



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PROYECTO DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA.

TÍTULO DEL PROYECTO:

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO BASICA EN EL AREA DE
ESTUDIOS SOCIALES

AUTORAS:

SÁNCHEZ COLL MARCIA TATIANA
PARRA PAZMIÑO ROSA ALICIA

MILAGRO, AGOSTO DEL 2013
ECUADOR



CERTIFICACION DE ACEPTACION DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora de Proyecto de Investigación, nombrada por el Consejo Directivo de la Unidad Académica Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO

Que he analizado el proyecto de grado con el Título de **“INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO BASICA EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES”**.

Presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar el Título de LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION EDUCACIÓN BÁSICA.

El mismo que considero debe ser aceptado por reunir los requisitos legales y por la importancia del tema.

TUTORA

MSc. Ana Noblecilla Olaya.



DECLARACION DE AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

Las autoras de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otra Título o Grado de una institución nacional o extranjera

Milagro, 9 de agosto del 2013

Rosa Parra Pazmiño

9017440265

Marcia Sánchez Coll

0924774748



CERTIFICACION DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR, previo a la obtención del Título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones.

MEMORIA CIENTÍFICA	()
DEFENSA ORAL	()
TOTAL	()
EQUIVALENTE	()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO (A)



CERTIFICACION DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR, previo a la obtención del Título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones.

MEMORIA CIENTÍFICA	()
DEFENSA ORAL	()
TOTAL	()
EQUIVALENTE	()

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO (A)

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a los seres que más amo en la vida a mis hijas M. Gabriela, Anahi, share, Melanie y Mirka que son lo más importante que hay en mi vida y a Dios por él es quien ha estado a mi lado dándome día a día las fuerzas necesarias para salir adelante.

Y a mis queridos padres Guillermo Parra y María Pazmiño ya que ellos fueron mis fortalezas y siempre me dieron consejos gracias por darme la vida y a mi esposo Santiago Llaqué por tantas dificultades que tuvimos el estuvo siempre a mi lado apoyándome y por su paciencia y apoyo el esmero, esfuerzo y dedicación que me has dado para seguir adelante. Gracias por haber estado a mi lado apoyándome en todo momento

Rosa Parra

DEDICATORIA

El llegar hasta este momento de mi vida profesional, me complace infinitamente, sé que no es el final de mi carrera pero si el inicio de una etapa decisiva para la culminación de mi formación profesional.

Todo el esfuerzo y sacrificio que he ejercido durante mis estudios, los dedico con gran amor a mi madre Francisca Coll y a mi hijo Jordán Vera, quienes son mi mayor inspiración para seguir siempre firme cumpliendo mis sueños, resultados un orgullo para ellos, como madre e hija.

Marcia Sánchez

AGRADECIMIENTO

A ti mi señor por ser mi fuente de inspiración y sabiduría gracias por haberme dado la vida por estar a mi lado aliviando mis angustias por cumplir uno de mis grandes sueños y anhelos.

A mis maestros por sus conocimientos para culminar una etapa importante en la vida.

A mi amiga incondicional Marcia por estar siempre a mi lado.

A mí querida Universidad Estatal de Milagro que nos acogió como sus alumnos y nos proporcionó maestros profesionales que nos guiaron por el buen camino y nos transmitieron sus conocimientos, para servir a la comunidad.

A todas las personas que de una u otra estuvieron ahí apoyándome

Rosa Parra

AGRADECIMIENTO

Mi mayor gratitud a Dios por la vida y la salud que a diario me ha permitido mantenerme en pie, constante cumpliendo con mis obligaciones en el trabajo, en la universidad y en mi hogar.

Sumo a esto agradecimiento a mi madre Francisca Coll, mujer abnegada, mi mayor ejemplo; a mi hijo Jordán Vera por su cariño brindado, a la Lcda. Magdalena Gómez Por brindarme su amistad; a mis Hermanos: José, Adriana y María por el apoyo brindado y a mi amiga Gardenia por su ánimo.

Marcia Sánchez



CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Magister

Jaime Orozco Hernández

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Presente

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la cesión de derechos del autor del trabajo realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de tercer nivel, cuyo tema: **“INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO BASICA EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES”**. Y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 9 de agosto del 2013

Rosa Parra Pazmiño

9017440265

Marcia Sánchez Coll

0924774748

INDICE

PAGINAS PRELIMINARES

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	li
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR	vii
INDICE DE CUADROS	xi
INDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1.1 Problematización	2
1.1.2 Delimitación del problema	3
1.1.3 Formulación del problema	4
1.1.4 Sistematización del problema	4
1.1.5 Determinación del tema	4
1.2 OBJETIVOS	4
1.2.1 Objetivo General	4
1.2.2Objetivos Específicos	4
1.3 JUSTIFICACIÓN	5
CAPÍTULO II	
MARCO REFERENCIAL	7
2.1 MARCO TEÓRICO	7

2.1.1 Antecedentes históricos	7
2.1.2 Antecedentes Referenciales	8
2.1.3 Fundamentación Teórica	9
2.1.4 Fundamentación filosófica	25
2.1.6 Fundamentación Pedagógica	26
2.2 MARCO LEGAL	28
2.3 MARCO CONCEPTUAL	30
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES	31
2.4.1 Hipótesis General	31
2.4.2 Hipótesis Particulares	31
2.4.3 Declaración de las variables	31
2.4.4 Operacionalización de las variables	33

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3. 1 TIPO Y DISEÑO Y PERSPECTIVA DE LA INVESTIGACIÓN	34
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	35
3.2.1 Características de la Población	35
3.2.2 Delimitación de la población	35
3.2.3 Tipo de muestra	34
3.2.4 Tamaño de la muestra	36
3.2.5 Proceso de selección	36
3.3 MÉTODOS Y TÉCNICAS	36
3.3.1 Métodos Teóricos	36
3.3.2 Métodos Empíricos	37
3.3.3 Técnicas e instrumentos	37
3.4 EL TRATAMIENTO ESTADISTICO DE LA INFORMACION	37

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	38
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVALUCIÓN, TENDENCIA Y	60

PERSPECTIVA	60
4.3 RESULTADOS	60
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	62
CAPÍTULO V	
PROPUESTA	
5.1 TEMA	63
5.2 FUNDAMENTACIÓN	63
5.3 JUSTIFICACIÓN	64
5.4 OBJETIVOS	65
5.5 UBICACIÓN	65
5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD	66
5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	67
5.7.1 Actividades	70
5.7.2 Recursos, análisis financiero	78
5.7.3 Impacto	79
5.7.4 Cronograma	80
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta	81
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES	82
BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	85

INDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Operacionalización de las variables	33
Cuadro 2 Los docentes aplican juegos didácticos	40
Cuadro 3 Tu profesor/a te hace participar durante las clases	41
Cuadro 4 Qué te parecen las clases de Estudios Sociales	42
Cuadro 5 Cuando faltan algunos minutos para las clases de EESS Como te sientes.	43
Cuadro 6 Cuándo comprendes mejor un tema de Estudios Sociales	44
Cuadro 7 Tu profesor te hace participar en juegos educativos	45
Cuadro 8 Cuando participas en un juego educativo puedes lograr	46
Cuadro 9 En las clases de Estudios Sociales tus compañeros participan	47
Cuadro 10 Te gustaría que tu Profesor/a de Estudios Sociales	48
Cuadro 11 Te gustaría aprender los contenidos de EESS utilizando juegos	49
Cuadro 12 Con qué frecuencia los docentes aplican juegos didácticos	50
Cuadro 13 De acuerdo a su opinión, el juego incide en	51
Cuadro 14 Es importante mantener motivada la clase de EESS.	52
Cuadro 15 Los docentes tienen conocimientos de cómo emplear los juegos	53
Cuadro 16 Los docentes no emplean juegos didácticos de EESS.	54
Cuadro 17 cómo es la actitud de los estudiantes durante las clases EESS	55

Cuadro 18. Comúnmente los juegos didácticos se relacionan con	56
Cuadro 19 Cómo se logra un buena enseñanza aprendizaje de EESS	57
Cuadro 20 Al aplicar juegos didácticos la clase se convertiría en	58
Cuadro 21 Le gustaría recibir capacitación sobre el juego en EESS.	59
Cuadro 22 verificaciones de hipótesis	62
Cuadro 23 Recursos Financieros	78
Cuadro 24 Cronograma	80

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Elementos del proceso Enseñanza-aprendizaje	20
Gráfico 2 Desarrollo de las destrezas-aprendizaje	22
Gráfico 3 El diseño del profesor	24
Gráfico 4 Los docentes aplican juegos didácticos	40
Gráfico 5 Tu profesor/a te hace participar durante las clases	41
Gráfico 6 Qué te parecen las clases de Estudios Sociales	42
Gráfico 7 Cuando faltan algunos minutos para las clases de EESS	43
Como te sientes	
Gráfico 8 Cuán5o comprendes mejor un tema de Estudios Sociales	44
Gráfico 9Tu prof6sor te hace participar en juegos educativos	45
Gráfico 10 Cua7do participas en un juego educativo puedes lograr	46
Gráfico 11 En l8s clases de Estudios Sociales tus compañeros	47
Participa	
Gráfico12 Te gustaría que tu Profesor/a de Estudios Sociales	48
Gráfico 13 Te gustaría aprender los contenidos de EESS,	49
Utilizando juegos.	
Gráfico 14 Con qué frecuencia los docentes aplican juegos didácticos	50
Gráfico 15 De acuerdo a su opinión, el juego incide en	51
Gráfico 16 Es importante mantener motivada la clase de EESS.	52
Gráfico 17 Los docentes tienen conocimientos de cómo	

emplear los juegos	53
Gráfico 18 Los docentes no emplean juegos didácticos de EESS.	54
Gráfico 19 cómo es la actitud de los estudiantes durante las clases EESS	55
Gráfico 20 Comúnmente los juegos didácticos se relacionan con	56
Gráfico 21 Cómo se logra un buena enseñanza aprendizaje de EESS	57
Gráfico 22 Al aplicar juegos didácticos la clase se convertiría en	57
Gráfico 23 Le gustaría recibir capacitación sobre el juego en EESS.	59
Gráfico 24 Croquis	66
Gráfico 25 El juego del sobre preguntón	71
Gráfico 26 El juego de identificación	72
Gráfico27 El juego de rompecabezas	73
Gráfico 28 El juego de rompecabezas	74
Gráfico 29 el juego de los naipes	75
Gráfico 30 el juego de las tarjetas	76

RESUMEN

Los juegos son fundamentales en nuestro diario vivir porque nos ayudan a orientar nuestros conocimientos en cualquier función que realicemos con los educandos, Son creencias que nos permiten apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un juego en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud. El presente trabajo está enfocado, a fomentar la práctica y utilización de los juegos innovadores en relación con los estudiantes mediante el desarrollo de una guía práctica de juegos que contienen actividades que van a despertar interés y curiosidad en los niños. Ya que el juego es un factor muy importante dentro del desarrollo sicomotor en los educandos y ayudan a facilitar el desarrollo intelectual de los niños y son de mucha importancia y facilitan a incrementar el aprendizaje en los alumnos y poder así alcanzar el logro deseado en la institución, el juego alcanza a hacer sentir a los educandos como personas de desarrollar sus actividades dentro del aula de clase. Constituyéndose en una herramienta importante que ayude en el proceso enseñanza-aprendizaje. El objetivo principal de este proyecto es determinar la incidencia de estos recursos innovadores en el desarrollo intelectual d los educandos y así mejorar la calidez de educación en la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio del cantón El Triunfo, es por esto que se ha desarrollado una planificación sistematizada de actividades, se realizo un estudio de campo para conocer la situación actual del problema, se realizaron encuestas dirigidas a los educandos y a los docentes que forman parte de la institución, la muestra utilizada fue probabilística, donde los beneficiarios directos serán los estudiantes y autoridades del plantel ya contribuirá a cumplir con lo que deseo formar personas solidarias con los demás y nos ayudo a fortalecer la falta de recursos que le hacen falta la institución y crear un entusiasmo en los educandos , como los docentes para desarrollar un aprendizaje de un alto nivel.

Palabras claves: Juegos, aprendizaje, estudios sociales

ABSTRACT

Games are fundamental to our daily lives because we help guide our knowledge at any function we make with students, are beliefs that allow us to appreciate and choose some things over others, or a game instead. They are also a source of satisfaction and fulfillment. This work is focused, to encourage the practice and use of innovative games regarding students by developing a practical guide containing activities games that will arouse interest and curiosity in children.

Since the game is a very important factor in psychomotor development in students and helps facilitate the intellectual development of children and are very important and easy to increase student learning, and achieve desired achievement in the institution, the game reaches to make learners feel as individuals in developing their activities within the classroom. Constituting an important tool to assist in the teaching-learning. The main objective of this project is to determine the incidence of these resources in developing innovative intellectual d learners and improve education warmth Tax School kindergarten July 21 Canton El Triunfo, which is why it has developed systematic planning of activities, conducted a field study to ascertain the current status of the problem, surveys aimed at students and teachers as part of the institution, the sample used was probabilistic, where the direct beneficiaries will be students and school authorities and help to accomplish what I want to be people in solidarity with others and helped us strengthen the lack of resources that it needs the institution and create enthusiasm in students, and teachers to develop learning a high level.

Keywords: Games, learning, social studies

INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación, la incidencia de juego didácticos en el área de Estudios Sociales en los niños y niñas del 4to Año de Educación Básica de la Escuela Jardín de Infantes 21 Julio, del Cantón El Triunfo, no solo busca describir una situación real, sino también, la finalidad es buscar sus causa y consecuencias cuando los docentes no utilizan este recurso para así poder solucionar el problema que trae la institución, por lo tanto también debemos tomar en cuenta que si no se implementan los juegos didácticos en el área de Estudios Sociales, se estaría cayendo en una monotonía, en la cual el estudiante o se sentirá motivado por aprender.

Es así que, como futuros docentes tenemos la obligación de buscar alternativas de solución, así lograremos cambiar su forma de actuar y pensar de los niños. Siendo así nuestro objetivo principal es diseñar, y aplicar un conjunto de juegos didáctico como estrategias metodológicas innovadores para mejorar el aprendizaje del área de Estudios Sociales.

Por ello mi propuesta será en primer lugar realizar un análisis sistémico de los elementos teóricos del entorno natural y social del que nos rodea y sus diversos factores que inciden en la aplicación de juegos didácticos.

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1.1 Problematicación.

En la actualidad la falta de aplicación de juegos didácticos en los estudiantes se ha convertido un problema fundamental en todos los centros educativos es muy necesario que las estrategias metodológicas empleadas por el docente de ahora despierte el interés del estudiante hacia la asignatura que aprende.

En el área de estudios sociales es fundamental aplicar juegos didácticos, ya que es fundamental para la comprensión del entorno que nos rodea y desenvolvemos en el mundo en que vivimos, y en el fortalecimiento de nuestra identidad ecuatoriana, así formando una ciudadanía ecuatoriana.

Por lo tanto en el desarrollo se pudo observar que el niño muestra poco interés en las clases y es poco participativo y peor aun crear su propio conocimiento, porque hasta ahora los docentes muestran poco interés en la forma que dictan su clases y sin ninguna motivación, transformando el aula de clase en algo rutinario y aburrida.

Este problema se ha encontrado en la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio, cuando al realizar allí nuestras prácticas docentes observamos el poco interés de los estudiantes durante las clases de Estudios Sociales y al conversar tanto con el Director como con la docente encargada del cuarto año básico, pudimos conocer las posibles causas de dicho problema ya que los docentes nunca utilizan juegos

didácticos para fortalecer el tema que se está tratando hemos encontrado las siguientes causas que están afectando el nivel de estudio.

- La falta de juegos didácticos por parte de los profesores
- Poco interés en la clase de estudios sociales por parte del docente
- El profesor que no se ha actualizado en el área de estudios sociales.
- La falta de motivación del profesor por medios de juegos innovadores

Al analizar las causas de este problema determinamos las siguientes consecuencias que originan este gran problema.

- ❖ Pérdida del año escolar
- ❖ Pérdida de conocimientos previos
- ❖ Poco interés en el desarrollo de las clases por falta del docente

Por tal razón hemos elegido este tema de proyecto anhelando capacitar a los docentes para que conozcan el juego como una estrategia metodológica actualizada que puede aplicarse durante el aprendizaje de Estudios Sociales, así lograr en ellos un aprendizaje agradable y significativo y los educandos no pierdan un año escolar.

