en perseguido, y así sigue el desarrollo el juego.

El jugador que se deje prender, pasará a ser vigilante.



Grafico Nº 36 Este juego permite desarrollar la destreza de identificar cada uno de los símbolos patrios de los países, provincias, ciudades, etc.

DRAMATIZACIONES

Esto implica que los niños ya tienen cierta preparación proporcionada por sus propias experiencias recreativas, para la realizar dramatizaciones y juegos de roles como acción educativa planificada para apoyar el desarrollo de la expresión oral, que en este caso especifico incide sobre la forma en que se expresan determinadas personas en ciertas situaciones posibles. Sin embargo, el hecho de que los niños realicen tales juegos con gran naturalidad en su vida privada, no asegura que los puedan realizar en público en la escuela, pues contra ello conspira su natural timidez y el hecho de que se viola la intimida del juego cuando un extraño los observa. Por ello, conviene lograr una atmósfera de confianza, en la que todos jueguen, de tal manera que no haya al principio testigos, observadores o curiosos. En consecuencia, será mejor comenzar el trabajo en este campo organizando grupos de realicen simultáneamente juegos conocidos o comunes.

EL Comercio

Se anuncia que se va a jugar al mercado o a la feria. Unos estudiantes harán de vendedores de diversos productos que simularán con piedras, latas, botellas vacías, palos, cajas etc., que representaran productos como papas, naranjas, pan, aceite, conservas de pescado, azúcar, ropa, etc. Otros niños harán de compradores que pasean entre los vendedores y preguntan por los precios y regatearan mucho antes de comprar algo, y pagan con tapas y papeles.



Grafico Nº 37 Este juego permite conocer cada una de las culturas que vivieron en América y nuestro País de manera activa y dinámica.

EL MENSAJE

Organización: El mensaje está dividido en diez partes. Cada parte está escrito en un papelito doblado y colocado al centro de una mesa.

El juego consiste en que cada equipo construya el mensaje rápidamente.

Desarrollo: Cada equipo envía a un miembro. Éste busca una parte del mensaje. No puede abrirlo antes de llegar hasta donde está su equipo, donde será apuntado. Un segundo jugador devuelve el papel y trae otro. Así, sucesivamente, se van sucediendo los jugadores hasta que el mensaje se complete. Gana el equipo que termine primero.



Grafico Nº 38 Mediante el uso de este juego se motiva al estudiante al desarrollo de imaginación y la creatividad.

JEROGLÍFICOS

Entre dibujos, números y letras está encerrado un mensaje. ¿Puedes descifrarlo?



Grafico Nº 39 El uso de este juego ayuda a fomentar la destreza de la investigación para la obtención de la información.

LOS PERIÓDICOS

El maestro encargará a los estudiantes que le traigan periódicos viejos para hacer un juego que él cree que va a interesarles mucho, y cuando considere que tiene suficiente papel, procederá a repartir el mayor número de tijeras que le sea posible, goma para pegar y hojas de periódicos.

Escribe en el pizarrón una frase de una longitud adecuada al grado en que están sus estudiantes y después que todos lo han leído y le expresen que ya la comprendieron, la borra, explicando que el juego consiste en recortar del periódico que les entregó, letras o palabras enteras, si las hay, que les puedan servir, y pegarlas en las hojas de papel preparadas para tal efecto, reconstituyendo de este modo la frase que se encontraba escrita en el pizarrón.

El primero que termine sin haber cometido ni una sola falta de ortografía, se dará por finalizado el juego.



Grafico Nº 40 Este juego ayuda a realizar lectura, interpretación y sistematización de la información e diversas fuentes para adquisición de nuevos conocimientos.

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS ASOCIADOS A LOS CONTENIDOS DE ESCUDIOS SOCIALES

Contenidos	Asignatura	Juegos
4to y 5to Año • La orientación • Formas de representación de nuestro planeta • Elementos de los mapas • El Barrio y la Parroquia • Ecuador: División Política • El Clima y los recursos naturales • El cantón y la Provincia donde vivo • Necesidades y compromisos de los municipios y las autoridades provinciales • Regiones del Ecuador: Características • Las vías y medios de comunicación **6to y 7mo Año** • La Tierra en el universo • El sístema solar	Geografía	• Crucigrama • Carrera de la Patagonia a Canadá • Sopa de letras • El día y la noche • El mar esta agitado • Los trabajadores

• Coordenadas geográficas Representaciones graficas de la Tierra y el Ecuador • Regiones naturales del Ecuador: Costa, Sierra, Amazonía y Galápagos • Características • Identidad e interculturalidad por regiones		• Que vecinos quieres • Rompecabezas • Las tarjetas
4to y 5to Año • Primeros Habitantes • Importancia del fuego • Ecuador Pre-hispánico • Lugares Paleo-indios del Ecuador • Cambios con la agricultura • Otras culturas del período formativo • Grandes personajes de la historia Ecuatoriana **6to y 7mo Año** • Ecuador diversidad étnica y cultural • Las culturas agro mineras	Historia	• Dramatizaciones • Mensaje • Crucihistoria • Jeroglíficos • Identificación

• La formación de los señoríos pre-incásicos • Condiciones en la que se desarrollaron las confederaciones aborígenes del actual Ecuador • Confederación de Quito • Personajes históricos		• Ronda “Indiecito” • Acróstico
4to y 5to Año • Los símbolos Patrios • Relaciones Democráticas • Fechas Cívicas **6to y 7mo Año** • Historia de los Símbolos Patrios • Significado de los colores • La Constitución Política del Ecuador	Cívica	• Conseguir la banderita • Juego de naipes

4.4. EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez"

Rcto. Mapancillo – Pueblo Viejo – Los Ríos

Yo. Loda. Helen Vera Piedrahita en calidad de Directora de la Escuela Fiscal Mixta "Humberto Moreira Márquez" a petición verbal de las partes interesadas

CERTIFICO:

Que el señor García Camino Luis Javier y la Sra. Alvario Valdivieso Juana María, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar estuvieron en la institución el día jueves, 13 de Enero del 2011, aplicando la propuesta del Trabajo de Grado que fue dirigida a los estudiantes de 4^to^ a 7 ^mo^ año de Educación Básica y a sus docentes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a los peticionarios hacer uso del presente documento sujetándose a las normas y leyes vigentes en nuestro país.

ATENTAMENTE

Lcd. Helen Vera Piedrahita
DIRECTORA

Loda. Helen Vera Piedrahita

Directora

4.5. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

Con la aplicación de la presente propuesta a los estudiantes y docentes de la Escuela Fiscal Mixta" Humberto Moreira Márquez" del Recinto Amancillo, ubicado en el Cantón Puebloviejo de la Provincia Los Ríos, tendrán la posibilidad de incorporar juegos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales, para realizar sus clases de manera activa, dinámica y sobre todo espontanea.