Por lo consiguiente, la educación debe asumir los juegos didácticos como elementos indispensables para la tarea educativa través de un conjunto de estrategias que ayuden a consolidar el aprendizaje en los estudiantes, siendo esta una responsabilidad no solo de los docentes sino también de los padres de familias, con la finalidad de mejorar el nivel de estudio dentro fuera de la escuela.

Este control se llevará a cabo mediante fichas de observación y diálogos tanto con el Director del Plantel como con la docente a cargo del Cuarto Año de Educación Básica.

1.1.2 Delimitación del Problema.

Área: Educación

Línea de Investigación: Modelos innovadores de aprendizaje.

Campo de acción: Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio.

Unidad de Análisis: Estudiantes de cuarto grado de educación básica.

Ubicación geoespacial: Guayas, triunfo parroquia Jesús María

Ubicación temporal: 2013- 2014

1.1.3 Formulación del Problema

¿De qué manera incide la falta del juego didáctico en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio, durante el período lectivo 2013-2014?

1.1.4 Sistematización del Problema

- ✓ ¿Cuáles son las posibles causas del poco interés hacia el aprendizaje de Estudios Sociales?
- ✓ ¿De qué manera afecta la falta de aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes?
- ✓ ¿Cuáles son los beneficios de incluir el juego didáctico como estrategia metodológica en el aprendizaje de Estudios Sociales?

1.1.5 Determinación del Tema.

Incidencia de los juegos didácticos en el aprendizaje en los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica en el área de Estudios Sociales

1.2 OBJETIVOS.

1.2.1 Objetivo General.

Aplicar los juegos innovadores mediante actividades recreativas para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de Estudios Sociales en los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Jardín de Infantes 21 de Julio.

1.2.2 Objetivos Específicos.

- ✓ Demostrar los beneficios de incluir juegos didácticos mediante el apoyo de estrategia metodológica para aumentar el aprendizaje de Estudios Sociales

- ✓ Determinar de qué manera incide los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades para mejorar los procesos de aprendizaje en los salones de clases.
- ✓ Verificar los cambios que producen el uso de juegos didácticos innovadores como estrategia metodológica y el aprendizaje de Estudios Sociales para mejorar el nivel de estudios de los educandos para desarrollar en los profesores una concepción pedagógica futurista.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La importancia de esta investigación por la falta de juegos didácticos que viven hoy en el centro educativo Jardín de Infantes 21 de Julio, dado que pretende lograr la aplicación del juego didáctico como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de los educandos.

Teniendo como propósito de diseñar y aplicar innovadores juegos que permitan desarrollar el crecimiento intelectual de cada uno de los niños y de esta manera incrementar las diferentes formas del aprendizaje en los diferentes temas a tratar en el área de estudios sociales.

Por lo tanto la carencia de aplicación de juegos didácticos nos han permitido estudiar las circunstancias y consecuencias del poco interés que manifiestan los educandos al aprender Estudios Sociales, para de esa manera poder tener la información y buscar soluciones para el problema.

Razón por lo que es necesario realizar el presente proyecto investigativo y contar con el apoyo y aprobación de las autoridades del plantel para la ejecución de nuestro proyecto y además disponemos de los recursos necesarios para la ejecución del mismo.

De ahí que la presente investigación tenga originalidad y novedad científica, ya que, pretende presentar la aplicación de un conjunto de juegos innovadores según los nuevos contenidos que se presentan en el área de Estudios Sociales de acuerdo a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica.

Se analiza la aplicación de juegos didácticos entre los docentes y los educando, y por último el perfil-propuesta de intervención que dará operatividad a las ideas, preceptos y soluciones de la investigación.

Los principales beneficiados de nuestra investigación serán los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio del cantón El Triunfo.

CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO.

2.1.1 Antecedentes históricos.

Los juegos a lo largo de la historia se han convertido en principios fundamentales para cada una de las personas, ya sean éticos, físicos o morales han sido de gran énfasis en la inspiración de grados científicos tales Bruner 1996, así como también en Grecia y en todos los países del mundo que el juego es factor que está presente en el mundo en que vivimos, a los niños que estos les permite a ellos divertirse de una manera feliz agradable.

A partir del siglo XX el juego es un elemento esencial y se puede decir que es donde se adquieren los nuevos conocimientos ya que les permite a los niños buscar nuevas formas de adquirir conocimientos previos a lo largo de su vida, en la edad media de la clase social más elevada se fabricaban juguetes para todos los niños de diferentes edades. El juego en la era moderna surge el pensamiento pedagógico nos demuestra que el juego es un elemento esencial ya que facilita el aprendizaje en los educando para aumentar su rendimiento escolar, ya que el juego se convirtió como un instrumento indispensable de la educación en el siglo XVIII, mientras que el siglo XIX los niños y las niñas tenían mucho espacio para jugar.¹

Bruner 1996 dice que el juego es base principal de los conocimientos previos y que el desarrollo mental depende de la utilización de dichos juegos didácticos ya que le

¹ Ausubel, D.P. (1960). *The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material*. Journal of Educational Psychology, 51, 267-272.

facilitan al educando a desenvolverse en el mundo que lo rodea, a si el podrán adquirir nuevos conocimientos y así podrán transmitir lo que han aprendiendo.

Mientras que Chantel 1970 que el juego es la base principal para el desarrollo de las habilidades y capacidades de los educandos ya que el juego por un lado aumenta el aprendizaje y por otro lado es terapéutico.

Bruner “El simple hecho de tener delante la evidencia no es suficiente para aprender (el idioma)... Se debe determinar qué es necesario para hacer funcionar el sistema”.²

Para bruner y Ausubel D, 1978, deduce que uno no solo debe comprender el idioma y el mundo que nos rodea sino también saber utilizar los juegos para hacer funcionar todo nuestro organismo de nuestro cuerpo humano.

Para lo cal se necesita la colaboración de autoridades, docentes y padres de familia para así juntos lograr incrementar el rendimiento escolar aumente con un verdadero compromiso hacia las generaciones del futuro.

2.1.2 Antecedentes referenciales.

El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales de los estudiantes de cuarto a séptimo año básico. García Luis y Alvario Juana (2010)³

De acuerdo a esta tesis planteada por los estudiantes de la Universidad de Bolívar consideran al juego ayuda al desarrollo de destrezas y habilidades permite crear, investigar, experimentar nuevas formas de aprender Estudios Sociales de manera dinámica, transformando las clases más divertidas e interesantes mediante la aplicación de diferentes juegos didácticos.

² Ausubel, D. (1978). *In defense of advance organizers: A reply to the critics*. Review F (2012) of Educational Research, 48, 251-257.

³ *García L. (2010) El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales de .Editorial Moscoso Provincia de Los Ríos – Ecuador.*

A diferencia de ellos van a elaborar y aplicar los juegos didácticos de acuerdo a los nuevos contenidos que se presentan en los textos diseñados por el Ministerio de Educación para el área de Estudios Sociales únicamente en el cuarto año de educación básica.

Nos enfocamos en una sola teoría como fundamentación científica, la cual dichos autores de aquella tesis no tomaron en cuenta, es decir, la teoría de Vygotski.

Por lo tanto que en la Universidad Estatal de Milagro no se repite nuestro tema de investigación la falta de juegos didácticos beneficiara a los estudiantes y maestros de la escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio del Cantón el Triunfo

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

TEORÍA DE VYGOTSKI.

Vygotski 1978, creó la *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores*:

a. El juego como valor socializador

El juego es la vía de otra manera ya que el factor indispensable donde se van a ver las características del medio donde vive, ya que el juego es una manera espontanea de ver las cosas y de esta manera se puede comprender las necesidades que tiene el educando en los diferentes ámbitos de estudios y principalmente en el área de estudios sociales.

b. El juego como factor de desarrollo

Mediante el juego se puede saber y conocer y dominar los objetos, ya que afirma que los juegos es un factor básico para el desarrollo intelectual del ⁴educando, la imaginación ayuda a desarrollar pensamientos abstractos y simbólicos. Además, el juego constituye es el mecanismo del desarrollo del aprendizaje.

⁴ Aleksandr, R. (2005) *Lev Vygotski: sus aportes para el siglo XXI*, Caracas - Venezuela, Universidad Católica Andrés Bello.

ZDP: es el intervalo que hay entre el nivel de desarrollo y la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie y les ayuda a desarrollar su potencial de estudio.

De esta manera se comprueba que Vygotski mediante la aplicación de juegos didácticos se pueden obtener nuevos conocimientos, en este caso, si tomamos en cuenta que Estudios Sociales, pmuchos estudiantes la consideran aburrida o muy difícil de comprenderla, pues eso cambiará gracias a la aplicación de nuevos juegos didácticos adaptadas a los nuevos contenidos, dado que facilitarán su aprendizaje.

El juego en la educación infantil y primaria.LorilM. (2003) “Usando el método del juego se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el mismo, 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” (pág.22)⁵

Teniendo en claro lo mencionado por Mery, a continuación se destaca los beneficios del juego:⁶

- ✓ Permite la creación de nuevos juegos didácticos innovadores usando la creatividad del docente.
- ✓ Se utiliza los juegos en el área de Estudios Sociales para incrementar el nivel académico en el aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Se motiva el aprendizaje de los estudiantes con la aplicación de juegos didácticos utilizando los contenidos del texto de estudios sociales.

Según Paul Morata, el juego didáctico, 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

⁵ Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View (2nd Ed.)*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

⁶ Loril M. (2003) *El juego en la educación infantil y primaria. Segunda Edición.*

docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El Juego En La Educación Infantil. Cooper H. (2006)

“Existen los juegos creativos que nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad, a su vez propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. También hay los juegos profesionales que 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” (pág.45)

Según Hilary los juegos didácticos ayudan a los educandos a desarrollar la creatividad en los educandos como el docente les ayudan a mejorar las necesidades de los niños y la creatividad y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.⁷

Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria Hillary C. (2002)⁸ *“El juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social) que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad externa” (pág.21)*

Según HILLARY nos muestra que el juego es un factor que nos ayuda a desarrollar nuestros factores externos e internos de nuestra realidad física como mental en todos los ámbitos de nuestro desarrollo intelectual en el ser humano.

- ✓ El juego es muy divertido y agradable, y como lo sustenta Vigotsky en su teoría, el deseo de saber y de dominar los objetos de la realidad.

- ✓ En el juego existe un dominio de los medios sobre los fines.

⁷ Hillary C. (2002) *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata. Segunda Edición. Madrid – España.

⁸ Loril M. (2003) *El juego en la educación infantil y primaria*. Segunda Edición. Ministerio de Educación y Cultura. Impreso en España.

- ✓ Por lo tanto en la vida cotidiana la mayor parte de actividades que se llevan a cabo constituyen un medio para lograr una meta determinada mediante la aplicación de los juegos supone.
- ✓ El juego es espontaneo y libre que no puede ser impuesta en ningún momento.⁹
- ✓ El juego es una manera de representación de un tema; o. Se enseña a través del juego un concepto o un tema por más significativo que sea para los estudiantes.

Como se puede analizar el juego es un medio que potencia muchas áreas del conocimiento, así como las habilidades, desarrollo de las destrezas, del ser humano y que beneficia los aprendizajes que se adquieren el aula, en el hogar y en la sociedad en la que se encuentre el niño o la niña.

. El juego se lo utiliza para la diversión y despertar interés en el tema que se va a tratar y así lograr que los educandos disfruten de las clases Los juegos normalmente se diferencian por la diferente formam que son elaborados y para que van hacer utilizados en una forma clara y precisa.

El juego es una actividad que ayuda a fortalecer el aprendizaje en el ser humano. Y de esta forma hemos aprendido a relacionarnos con nuestro entorno social y cultural a través del juego. El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de adquirir conocimientos previos, a través de él, los niños aprenden a afrontar diversas situaciones que deberán enfrentar a lo largo de su vida

El juego es una diversión y esparcimiento, pero el niño juega para descubrir y conocerse con a los demás y a su entorno. Los juegos preparan al hombre. Algunos son importantes y se los pueden considerar como juegos de tipo educativo.

⁹ Cooper H. (2006) *El Juego En La Educación Infantil*

Se plantea en esta parte, como objetivo fundamental del 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.

La enseñanza de los estudios sociales en la escuela elemental. Ortiz A. Y BENEJAM P. (2005) *“La enseñanza de estudios sociales se consigue utilizando láminas ingeniosas y colores, las decoraciones de los mismos deben ser sencillos y atractivos”* (pág. 91)¹⁰

Según Ortiz aprender estudios sociales hay diferentes formas utilizando diferentes recursos, por tanto al pensar en un juego didáctico para el área de estudios sociales, podemos orientarnos con dicha recomendación.

Por lo tanto según Pilar Benejam los fines y los valores no están enunciados en las propias disciplinas científicas que son manejadas en el proceso aprendizaje, por tanto es necesario que el docente investigue cuál es la finalidad que implica cada nuevo conocimiento que se presenta en el área de Estudios Sociales, a fin de que al diseñar un juego didácticos innovadores para aumentar el aprendizaje, de manera que no sólo nos preocupamos porque el educando interiorice los nuevos conocimientos, sino que la educación que reciba sea una integral, que le sea de provecho como persona, que repercuta en su personalidad para que así cumpla con sus obligaciones y derechos.

El tiempo y el espacio en la didáctica de Ciencias Sociales. Cristófol A. (2006) *“Para dar sentido a su experiencia, los niños y las niñas manifiestan una urgencia por aprender que se concreta frecuentemente en plantear innumerables preguntas. Probablemente esta necesidad de dar sentido afectivo y moral a lo que vive explica su atracción por los relatos, los cuentos y los juegos autónomos”*

Tal como indica el autor Cristófol, para que los educandos adquieran mejores sus conocimientos debemos hacerles sentir énfasis con diferentes preguntas planteadas de acuerdo al tema a tratar por eso decimos que mediante dicho juego

¹⁰ Ortiz A. (2005) *La enseñanza de los estudios sociales en la escuela elemental. Editorial Universitaria. Puerto Rico.*

al practicarlo aún más logrará entender las clases de Estudios Sociales, y hasta puede convertir a tal asignatura en una de sus favoritas.

DEFINICION DEL JUEGO

El juego es una actividad donde los educandos se recrean y adquiere habilidades y destrezas y las pone a prueba a lo largo de su vida cotidiana y así podrá comprender el mundo que lo rodea.

JUEGO FRENTE A DIVERSIÓN

El juego es una manera de diversión, donde el niño crea un espacio y también podrá jugar para poder descubrir, conocer y reconocer todo lo que nos rodea en nuestro entorno

Los juegos preparan a los educandos para que puedan analizar el tema que se está tratando y así ellos puedan crear su propio conocimiento.

El juego favorece el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de las diferentes culturas de una manera natural.

Es indispensable para el crecimiento psicomotor, intelectual, afectivo y social de los niños ya que se logra tener metas y objetivos.

El juego es un derecho que garantiza la Asamblea General de la ONU, donde el adolescente disfruta plenamente de juegos didácticos y recrea su mente y su cuerpo de esta manera el podrá satisfacer todas sus necesidades dentro del campo estudiantil y así las sociedades juntas con las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho para el bienestar de la niñez y la adolescencia.¹¹

De esta manera se facilitará a la estudiante como al docente mucha comprensión en el tema a tratar y a su vez busca las posibles soluciones que está dispuesto el docente con la aplicación de juegos didácticos a sus educandos.

¹¹ Vásquez M. (2010) *El juego: Conceptos y Teoría*. Editorial Ecuador.

El juego no solo es una forma de que el niño se recree si no también auto alimentarse en el aprendizaje a través de él, los niños afrontan situaciones diversas y así podrán adquirir mejores conocimientos y así poder ponerlos en práctica a lo largo de su vida.

FUNCIONES DEL JUEGO

El juego se comprende como un aprendizaje que nos permite el desarrollo de las habilidades y se comprende que mediante el juego se aprende con mucha rapidez

En el aspecto físico y psicomotor se desarrollan las habilidades y cualidades físicas y las destrezas motrices y así como el control de todos los movimientos.

En el valor intelectual los juegos contribuyen a la abstracción y nociones en imágenes mentales de los educandos, hay juegos que permiten a los niños a adquirir sus conocimientos de forma rápida y sencilla de una clara y concisa que les permite tener un mejor aprendizaje.

Valor social el juego es un elemento esencial en la enseñanza aprendizaje donde el niño podrá interactuar así se logra despertar interés en los estudiantes

Valor cultural los juegos se vivencia a través de los juegos de tradición oral.