Al capacitar a los docentes en esta importante área conseguiremos impulsar nuevos procesos pedagógicos que incidirán en el mejor rendimiento de los estudiantes y una mejor forma enseñar los contenidos programáticos de acuerdo a la exigencia y a los nuevos retos planteados en el actual sistema educativo.

Desde esta óptica el alcance de la propuesta es lograr un el entorno educativo con los siguientes aspectos:

- Motivar a los docentes a incorporar juegos en el desarrollo de las clases de estudios sociales para mejorar calidad educativa y obtener el aprendizaje duradero en los estudiantes.
- Incorporar en el docente una nueva metodología de trabajo y en el estudiante incentivar el espíritu de participación activa y dinámica.
- Mejorar los procesos pedagógicos y didácticos para llegar a la calidad y excelencia académica que requiere nuestro sistema educativo.

BIBLIOGRAFÍA

1. http://es.wikipedia.org/wiki/Juego
2. http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo
3. MARGARET .M. Clifford, Enciclopedia Practica de Pedagogía Océano, Universidad de Lowa, Bostom Massachussets. United States of América. 1981
4. DENNIS Child Psicología para los docentes, Londres, Inglaterra - 1975
5. CALERO Pérez Mavilo, Educar Jugando, Colección Nº 5, Lima Perú 1998
6. PAREDES, Gonzalo Msc, Como Desarrollar una Tesis.
7. SALCEDO, Francisco Msc, Ing. Lucio Araceli, Lic. Lucio Amarilis, Mi Proyecto de Investigación.
8. http://peremarques.pangea.org/actodid.htm
9. LEY del Ministerio de Educación
10. CONSTITUCIÓN, política del Ecuador del 2008
11. www.uce.edu.ec/upload/educacionsuperior.pdf.
12. REGLAMENTO, General de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar
13. http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html
14. http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml
15. http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml
16. http://www.efydep.com.ar/juegos/juego_en_el_contexto_escolar.htm
17. MANUAL Básico del Docente
18. http://www.redcientifica.com/doc/doc200402170600.html#pto _ link ir_ np1
19. www.arandurape.edu.py/Programas/.../3curso/Plan.../CSociales_comun3.pdf
20. http://www.slideshare.net/no_alucines/tcnicas-y-estrategias-didcticas-presentation
21. http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_cognitivo

22. http://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=190

23. http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/l

24. http://es.wikipedia.org/wiki/Conocimiento

25. http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidad

26. http://es.wikipedia.org/wiki/Experiencia

27. Modulo Auto Institucional, ISPED Los Ríos

28. Ministerio De Educación y Cultura, Guía Didáctica de Juegos y Rondas

29. YOFFIN, Restrepo Armando Romero, aprendamos a jugar

ANEXOS

DATOS DE LA INSTITUCIÓN INVESTIGADA

Nombre de la Institución: Escuela Fiscal Mixta "Humberto Morera Márquez"

Ubicación Geográfica:

Recinto: Mapancillo **Cantón:** Puebloviejo **Provincia:** Los Ríos

Código AMIE: 12H00630

Nombre del Director (a): Lic. Helen Vera Piedrecita

Teléfono: 097691527

Tipo: Hispana - pluridocente

Sostenimiento: Fiscal

Clase: Común

Sexo: Mixta

Jornada: Matutina

Cantidad de Docentes: 5 maestros

Población Estudiantil: 116 estudiantes

Dirección: Km 3 ½ vía Puebloviejo – Campo Alegre

CROQUIS DE LA ESCUELA



Vía Puebloviejo - Campo Alegre km 3 1/2

NÓMINA DE ESTUDIANTES

4to AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Hombres

- Briones Santana Daigo Estiven
- Bustamante Muñoz Carlos Antonio
- Chimbe Yunga Carlos Andrés
- Masqui Solís Jordi Moisés
- Miranda Caicedo Jordin Gonzalo
- Miranda Castro Carlos Alfredo
- Miranda Macías Cesar Cristian
- Montoya Arana Alexi Bolívar
- Peña Velasco Ángel Alberto
- Roca Saltos José David
- Rojas Gamboa Jordi Alejandro
- Santillán Zarate Augusto Fabián
- Solís Cabrera Pablo Andrés
- Vaicilla Chinchi Jorge Ariel

Mujeres

- Rosado Arana Xiomara Alexandra
- Miranda Montoya Jennifer Roxana
- Saltos Arana Leydy Selena
- Vera Montoya Isamara Cruz
- Troya Uvidia Yareli Estefany
- Flores Gaibor María Paulina
- Peña García Jennifer Adriana
- Velóz Velóz Ángela Nathaly
-

5to AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Hombres

- Arana Veas Pedro Euclides
- Burgos García Jordi Adrian
- Miranda Caicedo Alex Fabián
- Miranda Caicedo Luis Caicedo
- Montoya Ortiz Jefferson Yhair
- Montoya Ortiz José Ariel
- Montoya Zurita Jefferson Fabián
- Muñoz Almeida Jesús Antonio
- Rosado Arana Luis Alberto
- Santana Vera Jean Carlos
- Santillán Zarate Duberlin Jhair
- Zurita Arana Andrés Enrique

Mujeres

- Barandica Arévalo Josselin Elizabeth
- Bustamante Muñoz Ariana Yamileth
- Montoya Arana Ángela Marcela
- Montoya Elizondo Daniela Yuleidy
- Rodríguez Arana Yuletsi Betzaira
- Saltos Arana Vicenta Magdalena
- Saltos Muñoz Nayeli Naydin

6to AÑO EDUCACIÓN BÁSICA

Hombres

- Montoya Saltos Manuel Gregorio
- Simons Quijíje Josué Teobaldo
- Bustamante Montoya Jonathan Mauricio
- Bustamante Muños Pedro Luis
- Montoya Arana Robinson Adrian

Mujeres

- Arana Montoya Diana Raquel
- Arana Montoya Melissa Isamar
- Barandica Troya Mireya Katherine
- Bustamante Muñoz Alicia Alexandra

7mo AÑO EDUCACIÓN BÁSICA

Hombres

- Montoya Zurita Néstor Enrique
- Rodríguez Arana Jackson Omar
- Simmonds Tigrero Jhoaans Miguel

Mujeres

- Miranda Montoya Evelyn Yatzely
- Miranda Montoya Mercedes Leonor
- Montoya Elizondo Anabel Estefanía

MOMINA DE DOCENTES

Lic. Dora Lucio	Primer Año de Educación Básica
Prof. Jessica Contreras	Segundo Año de Educación Básica
Prof. Martha Suarez	Tercer Año de Educación Básica
Lcda. Flor Uriarte	Cuarto Año de Educación Básica
Dra. Helen Vera	Quinto Año de Educación Básica
Dra. Helen Vera	Sexto Año de Educación Básica
Dra. Helen Vera	Séptimo Año de Educación Básica

MODELO DE ENCUESTA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES.