Valor afectivo y emocional ayuda al niño hacer organizados, y les permite desarrollar sus habilidades y emociones de manera espontánea.

Valor proyectivo es donde el profesor se va a dar cuenta si hay problemas de aprendizaje en las habilidades emocionales del niño y relación que tiene con su entorno.

EL JUEGO Y EL JUGUETE

El juguete es un instrumento que se lo utiliza para jugar, decir cualquier objeto que utiliza el niño en sus juegos debe ser considerado como un juguete que permite al estudiante socializarlo dentro de campo estudiantil.

El juguete es considerado como un elemento esencial en el aprendizaje de los niños ya que ayuda a la construcción de nuevos conocimientos y en el desarrollo de la inteligencia del niño y así despierta interés en su mundo interior. El juguete debe facilitar el progreso del juego.

EL JUEGO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

El juego es una herramienta que utilizan los docentes para facilitar el aprendizaje en los niños en un principio didáctico dentro del aula escolar y se lograra un ambiente agradable lleno de nuevos conocimientos.

La intervención del docente se centrara en:

Buscar un lugar adecuado en el escenario de sus juegos.

Buscar ampliaciones y conexiones necesarias para lograr un aprendizaje mediante el juego.

Crear interés en el niño para que pueda comprender el tema a tratar.

Aplicar correctamente los juegos para que así despierte interés en el niño y pueda desarrollar sus actividades.

Organizar el juego partiendo de la vida real y des de su entorno y así los niños podrán buscar semejanzas y diferencias entre sus juegos y la realidad enriquecida por su imaginación simbólica

Favorecer a los estudiantes en la aplicación y desarrollo de sus juegos en sus diferentes ámbitos estudiantiles y mejorar la calidad de estudio dentro y fuera del hogar.

CONCEPTO DE APRENDIZAJE

Es una manera clara y precisa de adquirir conocimientos, habilidades y valores y actitudes mediante el estudio de la enseñanza o la experiencia adquirida a través de los años.

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Según David Ausubel 1978, el aprendizaje es cuando se relaciona la información nueva con la que ya el conoce, y forma un nuevo conocimiento con las experiencias previas y lo modifican y se forma uno nuevo. Y así se enfoca en la psicología constructiva.¹²

Y se diferencia del aprendizaje por la memorización, y eso hace que el estudiante carezca de sus propios conocimientos y no los pueda relacionarlos con otros conocimientos, el aprendizaje significativo es cuando el profesor explica su clase en forma clara y precisa y entienden lo que están aprendiendo.

El aprendizaje significativo es la transferencia de conocimientos para utilizarlos en nuevas situaciones porque no hay que memorizar si no aprender

El aprendizaje significativo se da cuando se enlaza con un concepto relevante en la estructura cognitiva, esto es cuando las nuevas ideas, conceptos pueden ser aprendidos significativamente a medida que avanza y se da a cuando el alumno ya tiene idea de un tema a tratar.

IDEAS FUNDAMENTALES DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

- 1.-Los conocimientos previos son lo que uno adquiere a lo largo de la vida y sirven de refuerzo para la adquisición de nuevos conocimientos.
- 2.-Hay que desarrollar un amplio conocimiento meta cognitivo para organizar e interpretar los nuevos conocimientos.
- 3.-Es muy importantes que la nueva información sea parte de estructura mental y pase a ser parte de la memoria comprensiva
- 4.-Se debe ver la participación del docente, donde la atención se centra en él como el alumno interioriza sus conocimientos.

¹² Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View (2nd Ed.)*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

5.-Se debe potenciar que el alumno construya su propio aprendizaje, llevándolo a ser conocimientos previos y así pueda aprender a aprender.

6.-Este tipo de aprendizaje significativo se da mediante la exposición de los contenidos por medio del docente hacia sus alumnos y así ellos puedan adquirir nuevos conocimientos.

7.-Este aprendizaje se lo relaciona en los conocimientos previos es decir lo que el alumno ya sabe y lo interioriza con los nuevos conocimientos y forma un nuevo conocimiento.

La diferentes relaciones que hay en el nuevo conocimiento y los ya existen en la estructura cognitiva del aprendizaje hacen que sea parte de un nuevo tema a tratar.

Es decir, el aprendizaje es permanente cuando lo adquirir a lo largo de la vida.

Se produce un cambio cognitivo, es decir el no saber a saber.

Se basa en las experiencias previas y de los nuevos conocimientos.

PASOS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

- Darles una retroalimentación en los nuevos conocimientos mediante una excelente motivación.
- Que se sientan parte de una familia.
- Se les debe explicar los conocimientos mediante ejemplos.
- Guiarlos al proceso cognitivo.
- Fomentar nuevas estrategias metodológicas de aprendizaje-.
- Crear un a aprendizaje cognitivo.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Tiene como meta formar a los estudiantes como personas idóneas, que puedan aprender e interpretar los conocimientos de forma clara y sencilla a lo largo de su vida.

Enseñar algo a alguien es muy fácil, no enseñar cualquier cosa no es difícil, y mostrarle a estudiante lo que no conoce y quiere conocer y muy sencillo.

Hay un sujeto que conoce, hay otro que desconoce lo quiere aprender y el que quiere enseñar sabe cómo hacerlo como el docente y el que quiere aprender es el educando y debe existir una excelente comunicación y relación entre los dos.

Con el juego se puede realizar muchas cosas entre ellos el desarrollo intelectual donde el niño estimula lo aprendido y lo pone en práctica durante toda su vida hoy en día los docentes son muy cómodos que no utilizan juegos didácticos y peor motivaciones al niño logrando así producir poco interés en las clases de estudios sociales.

Por lo tanto es indispensable la utilización y aplicación e de juegos didácticos que ya fortalecen el rendimiento escolar en los educando les permite estimular los contenidos de los temas a tratar en forma clara y precisa, y logrando despertar interés en los estudiantes.

El aprendizaje no debe ser en forma d memorización al contrario, debe conducir al educando al desarrollar su capacidad para resolver problemas y saberlos interpretar dentro y fuera del aula escolar.

Según BRUNER, es que la escuela debe de tratar de dar conocer al alumno a descubrir nuevos caminos para que así se pueda enriquecer de nuevos conocimientos y llevarlos a la práctica diaria del saber. Debe ver la actitud del estudiante, mediante la motivación, y las habilidades como van adquirir un nuevo conocimiento para así tener un excelente aprendizaje dentro de la vida cotidiana

La base del aprendizaje son las áreas cerebrales donde se almacena la información, mientras que las células nerviosas se transforman como reciben los nuevos conocimientos y así se va creando una nueva información.

De esta manera se orienta al docente para organizar su material de enseñanza de modo científico para que así el alumno pueda adquirir nuevos conocimientos.

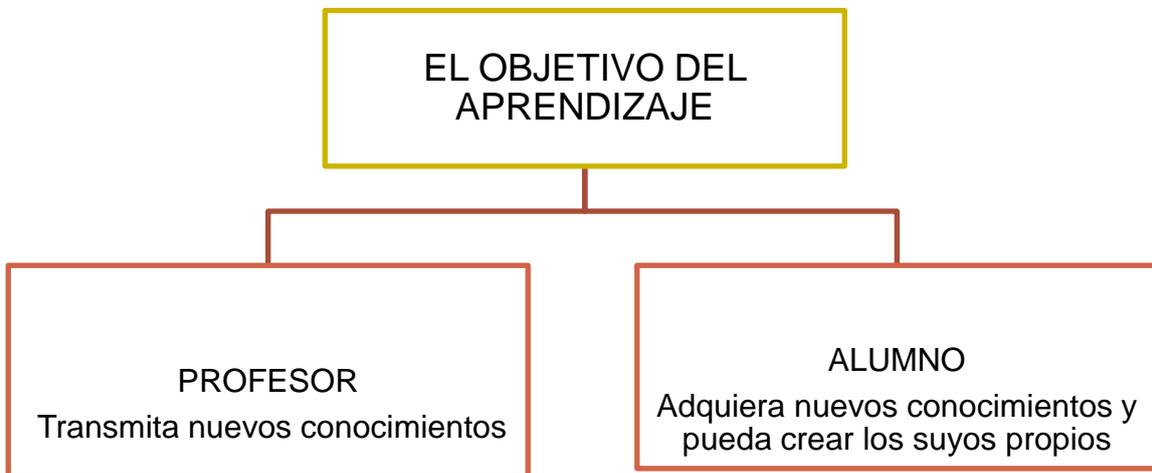


Figura 1:Objetivo del aprendizaje

Fuente: Hernández (19 89) La enseñanza aprendizaje.

TIPOS DE APRENDIZAJE

Los tipos de aprendizajes se refieren a las formas como se va aprender los contenidos de una manera eficaz

A continuación mostramos los tipos de aprendizajes

Aprendizaje memorístico o repetitivo. Cuando el alumno aprende al pie de la letra, pero no sabe como comprenderlos y analizarlos y se relacionan entre si y peor aun relacionarlos con sus conocimientos.

Aprendizaje receptivo.- Es cuando solo escucha en el contenido y no los puede interpretar con sus propias palabras y siente inseguro de si mismo.

Aprendizaje por descubrimiento.- cuando el educando descubre nuevos conocimientos y los pone a práctica.

Aprendizaje significativo.El sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, y de tal manera crear unos nuevos.

Aprendizaje innovador. Es aquel que se puede hacer cambios, renovación, reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de los antiguos.

Aprendizaje visual. Las personas ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender.

Aprendizaje auditivo. Es cuando el alumno escucha mediante la exposición de los grupos y así adquiere nuevos conocimientos.

Aprendizaje kinestésico. Las personas con métodos de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo, No les interesa el orden de las cosas. y se ponen nerviosas al exponer un tema

En el siguiente organizador gráfico también podemos ver cómo se desarrollan una de las más grandes destrezas dentro del desarrollo y aprendizaje motivo por el cual el alumno se enfoca a los nuevos conocimientos de esta manera se trata de inducir al aprendizaje como un modelo pedagógico dentro del entorno natural en que vivimos.

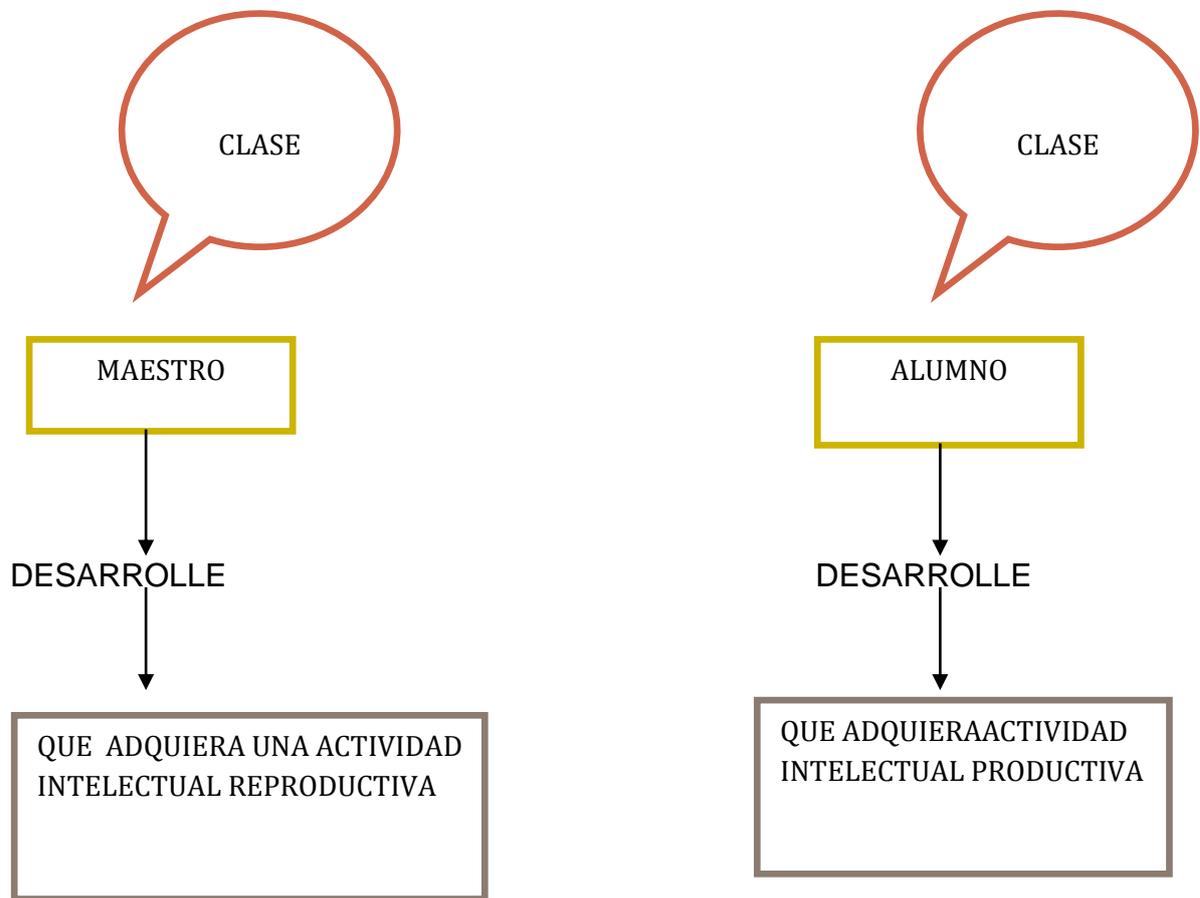


Figura 2: Desarrollo de las destrezas del aprendizaje
Fuente: González Ornelas Virginia (2008) aprendizaje

CUAL ES LA ESENCIA DEL CAMBIO EN EL APRENDIZAJE

La clase debe cambiar la posición activa de los educandos que requiere de un esfuerzo intelectual para una actitud activa de la utilización adecuada conocimiento en el aprendizaje del estudiante y se requiere de su creatividad para que así se pueda aplicar bien los conocimientos adquiridos y así puedan elaboren un nuevo conocimiento.

En el aprendizaje activo hay que lograr en la clase que los educandos podrán tener mejores conocimientos más sólidos y el proceder (que y como buscarlos) así poder aplicar los métodos más necesarios.¹³

De esta manera se facilitará un nivel de estudio académico muy alto debido a la aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje de los niños y facilitará un estímulo entre el tema a tratar y los métodos y recursos a utilizar, dejando un paso para la aplicación de nuevos juegos y métodos.¹⁴

En el siguiente organizador podemos apreciar claramente el rol del maestro dentro del aula de clase.¹⁵

Por lo tanto el maestro es el punto clave del nivel de estudio en los estudiantes ya que él es el encargado de transmitir sus conocimientos y sus experiencias a los alumnos de esta manera ellos podrán comprender con exactitud los contenidos de los nuevos textos.