INSTRUCCIONES:

Objetivo: Conocer la importancia y el nivel de impacto del juego como estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales a través de la aplicación individual de la encuesta a los estudiantes y docentes.

Estimado Docente, a continuación nos permitimos presentarle una serie de preguntas sobre, el juego como estrategia metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de estudios sociales con la finalidad de que se sirva marcar con una X en el casillero que Usted estime es el correcto.

De la respuesta que nos proporcione dependerá el éxito de nuestro trabajo de investigación que a la vez nos permitirá plantear una propuesta que contribuya aplicación del juego como estrategia metodológica en los procesos de enseñanza. Aprendizaje de su escuela.

N º	ÍTEMS	ESCALA	f
1	¿Cree usted que los estudiantes pueden aprender jugando?	SI ( )	
		NO ( )	
2	¿Aplica juegos en el desarrollo de las clases de estudios sociales?	SIEMPRE ( )	
		RARA VEZ( )	
		NUNCA ( )	
3	¿Estaría dispuesto (a) a capacitarse en innovaciones didácticas y pedagógicas?	SI ( )	
		NO ( )	
4	¿Considera que el juego será una herramienta útil para mejorar los aprendizajes?	SI ( )	
		NO ( )	
5	¿Utilizaría el juego como estrategia metodológica en el área de estudios sociales?	SI ( )	
		NO ( )	

N º	ÍTEMS	ESCALA	f
6	¿Considera usted que en la actualidad se le ha dado la importancia necesaria a los proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales?	SI ( )	
		NO ( )	
7	¿Con que frecuencia utiliza usted nuevas metodologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales?	SIEMPRE ( )	
		RARA VEZ( )	
		NUNCA ( )	
8	¿Al inicio de sus clases toma como punto de partida las experiencias del estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?	SI ( )	
		NO ( )	
9	¿Estaría dispuesto (a) a incorporar dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales juegos en sus clases?	SI ( )	
		NO ( )	
10	¿Considera usted que con la aplicación del juego como parte de proceso de enseñanza-aprendizaje incentivara el desarrollo de destrezas cognitivas?	SI ( )	
		NO ( )	

Gracias por su Colaboración

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: ESCUELA DE EDUCACION BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES.

INSTRUCCIONES:

Objetivo: Conocer la importancia y el nivel de impacto del juego como estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales a través de la aplicación individual de la encuesta a los estudiantes y docentes.

Estimado Estudiante, a continuación nos permitimos presentarle una serie de preguntas sobre, el juego como estrategia metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de estudios sociales con la finalidad de que se sirva marcar con una X en el casillero que Usted estime es el correcto.

De la respuesta que nos proporcione dependerá el éxito de nuestro trabajo de investigación que a la vez nos permitirá plantear una propuesta que contribuya aplicación del juego como estrategia metodológica en los procesos de enseñanza. Aprendizaje de su escuela.

N º	ÍTEMS	ESCALA	f
1	¿Utilizan los docentes juegos en sus clases?	SIEMPRE ( )	
		RARA VEZ( )	
		NUNCA ( )	
2	¿Considera que los docentes de la escuela se deben capacitar con diferentes metodologías dinámicas para mejorar la calidad de la educación?	SI ( )	
		NO ( )	
3	¿Cree usted que con la aplicación de juegos mejorará su participación y aprendizaje?	SI ( )	
		NO ( )	
4	¿Considera que el juego te ayudara a relacionarte mejor en tu entorno escolar, familiar y cultural?	SI ( )	
		NO ( )	
5	¿Considera que aplicando el juego en los procesos de aprendizaje será una forma innovadora de estudiar?	SI ( )	
		NO ( )	

N º	ÍTEMS	ESCALA	f
6	¿Consideras que la asignatura de estudios es de tu agrado como todas las demás?	SI ( )	
		NO ( )	
7	¿Cómo estudiante aportas con ideas en los procesos de clase de manera activa?	SIEMPRE ( )	
		RARA VEZ( )	
		NUNCA ( )	
8	¿ En el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales has utilizado tus experiencias como aporte en desarrollo de las clases	SI ( )	
		NO ( )	
9	¿Estás satisfecho con los procesos de enseñanza-aprendizaje que aplica el docente en el área de estudios sociales?	SI ( )	
		NO ( )	
10	¿Asimilarías los contenidos de aprendizaje de una manera más rápida con ayuda de de juegos?	SI ( )	
		NO ( )	

Gracias por su Colaboración

FOTOS DE LA INVESTIGACIÓN

APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES



Foto Nº 1 En la aplicación de Encuesta se está procediendo a dar las instrucciones a los estudiantes para que puedan contestar cada una de la preguntas sin ningún problema.



Foto Nº 2 Una vez dada las instrucciones necesarias se procedió a la entrega de la encuesta a los estudiantes para que sean llenadas.



Foto Nº 3 Los estudiantes empezaron a llenar cada una de las encuestas de manera individual y de acorde a la realidad educativa en la que se desenvuelven.



Foto Nº 4 Por último se recogió las encuestas llenas de cada uno de los estudiantes

APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES



Foto Nº 5 Aquí se pude observar que se le está explicando y dando las instrucciones a los docentes para que de forma personal y de acuerdo a su criterio contesten cada una de las preguntas de la encuesta.



Foto Nº 6 Las docentes empezaron con la lectura, análisis y la contestación de las preguntas de la encuesta.

APLICACIÓN DE PROPUESTA A LOS ESTUDIANTES

Contenido: El Sístema Solar

Juego: Las Tarjetas



Foto Nº 7 Se está procediendo a la presentación y explicación del tema a tratar y el juego a realizar dentro del proceso de clase de estudios sociales.



Foto Nº 8 Aquí se está dando una breve explicación acerca del sístema solar y motivando a la participación de los estudiantes en el juego.



Foto Nº 9 Se puede observar la participación activa del estudiante en el juego de las tarjetas.



Foto Nº 10 Se puede visualizar la participación de una estudiante en el juego mientras los compañeros la guían dando indicaciones para colocar la tarjeta en el lugar adecuado.

APLICACIÓN DE LA PROPUESTA A LOS DOCENTES

Técnica Empleada: La Disertación



Foto Nº 11 Aquí se está capacitando a los docentes en la incorporación de juegos dentro de proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales.



Foto Nº 12 Se puede observar que los docentes están demostrando mucho interés en la capacitación para aplicar estos conocimientos en sus clases.