¹³ José C. (2004). *Aprendizaje Ediciones Realp S. A. Alca 290-28027 Madrid*

¹⁴ Pozo I. (2004) *Teorías Cognitivas del Aprendizaje Edición Moratas Madrid*

¹⁵ Sánchez R. (2003) *El Modelo Comprensivo y la Enseñanza de las Técnicas Editorial Cepeda Madrid*

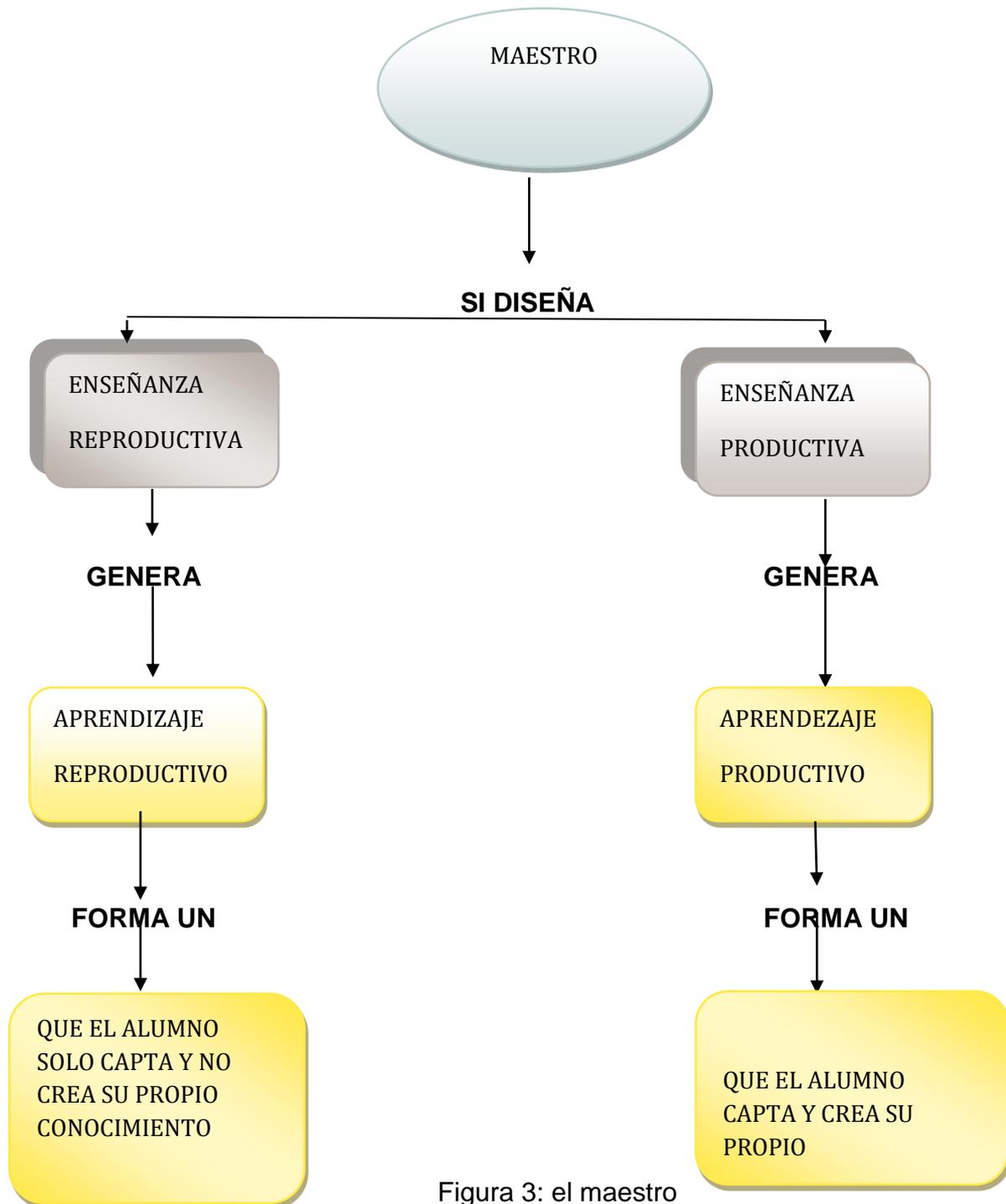


Figura 3: el maestro

Fuente. -- González Ornelas Virginia (2008). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Paz México.¹⁶

¹⁶ González V. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Editorial Pax México.

Estrategias pedagógicas para dirigir el aprendizaje en los estudiantes en un enfoque desarrollador

Por lo tanto se centra en actividad práctica y fundamental de los educandos y en la apropiación de los contenidos de los textos educativos en las diferentes áreas de estudios que fortalecen el pensamiento reflexivo y creativo que le permite al estudiante aprender el contenido para así poder ponerlo a la práctica.

Un aprendizaje desarrollador es el que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de una cultura, para así lograr su auto perfeccionamiento constante en la conexión. Para lograr un aprendizaje como un enfoque desarrollador es necesario tener las siguientes acciones que logren una estrategia pedagógica.

- 1.- estructurar el proceso en los distintos momentos de la actividad de aprendizaje, orientada hacia la búsqueda de los contenidos.
- 2.- organizar y dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje desde las posiciones reflexivas del educando, para que así se logre estimular su desarrollo intelectual. .
- 3.- analizar desarrollo de procesos lógicos del pensamiento para que así pueda alcanzar el nivel teórico a medida que se produce la apropiación de nuevos conocimientos.

2.1.4 FUNDAMENTACION FILOSOFICA

En la historia la filosofía ha aportado poderosamente en el desarrollo de las destrezas y habilidades en el aprendizaje de los educandos como también en las diferentes disciplinas ya que estas van relacionadas entre sí , por tal razón, debido a que la falta de aplicación de juegos didácticos innovadores es un problema que se presenta en el aprendizaje de los educandos del Cuarto Año de Educación Básica

de la escuela Jardín de Infantes 21 de julio para así lograr mejorar el aprendizaje en los estudiantes.¹⁷

Los Juegos Como Métodos de Enseñanza Aprendizaje. Heatcothe D. (2002)

*“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 competitivos, científicos” (pág.10)*¹⁸

Según lo expuesto por Doroty H, que los docentes tenemos que tener en cuenta que los juegos son muy indispensables en las diferentes edades ya facilitan la comprensión del los tema a tratar y se los debe aplicar de acuerdo a la edad de cada uno de los educandos.¹⁹

El Juego como estrategia didáctica.Dómenec B. (2008) *“El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes actitudes de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina”*²⁰

Según DOMENEC el juego es forma donde el niño va a comenzar a interactuar en el desarrollo intelectual de cada uno de los educandos.

2.1.5 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La psicología es una ciencia indispensable en la elaboración de proyectos educativos por que aporta fundamentos acerca de cómo se produce el aprendizaje en la aplicación de los juegos didácticos, y no solo están implícitos y nos ayudan a tener una mejor educación.

¹⁷ Chávez, A. (2004) *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky*. Red de revista científica de América latina. Costa Rica

¹⁸ Heatcothe D. (2002) *Los Juegos Como Métodos de Enseñanza Aprendizaje*.

¹⁹ Ortiz A (2005) *de Estudios Pedagogías y Didácticos Ce pedid Editorial Barranquilla*

²⁰ Dómenec B. (2008) *El Juego como estrategia didáctica*. Editorial Laboratorio Educativo. Caracas – Venezuela.

El juego: planeamiento didáctico y teoría Bruner (2008) *“Los docentes como mediadores debe asumir un papel dinámico, reflexivo y analítico en la práctica pedagógica tomando en cuenta las características, necesidades experiencias e interés del niño y la niña en vida cotidiana del aula y el entorno”*²¹

Según Bruner los docentes tenemos que saber cómo llegar al estudiante de una manera espontánea y recíproca tomando en cuentas las diferentes necesidades que tiene el educando dentro del aula escolar y el mundo que lo rodea

Según Froebel Decroly y Montesorri que la aplicación de juegos didácticos se debe analizar los diferentes temas a tratar y aplicar correctamente los objetivos propuestos tema y la utilización correcta de los métodos especialmente en el área de estudios sociales

El juego: conceptos y teoría. Vásquez M. (2010) *“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” (pág.13)*²²

Tal como indica Mary Vásquez en los primeros años de edad de los niños los juegos deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser más espontáneos y muy esenciales para el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Dentro de la pedagogía hay que tener en cuenta muchas reglas que deben tener cada juego, dentro de la escuela mientras que el juego familiar es otra manea donde el no adquiere conocimientos sino cosas que no están dentro de vida cotidiana.

Ya que los juegos que se van aplicar en el área de estudio van a facilitar la comprensión de cada uno de los temas de estudio de acuerdo al texto y se debe analizar de forma clara y precisa para así lograr un excelente aprendizaje

²¹ Bruner (2008) *El juego: planeamiento didáctico y teoría*

²² Vásquez M. (2010) *El juego: Conceptos y Teoría. Editorial Ecuador*

Ya que los juegos tienen mucha influencia en el desarrollo motor, de movimientos y reflejos del sistema nervioso, y que el control propio del cuerpo proporciona en los educandos.

2.2 MARCO LEGAL

Después de revisados los documentos de naturaleza legal que le den sustento y soporte a la investigación, el presente proyecto se fundamenta en las siguientes bases legales:

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

Todos los seres humanos tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo y debemos aceptar a las personas tal como son para vivir en ambiente sano.

Art. 44.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos: se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.²³

Las niñas y los niños podrán gozar de todos sus derechos entendiendo desde su crecimiento, maduración y de sus capacidades, potenciales y aspiraciones, en un entorno familiar escolar, social y comunitario con seguridad

²³ Asamblea N. (2008) *Constitución de la república del Ecuador*. Editorial Jurídica Ecuador

Art. 14.- Se reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el buen vivir.²⁴

Que todos tenemos derecho a vivir en un ambiente sano y agradable, y disfrutar de los recursos ecológicos que tiene nuestro país.

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución de nuestro país aceptar a las personas tal como sin a serlos sentir mal.²⁵

La Ley Orgánica de Educación Intercultural aprobada en el presente año en su **Art. 2**, literal “h” se refiere al interaprendizaje y multiaprendizaje (perspectiva cognitiva, procedimental y latitudinal) como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento para alcanzar niveles de desarrollo personal y afectivo.²⁶

Art. 11.- Contenido. El currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad.

²⁴ Vascones M. (2010) *El Buen Vivir* Editorial Jurídica. Ecuador

²⁵ Becerra S (2010) *Actualización del Fortalecimiento Curricular de Cuarto Año de Educación Básica Edición I.* Editorial Guitarra .Ecuador.

²⁶ Moran F. (2012) *Ley Orgánica de la Educación* Editorial Jurídica .Ecuador

Según el **Art 11** los conocimientos que el alumno adquiera durante su año escolar y una buena comunicación entre todos sus compañeros y poniendo a prueba el fortalecimiento curricular.

Art 7 derechos y obligaciones de los actores del sistema educativo los las estudiantes, las madres, padres y representantes legales de aquellos, las y los docentes de los derechos y obligaciones contempladas en la ley orgánica de educación intercultural y este reglamento, tendrán los derechos y obligaciones previstas en la demás normativas relacionada con la educación.

Según el artículo 7 nos da a entender que los docentes tenemos que sembrar énfasis en los padres de familia un núcleo familiar entre toda la comunidad y esto lo pueden lograr mediante la aplicación de juegos didácticos.

2.3 MARCO CONCEPTUAL.

Aprendizaje.- Es un proceso y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico.

Buen vivir.- Es la forma cómo viven todos los seres humanos respetando las diferentes culturas y clases sociales.

Enseñanza.- Se trata de dar a conocer lo que uno ha aprendido a otras personas

Estrategias metodológicas.- Permiten verificar procedimientos y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

Holística.- Considera que **el sistema completo se comporta de un modo distinto que la suma de sus partes.**

Holístico: Es donde se analiza diferentes puntos de vista de un tema a tratar.

Imaginación.- Representar las imágenes de las cosas reales o ideales.

Innovadores.- Personas que tratan de enseñar algo nuevo o diferente que no se haya realizado

Juego.- Es una manera espontanea de realizar una cosa con mucha diversión y mediante el se aprende cosas nuevas.

Motricidad.- Manera de realizar una cosa con mucha rapidez.

Pedagogía.- Es una **ciencia** aplicada en psicosociales que tiene la educación.

Proceso: son pasos a seguir para realizar un evento, o un tema a tratar.

Sensoriales.- De los sentidos o relativo a ellos.

Socialización.- Relacionar una cosa con la otra

Socializador.- Persona que se encarga de socializar una cosa con otra

ZDP.- Zona de Desarrollo Potencial

2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES.

2.4.1 Hipótesis General.

El juego como estrategia metodológica incide significativamente en el aprendizaje de Estudios Sociales de los educandos del Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio.

2.4.2 Hipótesis Particulares.

- ✓ El diagnóstico de las posibles causas del poco interés hacia el aprendizaje de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes del cuarto año básico permita el mejoramiento de las estrategias metodológicas de Estudios Sociales.
- ✓ El juego como estrategia metodológica se relaciona positivamente con el aprendizaje de Estudios Sociales.
- ✓ La demostración de los beneficios de incluir el juego como estrategia metodológica mejorar significativamente el aprendizaje de Estudios Sociales.

2.4.3 Declaración de variables.

Variable independiente:

El juego didáctico.

Variable dependiente:

Aprendizaje de Estudios Sociales.

2.4.4 Operacionalización de las variables

TABLA 1: Operacionalización de las variables

Variable	Definición	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
El juego didáctico	El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados como parte del procedimiento que configura la forma de actuar del docente en relación al proceso de enseñanza aprendizaje.	Didácticos. Recreativos. Profesionales. Método Lúdico. Técnicas activas y participativas.	ENCUESTA	CUESTONARIO
Aprendizaje de Estudios Sociales	Es una forma clara y precisa de adquirir conocimientos mediante el estudio de enseñanza a la experiencia a través de los años.	Desarrollo de destrezas con criterios de desempeño. Desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas.	ENCUESTA	CUESTIONARIO

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

Para ejecutar el proyecto se aplicó una investigación de métodos y técnicas y los sujetos que conforman la muestra, a la presenta al análisis de los resultados para así poder ejecutar la propuesta.

Por los medios utilizados

Es documental por que aquí se recogió información y nos apoyamos de diferentes fuentes documentales de la biblioteca, libros ,internet acerca de juegos didácticos de las dos variables de nuestro tema, por lo tanto nuestra investigación es bibliográfica donde trataremos de realizar una investigación productiva para la institución.

Por su finalidad

La investigación es aplicada por se basa a la falta de aplicación de recursos didácticos innovadores que ayudaran a los docentes a fortalecer sus clases.

Por su objetivo gnoseológico

Es descriptiva por que nos dio a conocer el problema que estaba afectando a la institución en el cual nos pudimos dar cuenta la falta de juegos didácticos que necesita la institución del Cuarto año de educación Básica de la Escuela Jardín de Infantes 21 de Julio y las dos o más variables que hemos planteado.

Por su contexto

Es investigación de campo, por que se realizó en el lugar donde se produce los hechos ya que se conoce la realidad que se vive en la institución 21 de Julio , una vez identificado y planteado el problema, se lograr identificar la falta de aplicación de juegos didácticos.

Este trabajo es de carácter cuantitativo por el problema requiere de juegos didácticos para emplearlos en los diferentes contenidos de los textos y con una excelente aplicación de métodos.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.

3.2.1 Características de la población.

La Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio proviene de una zona rural del Cantón del Triunfo perteneciente a la provincia de Guayas, la población estudiantil es de 35 estudiantes debidamente matriculados, 10 docentes y un director

Por lo tanto su problema es la falta de juegos didácticos durante el proceso de aprendizaje, En el cual vamos aplicar juegos didácticos en los estudiantes del 4to Año de Educación Básica.

3.2.2 Delimitación de la población

Esta investigación tiene estudiantes de 9 a 10 años de edad que se encuentran en Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del cantón el Triunfo.

3.2.3 Tipo de muestra.

El tipo de muestra fue basada en el modelo probabilístico, porque se tomó como meta un grupo de estudiantes que evidenciaban la problemática ya que el investigador debe conocer la población sujeto de estudio y coger un grupo de estudiantes.

3.2.4 Tamaño de la muestra

Tomando en cuenta que el número poblacional es de 350 estudiantes nuestro estudio se centra básicamente en los 35 estudiantes del Cuarto Año Educación Básica, por lo cual hemos escogido la probabilística.

3.2.5 Proceso de la selección.

Los 35 estudiantes que han sido seleccionados mediante el muestreo probabilístico para la realización del proyecto mediante la aplicación de juegos didácticos para mejorar el rendimiento escolar en los educandos en el aula de clases la misma que dará mucho que decir ante la comunidad, para de esta manera formar un grupo de estudiantes tendrán que demostrar su nivel de estudio.

3.3 MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

3.3.1 Métodos teóricos

Los métodos utilizados fueron: Método científico, método inductivo y deductivo.

Método científico

El método científico es utilizado en la producción de conocimiento en las ciencias, éste nos proporciona reglas y procedimientos que nos han permitido desarrollar paso a paso nuestra investigación, además darle el seguimiento respectivo a la hipótesis planteada.

Método inductivo

El método inductivo a través de las etapas que sigue nos permitió detectar la situación problemática a través de la observación, generalizar los resultados obtenidos de nuestra investigación, obteniendo la información necesaria de la misma y de esta manera ir analizando los hechos particulares que se presentan, para poder llegar a las causas que originaron los mismos y encontrar posibles soluciones.

Método deductivo

Permitió determinar el proceso que siguen los/las maestras en sus clases, tomando en consideración los juegos didácticos propuestos hasta llegar al resultado

obtenido por los estudiantes, que entre otras cosas desean abordar otros contextos al momento de construir sus aprendizajes, es decir adquirir destrezas metodológicas a través de los juegos didácticos.

3.3.2 Métodos empíricos

Observación.-Con el fin de obtener información se ha utilizado la observación directa la cual ha servido para ver de cerca la realidad existente.