Foto Nº 13 Se procedió a la presentación de una guía didáctica elaborada por el equipo de investigación para el uso diario en las clases de estudios sociales.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR,
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS

INSTRUCTIVO METODOLÓGICO DE LA PROPUESTA

"APRENDAMOS ESTUDIOS SOCIALES JUGANDO"

AUTORES:

LUIS JAVIER GARCÍA CAMINO
JUANA MARÍA ALVARIO VALDIVIEZO

DIRECTOR

MSC. VÍCTOR ARANDA NÚÑEZ

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

2010-2011

4.1. TÍTULO

“Aprendamos Estudios Sociales jugando”

4.2. INTRODUCCIÓN

Sabemos que el ser humano a lo largo del tiempo siempre ha jugado, es desde ahí es donde nace el Derecho a jugar que a mas de recrear también ayuda a la adquisición de conocimientos y permite relacionarse con el entorno social que le rodea de una manera divertida, la cual genera muchas experiencias que con el paso del tiempo se van transformando en aprendizajes significativos.

Consideramos como objeto de nuestro interés, el hecho de que el juego favorece el aprendizaje y utilizándolo de manera pedagógica como una estrategia metodológica ayuda a incrementar las capacidades físicas, intelectuales, sociales y estéticas, por eso decimos que se convierte en un aspecto de motivación dentro del quehacer educativo considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en el proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en el área de estudios sociales.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, el gusto por el saber y obtención del protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la educación de nuestro país 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 desarrollarlo e incrementarlo, bajo la dirección del docente.

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 la sociedad en la que vivimos, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en el entorno social, buscando los datos necesarios de forma

rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos de manera activa y creadora.

Es por ello que presentamos en el presente Instructivo con definiciones cortas y concisas referentes al juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales con actividades novedosas e innovadoras.

Dichos juegos permitirán que los estudiantes desarrollen capacidades intelectuales y además abren un espacio para que los conocimientos científicos del área de estudios sociales sean adquiridos de manera espontanea y divertida.

Resultaría muy extenso determinar cada una de los juegos existentes, sin embargo hemos resaltado las más importantes, dejando a la creatividad de cada docentes el ampliar, mejorar el presente documento a partir de esta propuesta.

Ponemos en vuestras manos un material que permitirá trabajar en el aula de una manera activa y dinámica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales partiendo de que el currículo educativo es abierto y predispuesto a innovaciones.

4.3. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Capacitar a los docentes en la utilización del juego a través la disertación de un instructivo metodológico para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Seleccionar y asociar juegos a los contenidos de estudios sociales que permitan desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje de manera pedagógica y didáctica.
- Motivar a los docentes al uso del juego como una metodología activa que ayude al desarrollo cognitivo, creativo y dinámico de los estudiantes.
- Inducir a los docentes y alumnos a la creación y práctica de nuevos juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudios sociales.
- Socializar la propuesta mediante la disertación a docentes y estudiantes de la escuela "Humberto Moreira Márquez".

4.4. DESARROLLO

EL JUEGO

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.

- **Según el lugar donde se juega:**
  Juegos de interior, al aire libre, de patio o de recreo.
- **Según el número de participantes:**
  Juego individual, entre dos personas, grupal y colectivos.
- **Según el tipo de actividad:**
  Juegos de inteligencia, de azar, de ejercicios, simbólicos, con reglas, de construcción, de competencia, de mesa y tablero, para reuniones y fiestas, de ingenio y habilidad, dramáticos, de estimulación y disfraces, cantados y corros (círculo cogidos de la mano) infantiles.

TIPOS DE JUEGOS

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.

Los Juegos Creativos.

Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Los Juegos Profesionales.

Los juegos profesionales permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor

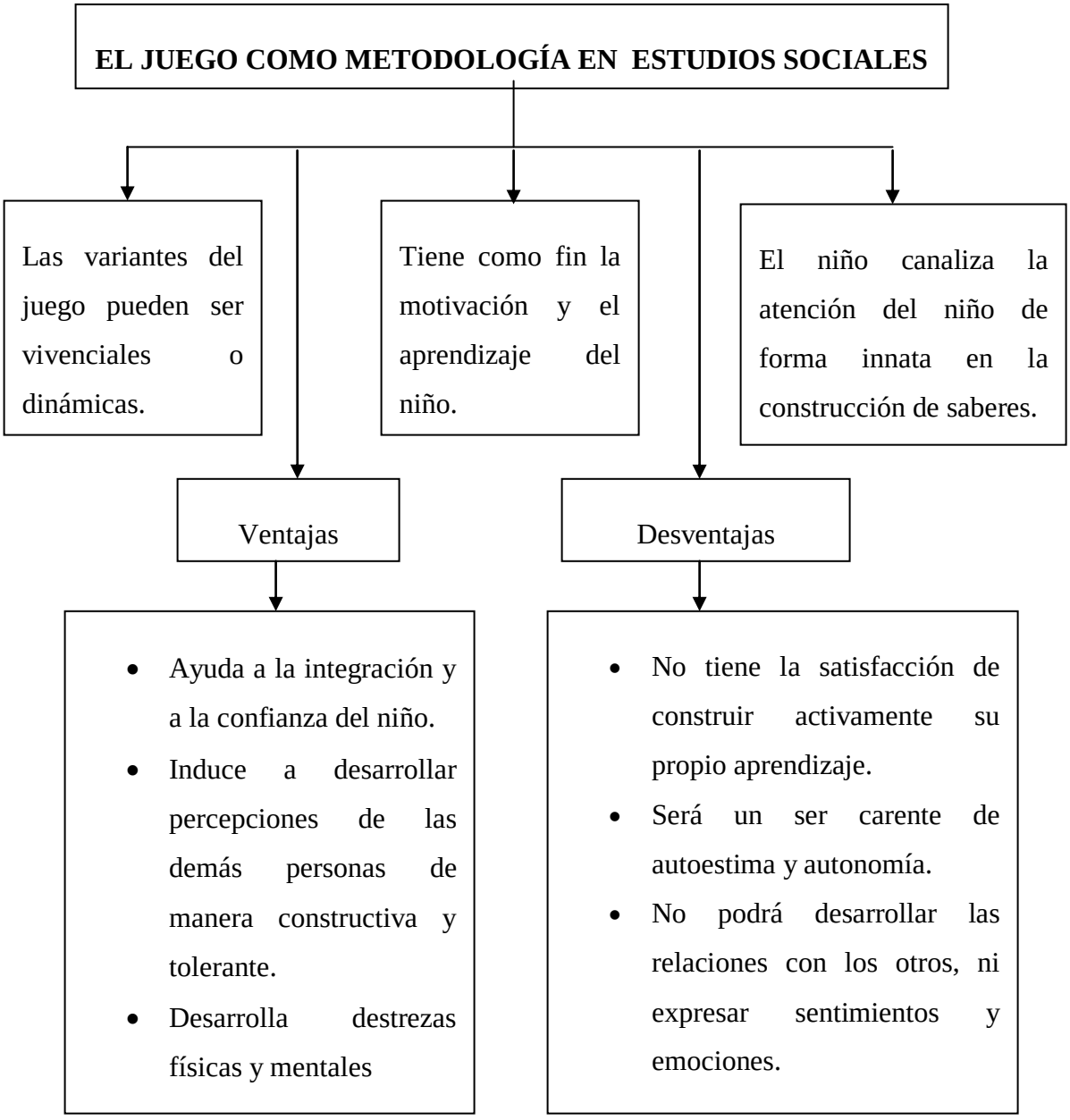
LOS JUEGOS COMO MÉTODO DE DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Siempre debemos de tener en cuenta que los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta, se recrea y aprende, siendo de esta manera que se conseguirán los siguientes propósitos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