3.3.3 Técnicas e instrumentos

Existe una variedad de técnicas de recolección de información que se puede utilizar en estudios de carácter cuali-cuantitativo. Se entiende por técnicas de recolección a aquellos instrumentos de carácter formal que emplean procesos sistemáticos en el registro de observaciones y datos para estudiar, analizar un hecho o fenómeno con el propósito de hacer posible la mayor objetividad en el conocimiento de la realidad.

Las técnicas utilizadas en la presente investigación fueron:

Encuesta

Se redactaron preguntas de manera sencilla y ágil para facilitar el análisis y la interpretación de los alumnos, lo que nos permitió conocer las inquietudes de los mismos, sus posturas ante una educación basada en el uso de juegos didácticos y las diferentes necesidades que poseen como tales, el instrumento que se utilizó fue un cuestionario.

3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.

Una vez que se realizó las encuestas a los estudiantes y docentes de la Escuela Jardín de Infantes 21 de Julio ubicada en el Cantón del Triunfo, analizamos los resultados de cada una de las preguntas comenzamos a la tabulación de las mismas para describir los resultados en gráficos estadísticos y así se procedió a tomar una postura investigativa determinante para aplicar la propuesta que permita solucionar el problema.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

De los datos obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes y a los docentes y director respectivamente. Se determina los siguientes análisis cuanti-cualitativos del mismo.

En las encuestas realizadas a los alumnos nos pudimos dar cuenta el pregunta no. 10 que los alumnos les gustaría aprender los contenidos de los bloques curriculares del texto de cuarto año de educación básica mediante juegos didácticos ya que estos le ayudaran a los educandos tener mayor comprensión y dedicación en estimular los contenidos de los temas a tratar.

Por lo tanto, que los profesores no aplican juegos didácticos por la falta de tiempo ya que ellos no cuentan con recursos económicos para elaborar los juegos.

De esta manera los docentes no buscan la forma de retroalimentar el aprendizaje de los educandos para así lograr mejorar su rendimiento escolar, por otra parte ellos desean que se les de cursos de capacitación sobre el juego ya no tienen la base fundamental de dichos recursos metodológicos.

Por lo tanto los resultados de la encuesta nos garantiza que la escuela está por una etapa de falta de estrategias metodológicas y la implementación de juegos innovadores que ayudaran a facilitar a los educandos desenvolverse en el aula de clase y facilitando una mejor comprensión en los temas que vayan los educadores a tratar.

De esta manera presentamos las tabulaciones de las encuestas realizadas a los docentes y educandos de la institución.

1¿Con qué frecuencia los docentes aplican juegos didácticos?

Tabla estadística 2: Los profesores aplican juegos didácticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
	27	77%
A veces	7	20%
Nunca	1	3%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

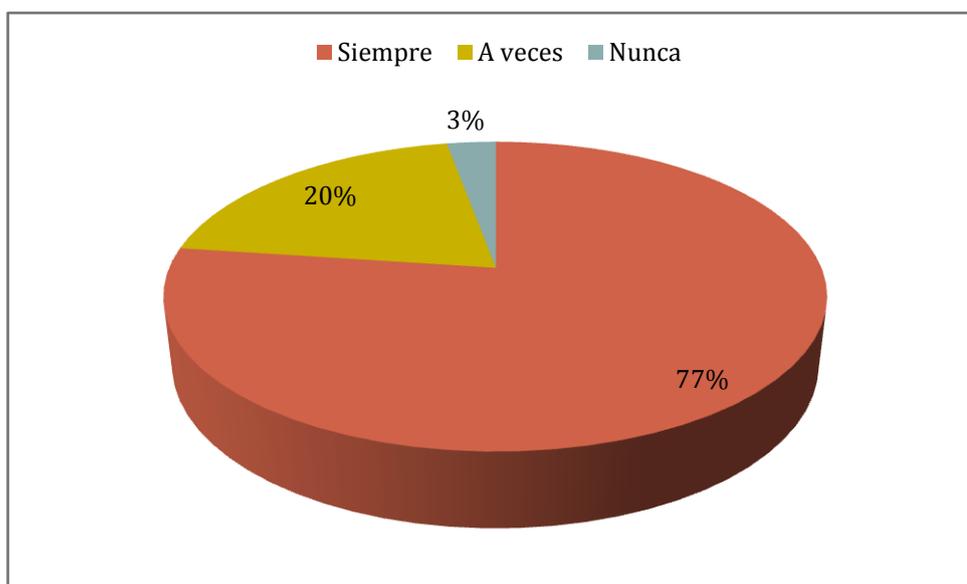


Gráfico 4: Los profesores aplican juegos didácticos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: De los 35 estudiantes investigados un 77% que el profesor les hace participar con juegos educativos que 20% respondió a veces y un 0% contestó que nunca toma como aburridas las clases de dicha asignatura, por lo que es muy importante dictar clases de estudios sociales sean interesantes e interactivas en las cuales el maestro sea el que guíe los aprendizajes y los alumnos los que construyan sus propios conocimientos

2.- ¿Qué opinas de las actividades en las cuales tu profesor/a te hace participar durante las clases de Estudios Sociales?

Tabla estadística 3: Los profesores te hacen participar durante las clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Son divertidas	20	57%
Me ayudan a comprender el tema	11	31%
no sé solo dicta	4	12%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

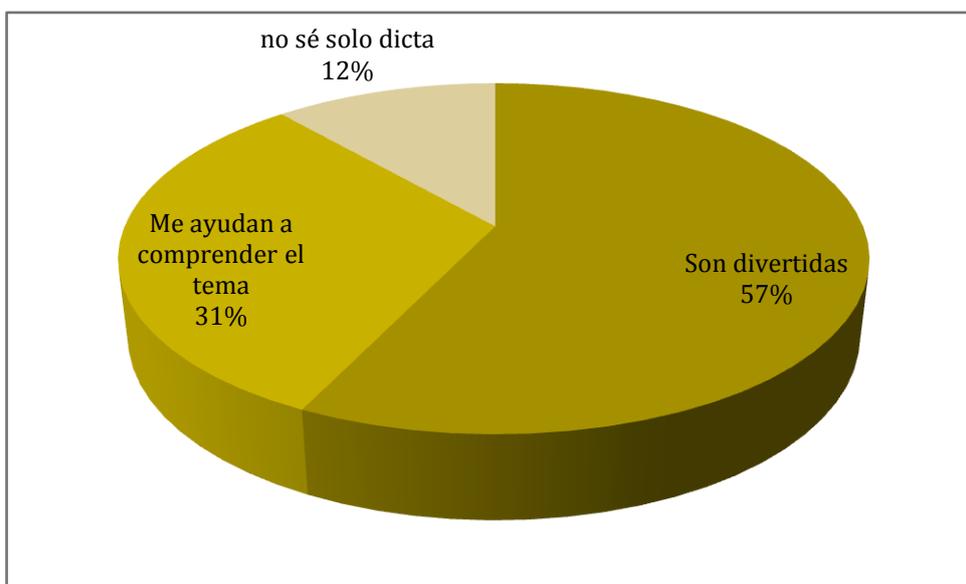


Gráfico 5: Los profesores te hacen participar durante las clases

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 57% de los estudiantes encuestados dicen que la clase de estudios sociales son divertidos, en cambio el 31% respondió que las actividades le ayudan a comprender el tema y 4% nunca lo hace que solo pasa dictando como nos podemos dar cuenta hay que tratar que los educandos se sientan las clases muy divertidas.

3.- ¿Qué te parecen las clases de Estudios Sociales?

Tabla estadística 4: Que te parecen las clases de estudios sociales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Son aburridas	2	6%
son interesantes	32	91%
Es igual a las de mas asignaturas	1	3%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa -Sánchez Marcia

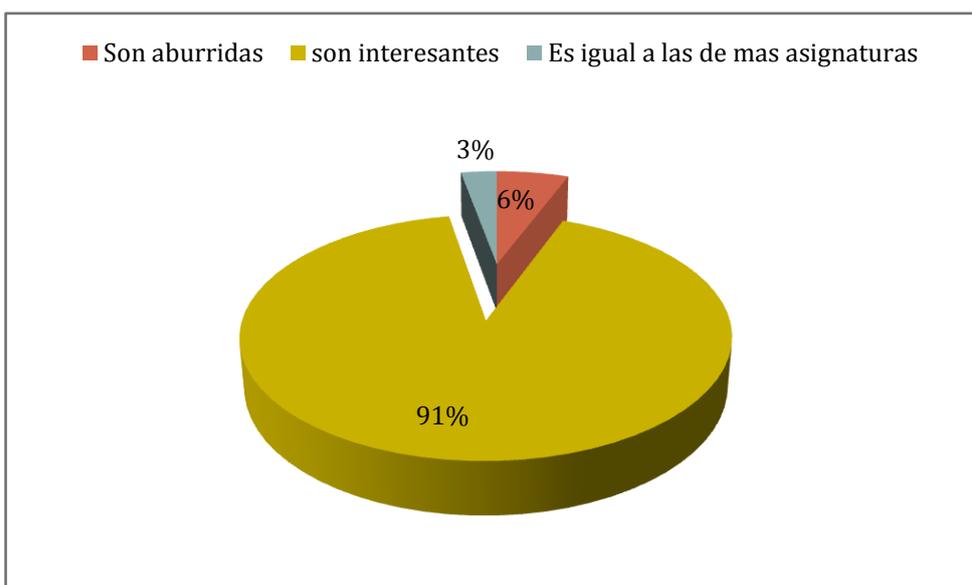


Gráfico 6: Que te parecen las clases de estudios sociales

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 6% respondió que las clases de estudios sociales son aburridas, un 91% son muy interesantes que a veces y un 3% consideró que son iguales a las otras asignaturas, se palpa en las respuestas de cada uno de los estudiantes que ellos necesitan abordar nuevos campos al momento de construir sus conocimientos, consideran que una clase.

De estudios sociales en un salón de computación sería más interesante y llamaría más la atención de ellos.

4.- Cuando faltan pocos minutos para empezar las clases de Estudios Sociales, ¿cómo te sientes?

Tabla estadística 5: Como te sientes en las clases de estudios sociales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Contento o contenta, porque me gusta esa asignatura	29	83%
Me da igual	2	6%
a) Triste, porque no me gusta esa asignatura.	4	11%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

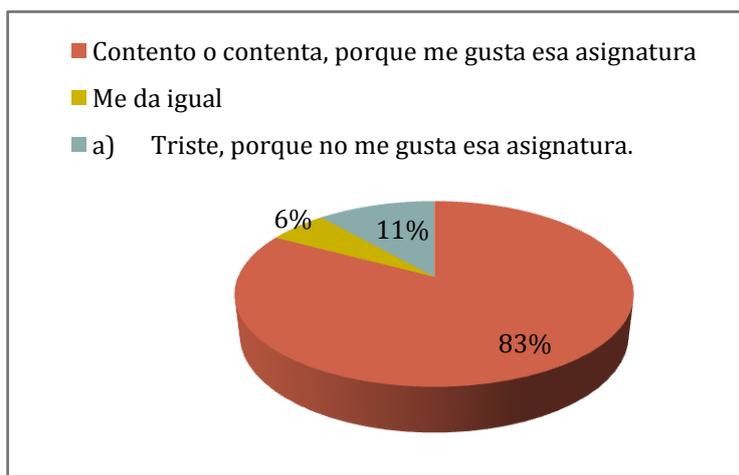


Gráfico 7: Como te sientes en las clases de estudios sociales

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 83% de los estudiantes encuestados manifestó que se sienten contentos con las horas de clases de estudios sociales, un 6% indicó que les da igual la asignatura y un 11% que se sienten tristes porque no les gusta esta asignatura. Los alumnos encuestados confirmaron el escaso desarrollo de la habilidad anteriormente expuesta, por lo que consideramos urgente que se implementen estrategias que den solución a esta situación para que así todos los educandos les guste la asignatura.

5.- ¿Cuándo comprendes mejor un nuevo tema de Estudios Sociales?

Tabla estadística 6: Cuando comprendes mejor un tema

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Cuando mi profesor/a me dicta bastante materia sobre el tema	18	51%
Cuando mi profesor nos hace participar en un juego sobre el tema	17	49%
Cuando mi profesor no nos hace participar	0	0%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

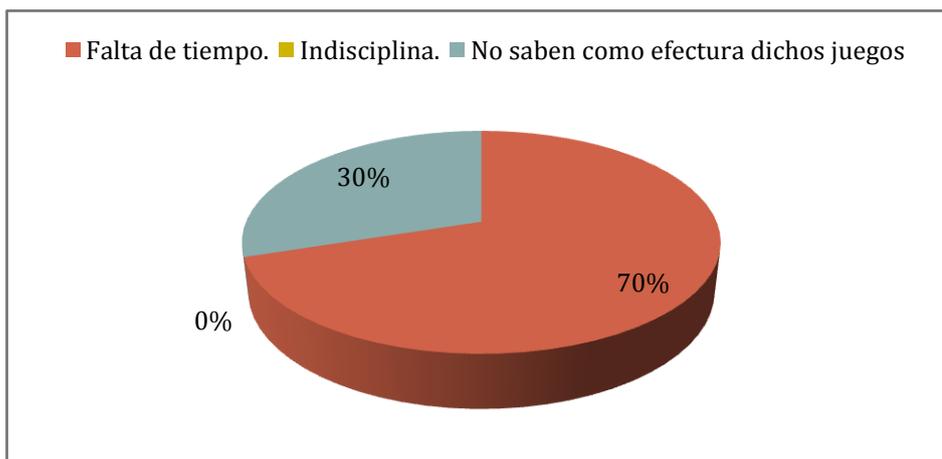


Gráfico 8: Cuando comprendes mejor un tema

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 70% contestó que no emplean juegos didácticos por la falta de tiempo el matemática, un 0% manifestó que no los emplea por la falta de indisciplina que y un 30% que nunca los pone en práctica por que saben cómo efectuarlos y emplearlos dichos juegos. Se ha notado que el profesor no aplica juegos para enseñar estudios sociales, por lo que se palpa que el docente no le da mucha importancia a este aspecto que ayuda considerablemente en el desarrollo de habilidades sociales, motoras y físicas del niño.

6.- Cuando tu profesor te hace participar en juegos educativos, éstas han sido mediante:

Tabla estadística 7: Te hacen participar en juegos didácticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Dinámicas.	0	0%
Las canciones infantiles	3	9%
El trabajo en equipo.	32	91%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

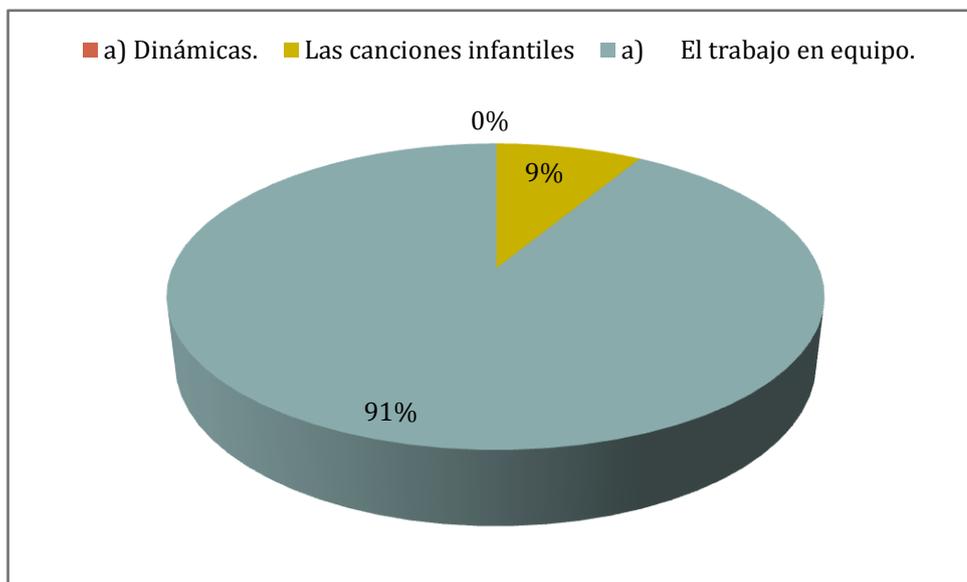


Gráfico 9: Te hacen participar en juegos didácticos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 0% contestó que su profesor nunca les hace participar con dinámicas en juegos educativos para enseñar estudios sociales, un 9% peor aun canciones infantiles y el 91% que los hace participar en juegos educativos mediante trabajo en equipo. En este resultado hemos notamos la ausencia de dinámicas que motiven al niño así ellos podrá adquirir nuevos conocimientos y podrán aplicar correctamente los juegos educativos.,

7.- Cuando participas en un juego educativo también puedes lograr:

Tabla estadística 8: Participas en juegos que puedes lograr

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Llevarte mejor con tus compañeros y compañeras	8	23%
e) Tener más confianza con mi Profesor/a.	27	77%
a) No sé, porque no hemos participado en esos juegos.	0	0%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

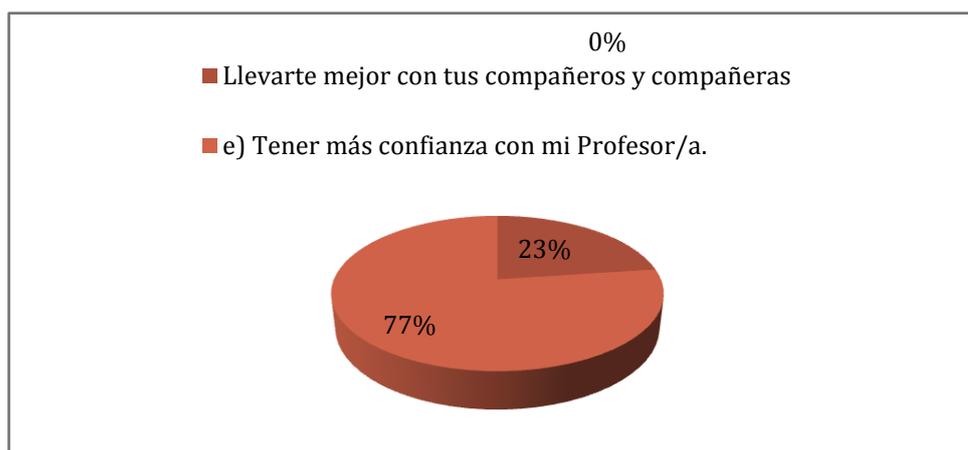


Gráfico 10: Participas en juegos que puedes lograr

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 23% manifestó que cuando participan en juego educativo pueden lograr llevarse mejor con sus compañeros, un 77% dice que cuando participan con los juegos educativos también logran tener más confianza con su profesor cuando imparten y un 0% que nunca tiene alcance a dicha actividad por qué no han participado con dichos juegos. El escaso acceso a la nueva tecnología que tienen estos estudiantes quizás se deba a su sector (zona rural), ya que los profesores deben impartir sus clases con nuevos métodos de estudios y utilizar juegos didácticos relacionados a cada tema.