- Se utiliza los juegos en el área de estudios sociales como medio de optimizar el aprendizaje de los estudiantes.
- Se motiva el aprendizaje de los estudiantes con la organización y la asociación de juegos con los contenidos de enseñanza de estudios sociales.
- Permite la creación de nuevos juegos o adaptaciones de unos ya conocidos usando la creatividad del docente.


EL JUEGO COMO METODOLOGÍA EN ESTUDIOS SOCIALES
Las variantes del juego pueden ser vivenciales o dinámicas.
Tiene como fin la motivación y el aprendizaje del niño.
El niño canaliza la atención del niño de forma innata en la construcción de saberes.
Ventajas
Desventajas
Ayuda a la integración y a la confianza del niño.
Induce a desarrollar percepciones de las demás personas de manera constructiva y tolerante.
Desarrolla destrezas físicas y mentales
No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje.
Será un ser carente de autoestima y autonomía.
No podrá desarrollar las relaciones con los otros, ni expresar sentimientos y emociones.

JUEGOS PARA REALIZAR UN APRENDIZAJE ACTIVO EN ESTUDIOS SOCIALES

JUEGOS DIDÁCTICOS Y CREATIVOS

CONCURSO DE RECOLECCIÓN

Organización. Formación en circulo dividiendo a los jugadores en dos grupos iguales, numerándolos (impares a un grupo, pares a otro). Al centro se coloca cualquier clase de objetos (piedrecitas, cuadernos, lápices, bolitas, etc.) en número impar

Desarrollo. A una señal dada, cada grupo corre hacia el lado contrario del otro y recogerán los objetos esparcidos en el suelo, ganando el grupo que recoja más.

Puede variarse colocando los dos grupos frente a frente, en dos filas, a una distancia de 10 metros, más o menos, y los objetos en medio de ambos, pudiendo correr todos los jugadores a la vez o de dos en dos. En este último caso, luego que han recogido los objetos vuelvan a colocarse en su lugar. Siempre ganará el bando que consiga mas, sumándose el número de objetos recolectados.

En caso de jugarse en un jardín o en un bosque, puede ser más ameno el juego si se designa determinado objeto para recolectar, pudiendo buscarlo los jugadores por donde les plazca. Se puede indicar el final del juego con un pitazo, volviendo los niños al lado del profesor o a sus respectivos emplazamientos, para hacer: el recuento de lo recolectado.



Grafico Nº 1 Este juego permite que el estudiante obtenga y asimile la información mediante la investigación.

CRUCIHISTORIA.

Consiste en escoger palabras claves para ubicarlas en forma horizontal y vertical de acuerdo a al tema de estudio y señalar con numerales cada una de los lugares donde van hacer ser ubicadas dichas palabras.

Simón Bolívar.

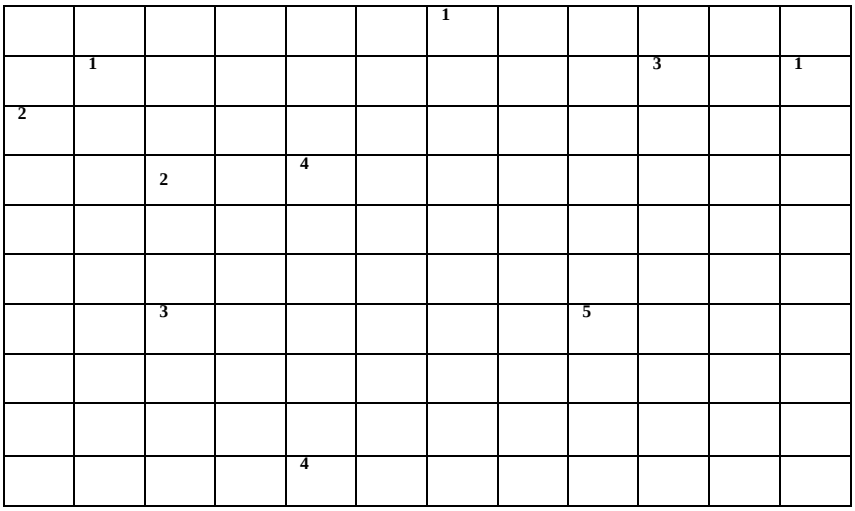


Grafico Nº 2 Permite que el niño comprenda la secuencia y el transcurso del tiempo sean estos: presentes, pasados y su proyección.

HORIZONTALES

5. En 181, Bolívar proclamó la república de Colombia, que comprendía Nueva Granada y…

6. En Caracas fue proclamado...

7. Nombre de la provincia que en 1822 se incorporó a la gran Colombia.

8. Nombre de la batalla en la que Perú fue liberado de la corona española.

VERTICALES

6. Apellido de lugarteniente más ilustre de Bolívar.

7. Ciudad que dio nombre a la carta en la que Bolívar justificaba las razones de la emancipadora americana.

8. En su marcha al territorio colombiano tuvo que atravesar la cordillera de los…

9. El alto Perú quedo constituido en república, que tomo en honor al libertador, el nombre de...

10. País que abolió la constitución boliviana, por lo que Quito se constituyo en República independiente

SOPA DE LETRAS.

Caracterización.

Consiste en una hoja cuadriculada donde se escribe a voluntad, vertical, horizontal u oblicuamente las palabras claves del tema en estudio y todo los demás cuadritos se completaran con las demás letras del alfabeto.

Desarrollo.

d) Explicar el tema en estudio.

e) Buscar las palabras claves en la sopa de letras.

f) Encerrar en un rectángulo las palabras.

Descubrimiento de América

C	R	I	S	T	O	B	A	L	J
G	T	N	A	R	V	G	L	J	M
P	R	D	N	E	J	H	M	O	E
U	I	I	T	S	U	N	I	Ñ	A
E	P	A	A	C	E	U	R	I	R
R	U	S	M	A	H	L	A	R	R
T	L	Y	A	R	A	I	N	E	G
O	A	N	R	A	Ñ	P	T	W	B
D	N	B	I	B	A	O	E	Z	H
E	T	V	A	E	D	U	R	S	U
P	E	G	A	L	S	C	S	H	Y
A	L	I	L	A	P	I	N	T	A
L	S	T	N	S	X	M	B	G	E
O	P	A	N	D	A	H	K	S	S
S	H	D	E	S	C	O	S	O	A
S	I	G	É	N	O	V	A	F	V
L	A	I	S	A	B	E	L	A	O

Grafico Nº 3 Este juego ayuda a la aplicación creativa de los conocimientos de acuerdo a la información obtenida en desarrollo de la clase.

CRISTÓBAL COLÓN GÉNOVA SANTA MARÍA

LA ISABELA INDIAS PUERTO DE PALOS

TRES CARABELAS PINTA TRIPULANTE

NIÑA ALMIRANTE

IDENTIFICACIÓN

Identifica cada pieza e indica a qué cultura prehispánica pertenece.

MANTEÑO-HUANCAVILCA ( )

MILAGRO-QUEVEDO ( )

CONFEDERACIÓN CARANQUI ( )

CONFEDERACIÓN PURUHÁ ( )



Grafico Nº 4 El presente juego permite ordenar cronológicamente los hechos pasados, presentes de acuerdo a la cultura de los primeros pobladores de América y el Ecuador

Coloca el número que la señala en el círculo correspondiente

RONDA: "INDIECITO"

Los niños se colocan en círculo, como para toda ronda; un niño se coloca al centro del círculo y hace de indígena, éste tendrá cerca de él varios cartoncitos de colores.

Ronda: (De la mano y dando vueltas, cantan el trozo que aparece a continuación).

"hermanito, hermanito ven conmigo a jugar, esta ronda, rondita, llegas tu a adivinar".

Niño indígena: (cantando contesta la ronda)

Amiguito, amiguito, voy contigo a jugar, si el color del cartoncito, llega tu a adivinar.

Concluye el canto, el niño indígena muestra a la ronda un cartón de color; la ronda rápidamente contesta el color del cartoncito, y se reinicia el juego.

Esta ronda ha sido preparada para la Educación, con el fin de:

e) Hacer el reconocimiento de los colores.
f) Afianzar el concepto en el niño de que el indígena es nuestro hermano.
g) Contribuir al desarrollo del niño y al enriquecimiento de su vocabulario.
h) Lleva al niño momentos de esparcimiento.



Grafico Nº 5 El presente juego ayuda a fomentar la integración cultural de los estudiantes e incrementa los lazos de amistad.

JUEGO DE LOS NAIPES

Caracterización

Promueve el trabajo grupal y pone en común, un conjunto de ideas y conocimientos que cada uno de los participantes ha adquirido durante el estudio de un tema, documento, o libro.

La clase divida en grupos A y B se prepara para explicar el contenido de las cartas.

Las cartas son elaboradas didácticamente por el maestro.

Desarrollo.

k) Dividir la clase en grupos de acuerdo al número de estudiantes.

l) En el juego intervienen dos grupos: el grupo A y el grupo B (o el nombre que los alumnos deseen). Los otros grupos participan en silencio.

m) Barajar los naipes.

n) Distribuir dos naipes a todos los grupos.

o) Cada grupo estudia el tema propuesto en cada naipe, durante 5 minutos.

p) Empezar el juego con los dos primeros grupos. El grupo A "chupa" un naipe del grupo B y este a su vez "chupa" un naipe del grupo A.

q) el grupo A pone sobre la mesa, sus dos cartas y explica el contenido de las mismas. Después el grupo B pone, sobre la mesa sus dos cartas y explica el contenido de las mismas.

r) El profesor oye, dirige, corrige y dictamina si el grupo ganó o perdió.

s) Terminada la intervención de los dos primeros grupos participarán otros dos hasta que todos lo hagan.

t) Triunfa el grupo que tenga más puntos.

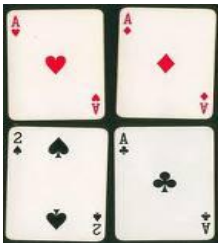


Grafico Nº 6 Este juego ayuda a la adquisición, desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y trabajo en clase.

ROMPECABEZAS

Caracterización

Utiliza palabras claves recortadas en tantas partes cuantas sean las letras que lo componen y los significados; en el sobre No. 1 irán las palabras recortadas en el sobre No. 2 los significados. Para variar y utilizar mejor el tiempo se puede utilizar 2 o 3 palabras claves.

Desarrollo.

k) Determinar las palabras claves.
l) Recortarlas de acuerdo al objetivo que persigue.
m) Escribir el significado de cada una de ellas a
n) Formar grupos de acuerdo al No. De alumnos (4 – 6)
o) Entregar los sobres No. 1 con palabras recortadas, No 2 con significados
p) Lectura de significados y contenidos de las palabras claves.
q) Formar las palabras claves.
r) Una vez armadas las palabras claves, los componentes de cada grupo dialogarán, discutirán. Se pondrán de acuerdo.
s) El maestro puede preparar algunas pautas para el diálogo grupal.
t) Concluir con una redacción. Con una síntesis de todas las palabras claves de los distintos grupos.



Grafico Nº 7 Por medio de este juego se puede describir los paisajes naturales del mundo, América y del Ecuador.

LAS TARJETAS

Caracterización

Consiste en la participación activa de toda el aula de clase, para ubicar el nombre de los objetos de una tarjeta, que será colocada por los estudiantes en el material para identificar cada uno de los elementos del tema en estudio.

Desarrollo.

f) Explicar el tema en estudio.
g) Motivar a la participación del estudiante explicando las reglas del juego.
h) Mostrar los nombres de las tarjetas.
i) Seleccionar al estudiante y vendarle los ojos con un pañuelo.
j) Guiarle mediante direcciones izquierda, derecha, arriba y abajo por los compañeros.



Grafico Nº 8 Mediante este juego se puede desarrollar la destreza de ubicación espacial y en el material cartográfico.

DRAMATIZACIONES

Esto implica que los niños ya tienen cierta preparación proporcionada por sus propias experiencias recreativas, para la realizar dramatizaciones y juegos de roles como acción educativa planificada para apoyar el desarrollo de la expresión oral, que en este caso especifico incide sobre la forma en que se expresan determinadas personas en ciertas situaciones posibles. Sin embargo, el hecho de que los niños realicen tales juegos con gran naturalidad en su vida privada, no asegura que los puedan realizar en público en la escuela, pues contra ello conspira su natural timidez y el hecho de que se viola la intimida del juego cuando un extraño los observa. Por ello, conviene lograr una atmósfera de confianza, en la que todos jueguen, de tal manera que no haya al principio testigos, observadores o curiosos. En consecuencia, será mejor comenzar el trabajo en este campo organizando grupos de realicen simultáneamente juegos conocidos o comunes.