8.- Durante las clases de Estudios Sociales tus compañeros participan:

Tabla estadística 9: En las clases tus compañeros participan

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	34	97%
Poco	1	3%
Nada	0	0%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

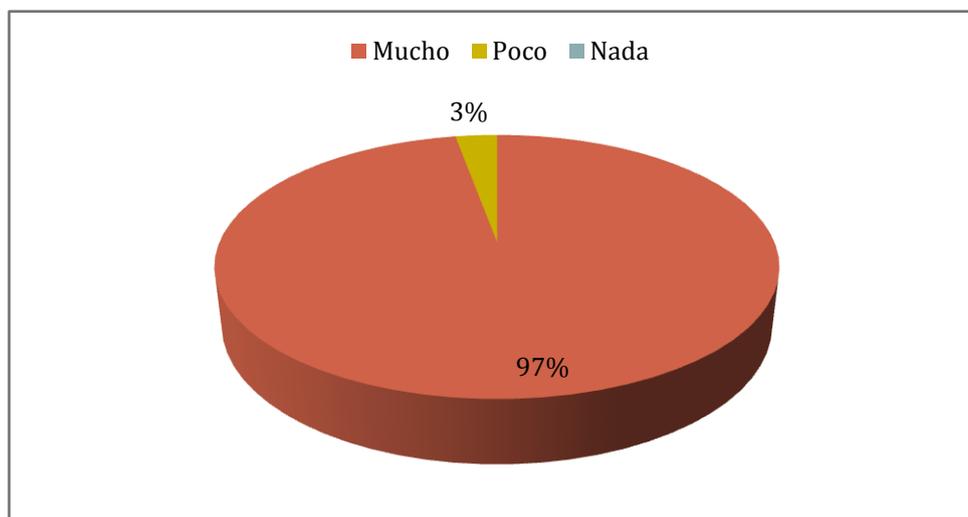


Gráfico 11: En las clases tus compañeros participan

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 97% que durante las clases de estudios sociales sus compañeros participan mucho y son más comunicativos, un 3% poco participan y un 0% que no participan; según estos resultados, es necesario proponer la aplicación de juegos didácticos para que el niño sea más participativo y lograr que todos los alumnos se sientan satisfechos ya que son niños de entre 8 y 9 años y ellos ya necesitan aplicarlos a situaciones que se les presenten en su vida cotidiana.

9.- Te gustaría que tu Profesor/a de Estudios Sociales:

Tabla estadística 11: Que te gustaría de tu profesor de EESS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Continúe dando clases igual como siempre lo hace.	30	86%
b) Que a más de dictar las clases nos haga participar en dinámicas.	5	14%
Que te deje participar en las clases y no preferencia con otros niños	0	0%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

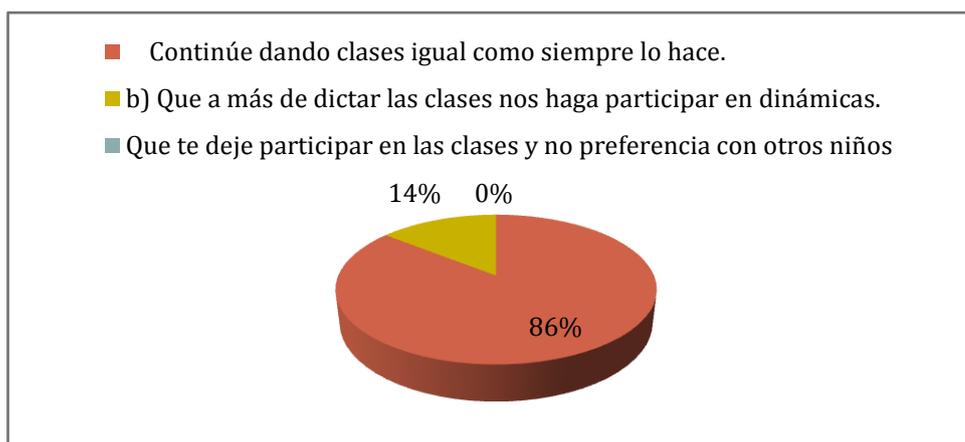


Gráfico 12: Que te gustaría de tu profesor de EESS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 86% de los estudiantes encuestados indicaron que les gustaría que el profesor de estudios sociales siga dando las clases como siempre lo hace el maestro siempre les ayuda a comprender el tema a tratar, un 5% manifestó que nos de las clases pero con dinámicas y un 0% que nunca tenga preferencia para otros niños lo hace, la verdadera labor del docente se ve reflejada en este resultado, el maestro en la mayoría de veces trata de que sus estudiantes comprendan los temas a tratar y si sientan seguros de sí mismo, por lo que este es otro de los aspectos positivos que encontramos en esta institución educativa.

10) Te gustaría aprender los contenidos de estudios sociales utilizando juegos didácticos.

Tabla estadística 11: Te gustaría aprender estudios sociales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	35	100%
No	0	0%
NO SE	0	0%
TOTAL	35	100%

FI: Encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

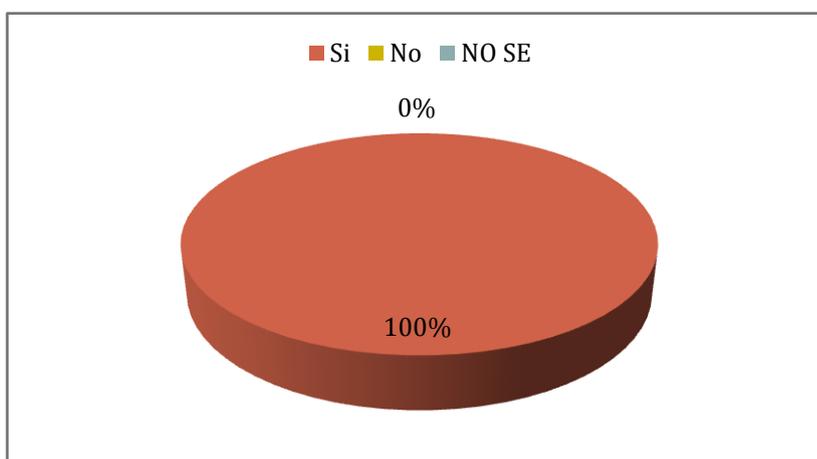


Gráfico 13: Te gustaría aprender estudios sociales

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 100% le gustaría aprender los contenidos de estudios sociales mediante la utilización de juegos didácticos, un 0% que no y un 0% que no se , la participación activa de los estudiantes, en su mayoría, la tiene el profesor de este salón de clases, lo que significa que sería un excelente grupo para implementar clase de estudios sociales es muy importante la aplicación y utilización de juegos didácticos así el niño podrá tener un excelente aprendizaje y un excelente estado de ánimo.

ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES

1.- ¿Con qué frecuencia los docentes aplican juegos didácticos?

Tabla estadística 12: Los docentes aplican juegos didácticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	3	30%
A veces	7	70%
Nunca	0	0%
TOTAL	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

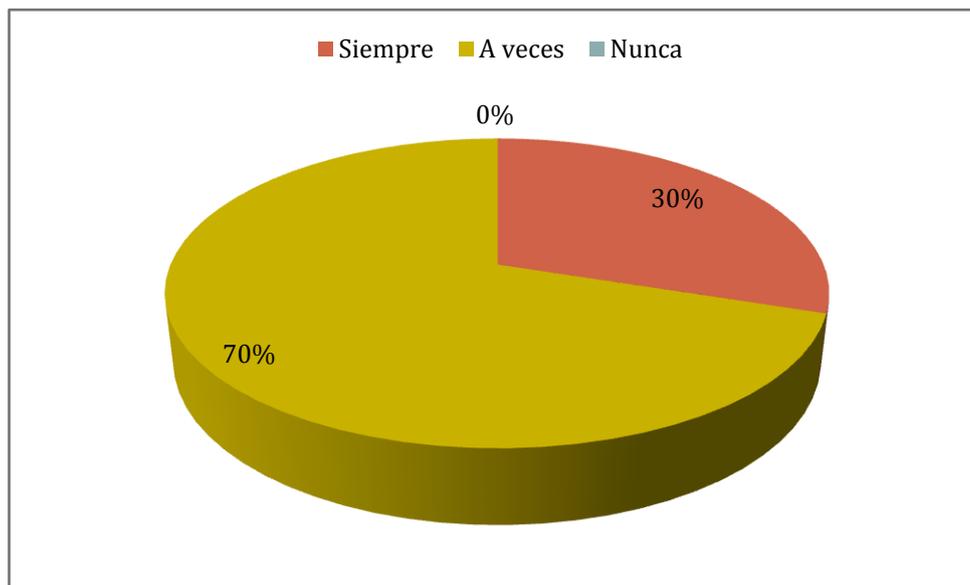


Gráfico 14: Los docentes aplican juegos didácticos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: De los 10 docentes investigados un 30% dicen que siempre aplican juegos, un 70% respondió a veces y un 0% contestó que nunca toma como aburridas las clases de dicha asignatura, por lo que es muy importante dictar clases de estudios sociales mediante la utilización de juegos didácticos y así las clases serán interesantes e interactivas en las cuales el maestro sea el que guíe los aprendizajes y los alumnos los que construyan sus propios conocimientos.

2.- De acuerdo a su opinión, el juego como estrategia metodológica incide en

Tabla estadística 13: Los juegos inciden en

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
la construcción de un nuevo conocimiento	3	30%
Romper la rutina diaria de los educandos	7	70%
Nada, pues no me parece importante	0	0%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia



Gráfico 15: Los juegos inciden en

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 30% de los docentes encuestados respondieron que el juego incide en la construcción de un nuevo conocimiento, 70% respondió que la utilización de juegos rompen con la rutina diaria y un 0% que no les parece importante, en este caso se notó que el maestro está planificando los contenidos de enseñanza, esto significa que los aprendizajes están llevando una secuencia, lo que es muy importante en los procesos didácticos y en la construcción de nuevos conocimientos con la correcta aplicación de juegos didácticos.

.3.- ¿Cuán importante es mantener motivada la clase de Estudios Sociales?

Tabla estadística 14: Es importante tener motivada la clase EESS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	9	90%
A veces	1	10%
Nunca	0	0%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

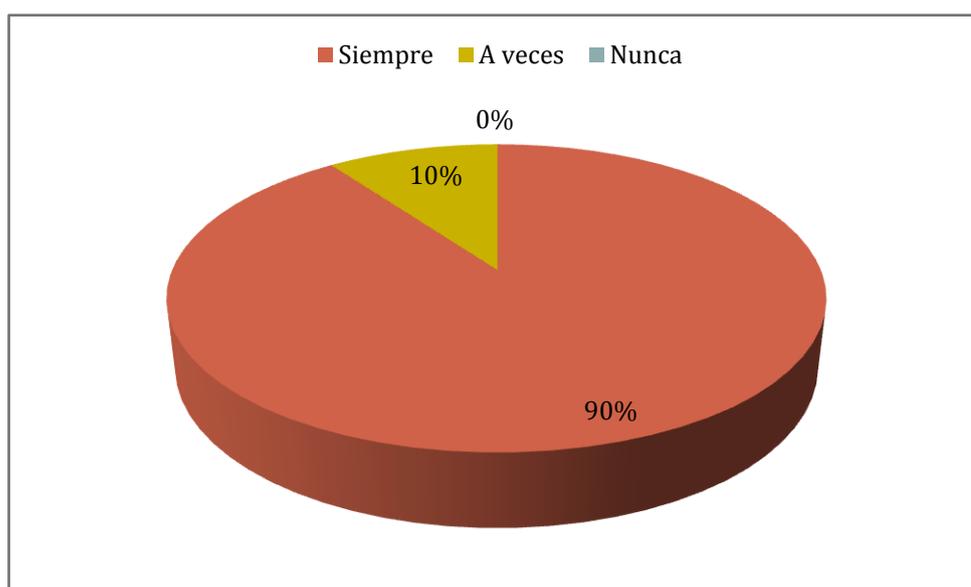


Gráfico 16: Es importante tener motivada la clase EESS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 90% respondió que siempre motiva las clases de estudios sociales antes de iniciar con el tema tratar un 10% que a veces y un 0% consideró que nunca, se palpa en las respuestas de cada uno de los docentes que ellos necesitan abordar nuevos campos al momento de construir sus conocimientos, consideran que una clase de estudios sociales siempre debe existir la motivación porque es el punto de partida donde los alumnos adquieren sus nuevos conocimientos.

4.- Los docentes tienen conocimientos de cómo emplear el juego como estrategia metodológica?

Tabla estadística 15: Los docentes tienen idea de cómo aplicar juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	4	40%
Poco	6	60%
Nada	0	0%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

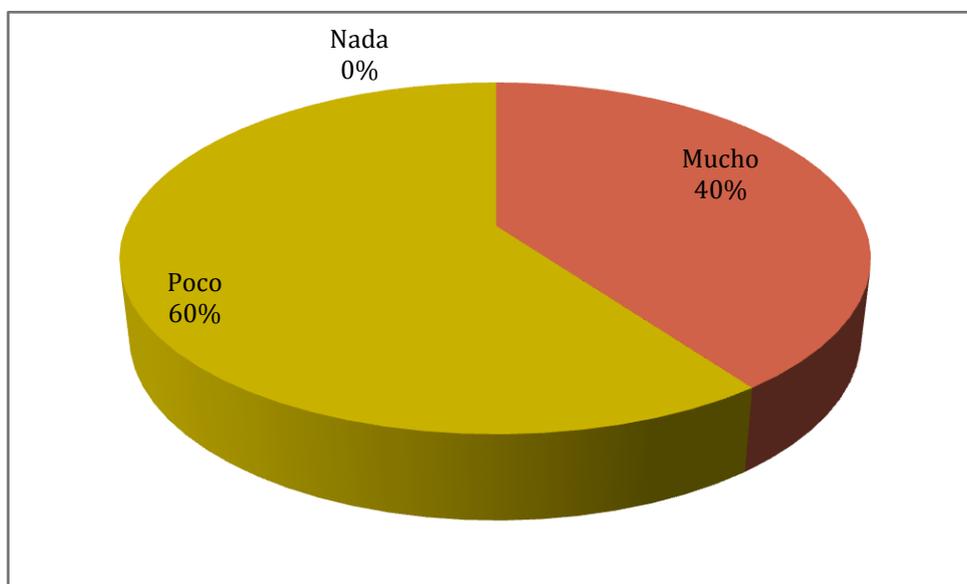


Gráfico 17: Los docentes tienen idea de cómo aplicar juegos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 40% de los docentes encuestados manifestó que tienen muchos conocimientos de cómo emplear el juego en la hora de clases de estudios sociales, un 60% indicó que poco tienen conocimientos de cómo aplicar juegos didácticos en los diferentes bloques curriculares lo hace y un 0% que nada. Los profesores confirmaron el escaso desarrollo de la habilidad anteriormente expuesta, por lo que consideramos urgente que se implementen estrategias que den solución a esta situación y se les enseñe como crear y aplicar los juegos didácticos.

5.- Los docentes no emplean juegos didácticos de Estudios Sociales por:

Tabla estadística 16: Los docentes emplean juegos didácticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Falta de tiempo.	7	70%
Indisciplina.	0	0%
No saben cómo efectuar dichos juegos	3	30%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

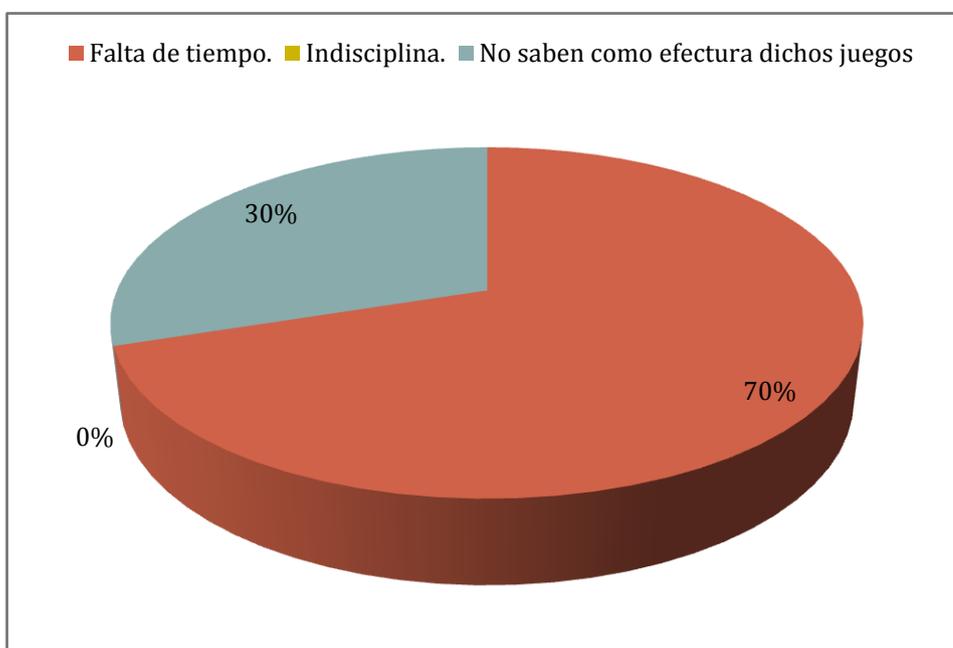


Gráfico 18: Los docentes emplean juegos didácticos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 70% contestó que no emplean juegos didácticos por la falta de tiempo el matemática, un 0% manifestó que no los emplea por la falta de indisciplina que y un 30% que nunca los pone en práctica por que saben cómo efectuarlos y emplearlos dichos juegos. Se ha notado que el profesor no aplica juegos para enseñar estudios sociales, por lo que se palpa que el docente no le da mucha importancia a este aspecto que ayuda considerablemente en el desarrollo de habilidades sociales, motoras y físicas del niño.

6.- Generalmente, ¿cómo es la actitud de los estudiantes durante las clases de EESS?

Tabla estadística 17: Como es la actualidad de los estudiantes

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Animosos y participativos	7	70%
Desanimados y pocos participativos	3	30%
Indiferentes	0	0%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los educandos de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia



Gráfico 19: Como es la actualidad de los estudiantes

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 70% contestó que la actitud de sus estudiantes son animosos y participativos, un 30% que son desanimados y pocos participativos y el 0% que nunca lo hace se muestran indiferentes. En este resultado hemos notamos la ausencia del uso de juegos didácticos en los aprendizajes de estudios sociales, el uso de estos recursos que son de gran utilidad para impartir conocimientos y no solo para la asignatura antes mencionada, sino también para las demás áreas de estudio.

7.- Comúnmente los juegos didácticos se relacionan con:

Tabla estadística 18: Los juegos didácticos se relacionan con

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Las dinámicas	3	30%
Las canciones infantiles	4	40%
El trabajo en equipo	3	30%
Total	10	100

FI: Encuesta realizada a los educandos de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

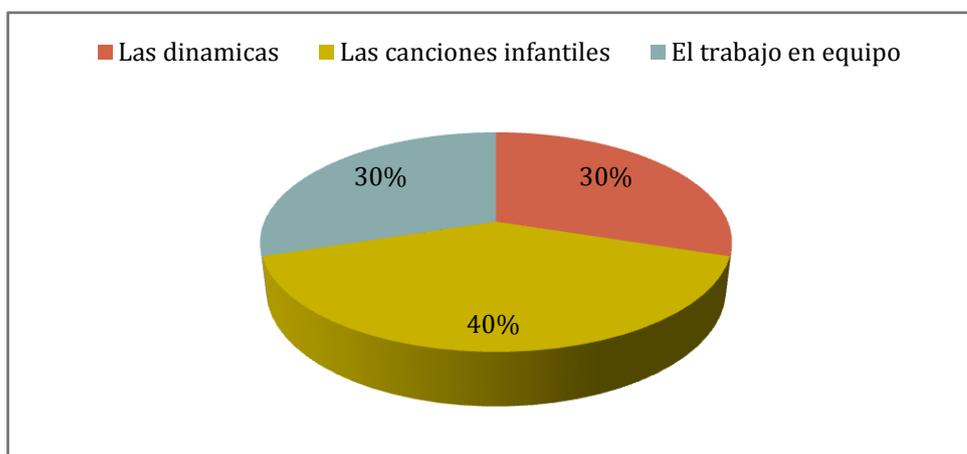


Gráfico 20: Los juegos didácticos se relacionan con

ANÁLIS E INTERPRETACIÓN: Un 30% manifestó que Los juegos didácticos se relacionan con las dinámicas, un 40% que los juegos se relacionan con las canciones infantiles y un 30% que los relacionan con el trabajo en equipo nunca tiene alcance a dicha actividad. Como hemos notado los docentes dicen que la utilización de juegos didácticos se relacionan mas con las canciones infantiles lo cual se debe aplicar cada juego es de acuerdo al bloque curricular y así el alumno podrá tener un excelente aprendizaje.

8.- ¿Cómo se logra un buen proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales?

Tabla estadística 19: Como se logra una buena enseñanza-aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Presentándoles muchos conocimientos del tema a tratar	2	20%
Efectuando juegos acorde al tema a tratar	7	70%
Otros	1	10%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

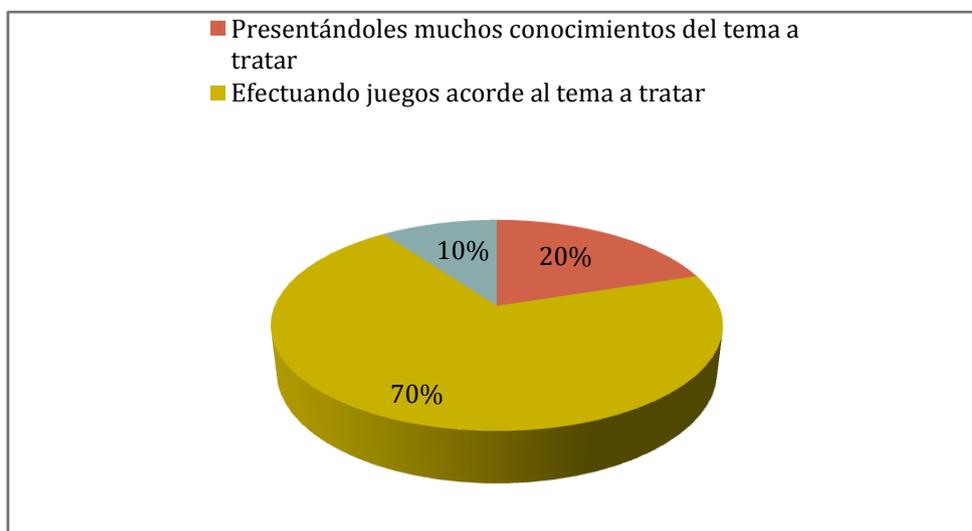


Gráfico 21: Como se logra una buena enseñanza-aprendizaje

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 20% aseguró que para lograr un buen proceso de enseñanza es mostrándoles muchos conocimientos del tema a tratar 70%aseguro que para lograr un excelente aprendizaje es mediante la utilización de juegos didácticos y un 0% no sabe , por lo tanto notamos que para lograr un excelente aprendizaje y adquirir nuevos conocimientos los educandos depende de la utilización de los juegos didácticos de acuerdo a cada bloque, de tal manera que se desarrolle esta habilidad, ya que son niños de entre 8 y 9 años y ello ya necesitan aplicarlos a situaciones que se les presenten en su vida cotidiana.

9.- Al aplicar juegos didácticos la clase se convertiría en

Tabla estadística 20: Los juegos didácticos la clase se convertiría en

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Monótona –pasiva	0	0%
Activa-participativa	10	100%
Otros	0	0%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elab. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

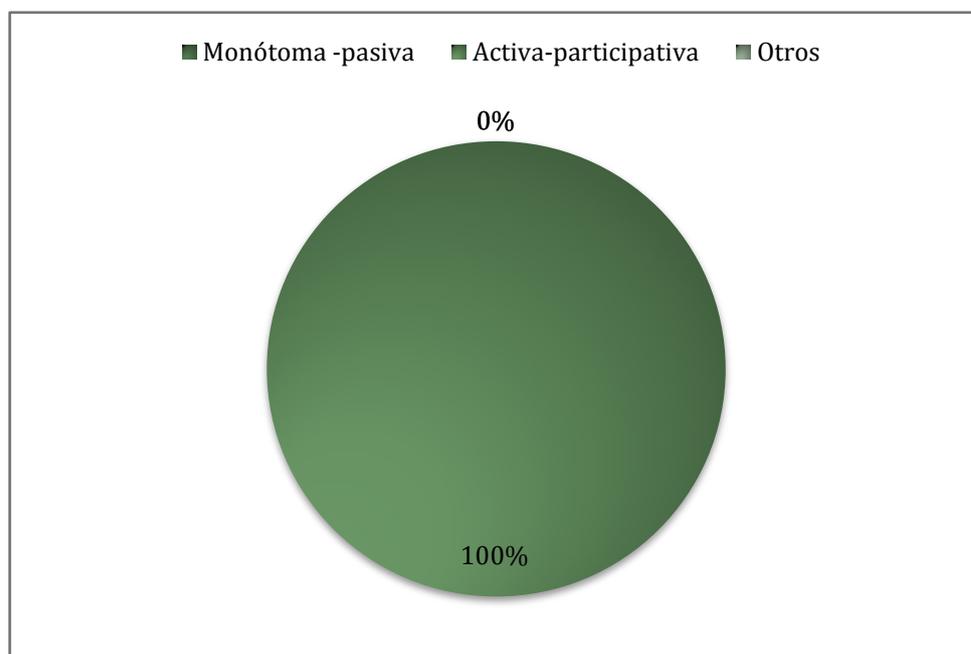


Gráfico 22: Los juegos didácticos la clase se convertiría en

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 0% de los docentes encuestados indicaron que al aplicar juegos la clases son monótona- siempre les ayuda a , un10 0% manifestó que al aplicar los juegos didácticos las clases se ponen más activas-participativas y un 0% que nunca lo hace, la verdadera labor del docente se ve reflejada en este resultado, el maestro en la mayoría de veces trata de que sus estudiantes comprendan los contenidos de forma rápida y no de una manera usual que es la utilización de juegos didácticos que van a fortalecer el desarrollo intelectual de los educandos.

10.- Le gustaría recibir capacitación sobre el juego como estrategia metodológica en el área de Estudios Sociales

Tabla estadística 21: Le gustaría recibir cursos de capacitación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	10	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	10	100%

FI: Encuesta realizada a los docentes de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de julio del Cantón el triunfo

Elba. Parra Pazmiño Rosa –Sánchez Marcia

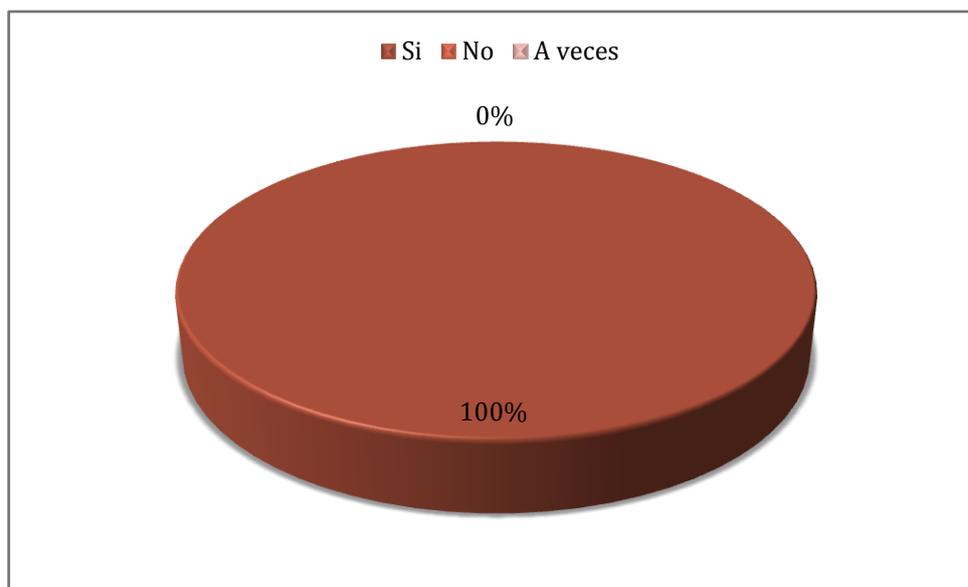


Gráfico 23: Le gustaría recibir cursos de capacitación

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Un 100% expresó que si le gustaría recibir capacitación sobre el juego como estrategia metodológica, 0% que no, y un 0% que a veces la intervención de los padres de familia en los procesos educativos es de gran significación, ya que ellos deben exigir a sus profesores que se actualicen en los nuevos juegos didácticos para que las clases de sus hijos o sean aburridas y los maestros puedan aprender a saber utilizar y diseñar cada clases de juegos.

4.2 ANALISIS COMPARATIVO, EVOLUCION, TENDENCIAS Y PERSPECTIVAS

Una vez realizada la investigación nos dimos cuenta que los docentes no poseen conocimientos acerca de aplicación de juegos didácticos en área de estudios sociales, de tal manera los alumnos carecen de conocimientos y un bajo nivel académico ya este problema no es desde ahora sino desde hace mucho tiempo, ya que existen poca preocupación en los docentes, según ellos la falta de tiempo, es por esto que a este problema debemos tratar de buscarle una solución.

4.3 RESULTADOS

Los resultados de las encuestas a los docentes y estudiantes del 4to año de educación básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio fueron los siguientes resultados.

En la pregunta n°10 de la encuesta realizada a los estudiantes se muestra que el docente debe realizar juegos didácticos para el educando pueda aprender los contenidos de estudios sociales.

En la pregunta n°4 de la encuesta realizada al docente debe saber cómo emplear el juego didácticos en el aula de clase.

En la pregunta n°7 realizadas a los docentes deben escoger cuidadosamente las actividades que vayan a realizar acorde a los beneficios de sus estudiantes, para optimizar las relaciones en el aula de clase, para sí poder aplicar los juegos didácticos con orden y disciplina.

En la pregunta n°2 realizadas al docente debe aplicar estrategias para que los alumnos centren su atención al momento de aprender y así romper con la rutina diaria de los educandos y esto ayude a mejorar su rendimiento académico.

En la pregunta n°3 realizadas a los educandos los docentes deben de contar con una guía de actividades que los ayude a mejorar la educación en los valores y las

relaciones interpersonales al momento que vayan aplicar los juegos didácticos para que así sus clases sean interesantes.