EL Comercio

Se anuncia que se va a jugar al mercado o a la feria. Unos estudiantes harán de vendedores de diversos productos que simularán con piedras, latas, botellas vacías, palos, cajas etc., que representaran productos como papas, naranjas, pan, aceite, conservas de pescado, azúcar, ropa, etc. Otros niños harán de compradores que pasean entre los vendedores y preguntan por los precios y regatearan mucho antes de comprar algo, y pagan con tapas y papeles.



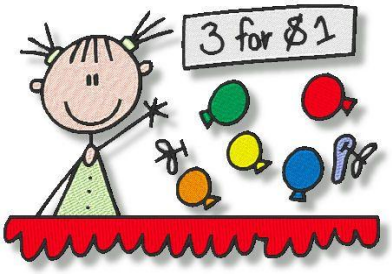


Grafico Nº 9 Este juego permite conocer cada una de las culturas que vivieron en América y nuestro País de manera activa y dinámica.

JEROGLÍFICOS

Entre dibujos, números y letras está encerrado un mensaje. ¿Puedes descifrarlo?



Grafico Nº 10 El uso de este juego ayuda a fomentar la destreza de la investigación para la obtención de la información.

AIRE, TIERRA Y MAR.

Organización. Formación en círculo. Tomados de la mano: el profesor se coloca dentro del círculo**.**

Desarrollo. El profesor, señalando a un alumno, dice: tierra, éste tiene que responder con el nombre de un animal que vive en la tierra, de la misma forma, indicará a otro jugador: aire, y posteriormente, a otro: mar, si no contesta o se equivoca pasa a reemplazar al centro.

Variación. El alumnado se divide en equipos colocados en columnas, que tomaran los nombres de mar, tierra y aire; el profesor llamará: aire, y un alumno del equipo respectivo se presentará ante él y responderá a una pregunta de navegación aérea; si responde correctamente anotará un punto a su equipo.



Grafico Nº 11 La aplicación de este juego ayuda a los niños a describir paisajes naturales y culturales.

¡EL MAR ESTÁ AGITADO!

Organización. Formar un círculo grande, con los estudiantes. Cada jugador marca su sitio en el suelo y escribe el nombre del pez que desee ser, de acuerdo con el profesor (quien también puede escribir los nombres). Se designara un niño de jefe y será el profesor.

Desarrollo. El pescador corre por fuera del circulo, alarmado, diciendo:"¡el mar seta agitado!", etc.; de pronto llama a un pez cualquiera y el niño que tiene este nombre en el juego, sale de su sitio y corre tras el pescador, repitiendo la advertida (el mar está agitado); después llama a un segundo, luego a un tercero, etc.; así se va formando una columna y cuando todos han sido llamados, el pescador, siempre a la cabeza de la columna y a paso ligero, le aleja del circulo y súbitamente grita "¡el mar está en calma!" entonces todos los jugadores corren a ocupar su lugar y por fuerza uno se quedará sin puesto. Éste hará de pescador en el juego siguiente que iniciará otra vez.



Grafico Nº 12 Este juego ayuda a desarrollar la imaginación y la memoria para fomentar un aprendizaje significativo.

LOS TRABAJADORES

Medios. Patio de recreo o salón de clase.

Organización. Se divide a los estudiantes en dos grupos, uno para que imite algún oficio y el otro para que adivine el nombre del mismo.

Desarrollo. El grupo de los estudiantes que va a adivinar se aleja lo suficiente como para no captar lo que acuerda el otro, mientras tanto éste se pone de acuerdo y escoge un trabajo, estudiando los gestos que deben hacerse para representarlo.

Un jugador de este grupo comienza a representar por medio de mímicas un oficio determinado. Si, por ejemplo, el trabajo escogido es el de minero simulará realizar labores propias de éste. Si fuera de jardinero, puede imitar los gestos de podar arbolitos. Si fuera de profesor tratará de imitarlos gestos de una persona que está dictando clase y el resto del grupo tomará la actitud de los que atienden una explicación.

Si ninguno del grupo adivinador da con el nombre del oficio que se está representando, entonces el que lo representa dirá en voz alta cuál es el oficio. Continuará otro del mismo grupo imitando un oficio distinto. Así sucesivamente, hasta que los del grupo contrario adivinen cada oficio.



Grafico Nº 13 Este juego permite expresar las ideas propias y mostrar respeto hacia la de los demás de acuerdo a sus formas de pensar y creatividad.

¡QUÉ VECINOS QUIERES!

Organización. Formación en círculo sin tomarse de las manos. Un niño se colocará al centro.

Desarrollo. El del centro se paseará por el círculo y preguntará a cualquiera: ¿Qué vecinos quieres? Al nombrar éste a dos compañeros lejanos a él. Éstos correrán a colocarse a sus costados, mientras que los niños que son sus vecinos correrán a ocupar los puestos vacantes, momentos que aprovechará el del centro para tratar de ocupar un lugar vacio. El que queda fuera repite el juego. Infracciones: dirigir el juego sin viveza o correr sin haber sido nombrado.



Grafico Nº 14 Mediante este juego se puede potencializar la ubicación de los estudiantes dentro y fuera del aula

EL MENSAJE

Organización: El mensaje está dividido en diez partes. Cada parte está escrito en un papelito doblado y colocado al centro de una mesa.

El juego consiste en que cada equipo construya el mensaje rápidamente.

Desarrollo: Cada equipo envía a un miembro. Éste busca una parte del mensaje. No puede abrirlo antes de llegar hasta donde está su equipo, donde será apuntado. Un segundo jugador devuelve el papel y trae otro. Así, sucesivamente, se van sucediendo los jugadores hasta que el mensaje se complete. Gana el equipo que termine primero.



Grafico Nº 15 Mediante el uso de este juego se motiva al estudiante al desarrollo de imaginación y la creatividad.

LOS PERIÓDICOS

El maestro encargará a los estudiantes que le traigan periódicos viejos para hacer un juego que él cree que va a interesarles mucho, y cuando considere que tiene suficiente papel, procederá a repartir el mayor número de tijeras que le sea posible, goma para pegar y hojas de periódicos.

Escribe en el pizarrón una frase de una longitud adecuada al grado en que están sus estudiantes y después que todos lo han leído y le expresen que ya la comprendieron, la borra, explicando que el juego consiste en recortar del periódico que les entregó, letras o palabras enteras, si las hay, que les puedan servir, y pegarlas en las hojas de papel preparadas para tal efecto, reconstituyendo de este modo la frase que se encontraba escrita en el pizarrón.

El primero que termine sin haber cometido ni una sola falta de ortografía, se dará por finalizado el juego.



Grafico Nº 16 Este juego ayuda a realizar lectura, interpretación y sistematización de la información e diversas fuentes para adquisición de nuevos conocimientos.

JUEGOS PROFESIONALES

CARRERA DE PATAGONIA A CANADÁ

Los estudiantes se formarán en dos columnas para realizar la competencia. La primera carrera la realizan en la siguiente forma: los jugadores de ambas columnas iniciarán la carrera enumerando los principales países, desde Patagonia hasta Canadá, en orden y sin omitir alguno. Cada alumno dirá un país. Gana la carrera la columna que no se haya equivocado o la que menos errores tenga.

La segunda carrera se realizará con el propósito de conocer las capitales que hay desde Argentina hasta Canadá. También en la misma forma, sin equivocarse ni pasar una capital por alto, quien lo haga, pierde la carrera.

La tercera carrera se hará con la intención de conocer las islas, si se quiere con el mismo procedimiento.

La cuarta carrera se hará con el objeto de conocer ríos y valles interesantes de cada país de América, además de las ciudades importantes. Así, por ejemplo, el estudiante dirá: "el avión está pasando sobre la isla de Galápagos", pero en orden, fijándose en el niño los conocimientos de una manera sólida, lo cual le será más fácil. Para no mecanizar a los alumnos, se puede cambiar el orden de las carreras.



Grafico Nº 17 El juego ayuda a desarrollar la destreza de orientarse en el espacio y en el material cartográfico.

EL CORREO.

Se forman dos columnas de niños a los costados de una pista, con una distancia de 15 o 20 metros, entre una y otra.

Luego de formadas las dos columnas, se entrega a los dos primeros un silbato y un cesto con productos, y se da la señal de partida.

El primero que lleva los objetos, antes de llegar al segundo, a unos cinco metros, toca el silbato en señal de alerta, éste toma los objetos y corre a entregarlos al tercero, y así sucesivamente. Lo mismo harán los de la otra columna, y el ganador será aquel grupo que entregue primero los objetos a un niño ya nombrado o al profesor, el que se pondrá a unos 15 o 20 metros del último niño.

Constituyen faltas, no tocar el silbato antes de entregar los objetos al siguiente compañero, no estar listos y en su sitio, correr antes de tiempo. Las faltas se castigan descontando puntos al grupo que las comete; y en caso extremo, sacando al niño de la columna.



Grafico Nº 18 Este juego ayuda a la comprensión de la importancia de la cooperación para el progreso individual o grupal e interrelaciona socialmente a los participantes.

EL DÍA Y LA NOCHE

Organización. Dos equipos de igual número de jugadores colocados en fila en el centro del campo, separados por dos metros y de espaldas. Uno será el "día" y el otro la "noche", y también "cara" y "sello".

Desarrollo. El profesor lanza una moneda al aire y dirá cara o sello; según el resultado, el equipo aludido debe perseguir a los jugadores del otro bando, procurando tocarlos. Los que hayan sido tocados antes de llegar al límite del campo, irán engrosando las filas contrarias. También se puede variar el juego, separando a los colocados. Gana el juego el equipo que quede con mayor número de jugadores.



Grafico Nº 19 Este juego estimula la rapidez en las reacciones y la presión en los movimientos.

CONSEGUIR LA BANDERA

Organización.- Un estudiante, encargado de vigilar la banderita, será el "vigilante", quien se ubicará en el centro del campo de juego.

Los otros jugadores dispersos por el campo.

Desarrollo.- Los estudiantes tratan de tomar la banderita, corriendo alrededor de ella sin ser tocados por el "vigilante". El estudiante que la consigue es perseguido por aquel. Si antes de ser tomada la banderita, el vigilante toca a un jugador, éste le reemplazará en su puesto. El estudiante que obtiene la banderita, huye seguido por el vigilante; el perseguido, antes de ser tocado, entrega la banderita a otro jugador, y este se convierte en perseguido, y así sigue el desarrollo el juego.

El jugador que se deje prender, pasará a ser vigilante.



Grafico Nº 20 Este juego permite desarrollar la destreza de identificar cada uno de los símbolos patrios de los países, provincias, ciudades, etc.

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS ASOCIADOS A LOS CONTENIDOS DE ESCUDIOS SOCIALES

Contenidos	Asignatura	Juegos
4to y 5to Año • La orientación • Formas de representación de nuestro planeta • Elementos de los mapas • El Barrio y la Parroquia • Ecuador: División Política • El Clima y los recursos naturales • El cantón y la Provincia donde vivo • Necesidades y compromisos de los municipios y las autoridades provinciales • Regiones del Ecuador: Características • Las vías y medios de comunicación **6to y 7mo Año** • La Tierra en el universo • El sístema solar • Coordenadas geográficas	Geografía	• Crucigrama • Aire, mar y tierra • Carrera de la Patagonia a Canadá • Sopa de letras • El día y la noche • El mar esta agitado • Los trabajadores

Representaciones graficas de la Tierra y el Ecuador • Regiones naturales del Ecuador: Costa, Sierra, Amazonía y Galápagos • Características • Identidad e interculturalidad por regiones		• Que vecinos quieres • Rompecabezas • Las tarjetas
4to y 5to Año • Primeros Habitantes • Importancia del fuego • Ecuador Pre-hispánico • Lugares Paleo-indios del Ecuador • Cambios con la agricultura • Otras culturas del período formativo • Grandes personajes de la historia Ecuatoriana **6to y 7mo Año** • Ecuador diversidad étnica y cultural • Las culturas agro mineras • La formación de los	Historia	• Dramatizaciones • Mensaje • Crucihistoria • Jeroglíficos • Identificación • Ronda “Indiecito”

señoríos pre-incásicos • Condiciones en la que se desarrollaron las confederaciones aborígenes del actual Ecuador • Confederación de Quito • Personajes históricos		• Concurso de recolección • Acróstico
4to y 5to Año • Los símbolos Patrios • Relaciones Democráticas • Fechas Cívicas **6to y 7mo Año** • Historia de los Símbolos Patrios • Significado de los colores • La Constitución Política del Ecuador	Cívica	• Conseguir la banderita • Juego de naipes

BIBLIOGRAFÍA

1. http://es.wikipedia.org/wiki/Juego
2. http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elgloborojo
3. MARGARET .M. Clifford, Enciclopedia Practica de Pedagogía Océano, Universidad de Lowa, Bostom Massachussets. United States of América. 1981
4. CALERO Pérez Mavilo, Educar Jugando, Colección Nº 5, Lima Perú 1998
5. http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html
6. MANUAL Básico del Docente
7. Modulo Auto Institucional, ISPED Los Ríos
8. Ministerio De Educación y Cultura, Guía Didáctica de Juegos y Rondas
9. YOFFIN, Restrepo Armando Romero, aprendamos a jugar