En la pregunta n° 10 realizada a los docentes deben capacitarse para innovar actividades que propicien tener un buen comportamiento dentro y fuera del aula y una capacitación sobre el juego como estrategias metodológicas en el área de estudios sociales.

4.3.7 En la pregunta n° 7 realizada a los educandos los profesores deben de tener más confianza con los alumnos y hacerlos participar con los juegos educativos para así fortalecer su capacidad intelectual en los niños.

4.3.8 En la pregunta n° 5 realizada a los educandos, los profesores deben utilizar juegos didácticos en un nuevo tema para que así los niños comprendan el nuevo tema y adquieran un mejor conocimiento.

4.3.9 En la pregunta n° 1 realizada a los docentes deben aplicar juegos didácticos para mejorar el rendimiento académico en los educandos.

4.3.10 En la pregunta n° 9 realizadas a los docentes las clases deben ser aplicadas con juegos didácticos y así los educandos se sentirán activos y muy participativos y podrán sentirse a gusto.

4.3.11 Basada a las encuestas realizadas a los docentes y educandos de la Escuela 21 de Julio se percato que los docentes no aplican juegos didácticos por la falta de tiempo y de recursos económicos ya que así ellos dictan sus clases y no les importa si los alumnos captan y adquieren conocimientos y mejorar su rendimiento escolar durante el proceso educativo dejando socuelas que perjudican el nivel académico en la institución

4.4 - VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Tabla 22: Verificación de hipótesis

Hipótesis	Verificación
<p>General:</p> <p>El juego como estrategia metodológica incidirá significativamente en el proceso enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio.</p>	<p>En la pregunta n° 2 de la encuesta realizada a los docentes se sostiene que De acuerdo a las encuestas realizadas nos pudimos dar cuenta que hace mucha falta la aplicación de juegos didácticos por parte de los docentes ya que no los aplican por falta de tiempo.</p>
<p>Particulares:</p> <p>El diagnóstico de las posibles causas del poco interés hacia el aprendizaje de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes del cuarto año básico permitirá el mejoramiento de las estrategias metodológicas de Estudios Sociales.</p> <p>El juego como estrategia metodológica se relacionará positivamente con el proceso de enseñanza – aprendizaje de Estudios Sociales</p> <p>La demostración de los beneficios de incluir el juego como estrategia metodológica mejorará significativamente el proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales.</p>	<p>En la pregunta n° 10 de la encuesta realizada a los educandos de acuerdo a las investigaciones realizadas tenemos en cuenta que por parte de los docentes hay poco interés en saber conocer y aplicar los juegos didácticos dentro del aula de clases.</p> <p>En la pregunta n° 2 realizadas a los docentes se debe relacionar los juegos ya que son de mucha importancia en el aprendizaje de los educandos por parte de los docentes.</p> <p>En la pregunta n°10 realizadas a los docentes les gustaría recibir cursos de capacitación sobre el juego como estrategia metodológica para mejorar en aprendizaje en los educandos.</p>

CAPÍTULO V PROPUESTA

5.1 TEMA

Diseñar y aplicar juegos innovadores para la enseñanza del área de estudios sociales dirigidos a docentes

5.2 FUNDAMENTACIÓN

En la educación de nuestro país hay una larga tradición de enseñanza de Estudios Sociales en la Educación Básica tiene como objetivo ofrecer a los estudiantes una visión general de la sociedad donde viven; su ubicación y desarrollo en el espacio; su origen y evolución histórica; su papel en el marco de la Geografía y la Historia del mundo, por lo tanto se los ha dividido por bloques curriculares en donde hacemos énfasis para aplicar juegos innovadores en cuarto año de educación básica, tomando como referencia el primer bloque en la cual vamos a diseñar juegos didácticos que le van ayudar a docente a tener nuevas perspectivas y puntos de vistas en los diferentes campos de estudios.

Por esta razón es la necesidad de aplicar estos juegos didácticos para fortalecer el desarrollo intelectual de los educandos para ampliar un mejoramiento en el campo de enseñanza-aprendizaje en todos los centro educativos, de esta se fortalecerá el interés del educando en los diferentes temas que el docente tratara en el área de estudios sociales.

Esta propuesta va a ser de una gran utilidad para la práctica creativa e los docentes hacia los alumnos para adquirir y buenas calificaciones que le van ayudar a mejorar el rendimiento escolar en el aula de clase y en su entorno.

El Juego como Estrategias Pedagógica para lograr el Desarrollo Psicomotor (2008) Para Bruner 1996 *“El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos “*

Según Bruner dice que el juego es la base fundamental en la existencia del aprendizaje y en los conocimientos previos de los educandos.

El Juego como Estrategias Pedagógica para lograr el Desarrollo Psicomotor Rivas, H (2005). “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo psicosocial del niño y niña. Pág. (56)

Según Rivas dice que el juego es una estrategia metodológica que va a fortalecer el desarrollo psicomotor en los niños.

5.3 JUSTIFICACION

A través de esta investigación realizada a los estudiantes y al personal docente del cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio. Nos hemos percatado la importancia de aplicar juegos didácticos y actividades el mismo que será de gran utilidad para los estudiantes.

Estos juegos elaborados es una guía para los docentes con la finalidad de que se innoven las técnicas para las diferentes actividades que se deben desarrollar en la institución para mejorar su rendimiento académico y sus relaciones interpersonales ya que existe la carencia y desmotivación de los niños porque los docentes en sus clases no utilizan métodos creativos y juegos innovadores.

Hemos observado que los padres no tienen conocimiento sobre la práctica de los juegos didácticos en los diferentes temas a tratar en el área de estudios sociales que deben aplicar a sus niños, por tal motivo nuestro propósito es elaborar varios juegos didácticos para el docente y de esta manera ayudar a mejorar su rendimiento escolar y a su vez facilitar mejores alternativas para su desarrollo sicomotor dentro el cual el alumno se encuentra inverso.

Con la ejecución de estos juegos lograríamos diseñar cambios con actividades en las cuales contienen juegos para despertar el interés de los alumnos.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General

Diseñar juegos didácticos mediante la aplicación de estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes.

5.4.1 objetivos específicos

- Organizar talleres de capacitación con los alumnos y docentes para que juntos llegaran a una reflexión acerca de la pérdida y aplicación de juegos didácticos.
- Relacionar por medio de trabajos en grupos como la carencia de juegos didácticos influye en el rendimiento escolar de los educandos.
- Desarrollar juegos didácticos a través de métodos y técnicas participativas institucionales para mejorar la calidez de los alumnos.

5.5 UBICACIÓN

PAIS: Ecuador

PROVINCIA: Guayas

CANTÓN: Triunfo

RECINTO: Vecinal Central

INSTITUCION: Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio

NIVEL: 4to A.E.B.

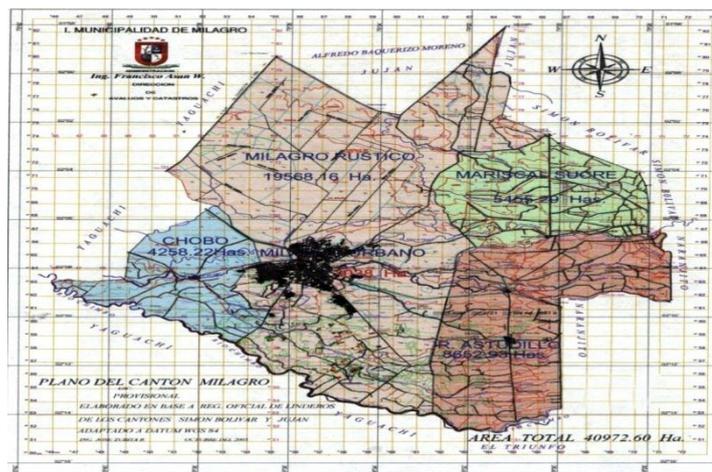


Figura 24: Croquis del Triunfo

Fuente: Municipio del triunfo

5.6 FACTIBILIDAD

La presente propuesta es factible por

Factibilidad Administrativa: Para la toma de decisión por parte del director de la Escuela 21 de Julio para aplicar la propuesta en unión con el personal docente de la institución.

Factibilidad Técnica: La propuesta contiene los fundamentos teóricos y lo lineamientos técnicos que han sido recopilados de muchas fuentes de información como son libros, fuentes bibliográficas.

Factibilidad Legal: Esta investigación se fundamenta en la constitución de la Republica del Ecuador (2008) Derechos del buen vivir Sección quinta.

Factibilidad Presupuestaria: Este proyecto se va a financiar por parte de las autoras de esta iniciativa el mismo que va a hacer accesible.

5.7 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

De acuerdo a los resultados conseguidos a través de la investigación planteada ante la problemática, debido a la falta de aplicación de juegos didácticos hacia los alumnos, se debe incorporar actividades por parte de los docentes que ayuden a mejorar el rendimiento escolar a los niños de cuarto año de educación básica mediante la aplicación de los juegos didácticos innovadores que le van a facilitar una mejor comprensión en el tema a tratar dentro del aula de clase, por eso es muy importante realizar un breve análisis del bloque curricular 1 para aplicarlos con los diferentes juegos, así relacionarlos en los temas a tratar .

Análisis metodológico del bloque el mundo en que vivimos del programa de de estudios sociales de cuarto año de básica

Para comenzar el análisis metodológico de cualquier programa se debe comenzar por las destrezas con criterio de desempeño. El programa de Estudios sociales de cuarto año consta de seis bloques curriculares los cuales relacionamos a continuación.

1. El mundo en que vivimos.
2. La gente ecuatoriana
3. La tierra ecuatoriana
4. Soy ciudadano o ciudadana
5. Mi provincia
6. Organización de mi provincia

Eje de aprendizaje buen vivir, identidad local y nacional.

Eje integrador Comprender el mundo en que vivimos y la identidad ecuatoriana.

Este bloque curricular tiene como objetivo educativo:

Analizar el planeta tierra dentro del sistema solar mediante la utilización de láminas y de juegos didácticos, para localizarlos y adquirir una dimensión y ubicación espacial adecuada en las representaciones del planeta.

A continuación hacemos un análisis de las destrezas con criterios de desempeño que corresponden a este bloque curricular

1. Reconocer que el lugar donde habitas forma parte del universo, desde la observación e interpretación de imágenes.

El contenido muestra las teorías de la creación, de manera que el estudiante tendrá una visión más clara acerca del gran espacio llamado universo.

Mediante el método de observación indirecta con el uso de diapositivas o el método de itinerario asistiendo a un planetario se podrá lograr la destreza en el estudiante.

Así lograr el objetivo de que el estudiante identifique el lugar donde habita, es decir el planeta Tierra como un elemento más del gran espacio.

2. Describir cómo está conformado el Sistema Solar a través de la identificación y caracterización de cada uno de los planetas que lo constituyen.

El contenido describe el sistema solar, de manera que el estudiante tendrá una visión más clara acerca de la estrella principal del sistema solar y de los demás cuerpos celestes.

Mediante el método de observación indirecta con el uso de diapositivas o el método de itinerario asistiendo a un planetario se podrá lograr la destreza en el estudiante.

Así lograr el objetivo de que el estudiante describa el sistema solar, su principal estrella y los cuerpos celestes que la componen.

3. Identificar al planeta Tierra como un mundo vivo dentro del Sistema Solar en comparación con el resto de planetas.

El contenido describe al planeta Tierra, de manera que el estudiante conozca a profundidad el tercer planeta más cercano al sol, nuestra casa.

Mediante el método de observación indirecta con el uso de diapositivas o el método de itinerario asistiendo a un planetario se podrá lograr la destreza en el estudiante. Así lograr el objetivo de que el estudiante comprenda y pueda explicar por qué hay vida en la Tierra, cuáles son sus movimientos y qué funciones cumplen.

4. Utilizar las líneas imaginarias de la Tierra, en la localización cartográfica de elementos geográficos.

5. Identificar los husos horarios y su aplicación en la división de las zonas horarias del planeta.

Ambas destrezas aparecen juntas en el contenido a ellas asignadas, donde se da a conocer al estudiante de forma sencilla un tema complejo *Husos Horarios y Líneas Imaginarias*, de manera que el estudiante aprenda a dividir el planeta con líneas imaginarias, encuentre un lugar con mayor facilidad y sepa en qué hora se encuentra.

Mediante el método de observación indirecta con el uso de diapositivas o el método de itinerario asistiendo a un planetario se facilitará el desarrollo de la destreza en el estudiante.

Así lograr el objetivo de que el estudiante ubique de manera exacta un lugar en la Tierra mediante el uso de las líneas imaginarias, a su vez determinar las horas en dichos lugares, aplicando los conocimientos acerca de los husos horarios.

Aunque estos bloques curriculares están interrelacionados entre si desde el punto de vista metodológico, existen algunas dificultades desde el punto de vista metodológico en cuanto a la utilización de los juegos didácticos, como un medio que potencie el aprendizaje en los estudiantes en el área de ciencias sociales y específicamente en los contenidos referente al bloque curricular

No1 relacionado con El mundo en que vivimos.

Lo que está incidiendo de forma negativa en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de la escuela 21 de julio del cantón el Triunfo

El diseño de juegos didácticos van ayudar al alumno a mejorar su rendimiento escolar en su establecimiento educativo y en la comunidad la cual va cubrir todas las necesidades para el desarrollo y mejorar del mismo. Para alcanzar este objetivo es necesaria la elaboración de un material didáctico que va de acuerdo a la edad del niño y también a cada bloque curricular, mediante 10 actividades las mismas que están enumeradas sistemáticamente y en las cuales de detalla:

- Título
- Objetivos
- Materiales
- Desarrollo
- Recomendaciones a los docentes

5.7.1 Actividades

A través de las siguientes actividades podremos realizar la aplicación de los juegos didácticos en el área de estudios social del Cuarto Año de Educación Básica del primer bloque curricular El Mundo en el que Vivimos.

- ❖ La aplicación de juegos didácticos para os niños del 4to Año de Educación Básica de la Escuela 21 de julio.
- ❖ Distribución de las guías didácticas para su aplicación.
- ❖ Desarrollo de un taller para conocer las relaciones que conllevan los niños y niñas de la institución para la aplicación de los juegos didácticos.

JUEGO NO. 1

JUEGO DEL SOBRE PREGUNTON

OBJETIVO: Reconocer el mundo donde vivimos mediante la aplicación de juegos didácticos para analizar el planeta donde crecemos.

En este bloque curricular tenemos como tema: Teoría del origen del universo lo cual tiene la siguiente destreza

Reconocer que el lugar donde habitas forma parte del universo, desde la observación e interpretación de imágenes.



Gráfico: 25: Juego del sobre preguntón

DESARROLLO

Dividimos el aula de clase en cuatro grupos A, B, C y D

Cada grupo seleccionara 1 sobre y cada sobre tendrá 1 preguntas

Cada pregunta vale 4 puntos

Si las respuestas son correctas ganaran

Los grupos deben permanecer en silencio cuando estén respondiendo las preguntas el otro grupo en caso contrario serán descalificados.

JUEGO NO.2

JUEGO DE IDENTIFICACION

OBJETIVO:

Diferenciar los cuerpos celestes mediante la aplicación de láminas para fortalecer rendimiento escolar.

En este bloque curricular tenemos como tema: Un universo lleno de cuerpos celestes lo cual tiene la siguiente destreza

Identificar cómo está conformado el Sistema Solar a través de la identificación y caracterización de cada uno de los planetas que lo constituyen.



Grafico26: Juego de identificación

DESARROLLO

Se formarán dos equipos con igual cantidad, luego seleccionamos a un niño y le colocamos el chaleco y comenzamos a sacar las figuras y luego los alumnos identificarán cada uno de los cuerpos celestes y podrán notar la diferencia en que hay en cada uno de ellos, el grupo que identifique las láminas correctamente será el ganador.

JUEGO NO. 3

EL JUEGO DE ROMPECABEZAS

OBJETIVO: Identificar el sistema solar mediante la aplicación de juegos didácticos para fomentar el desarrollo intelectual de los educandos.

En este bloque curricular tenemos como tema: El sistema solar lo cual tiene la siguiente destreza

Analizar al planeta Tierra como un mundo vivo dentro del Sistema Solar en comparación con el resto de planetas.



Gráfico 27: Juego de rompecabezas

DESARROLLO

En el juego intervienen dos grupos: el grupo A y el grupo B de acuerdo al número de estudiantes, distribuimos las piezas del sistema solar, el grupo A comienza a armar el rompecabezas, después el grupo B realiza lo mismo, si el sistema solar está armado correctamente el orden de los planetas será ganador

JUEGO NO.4

JUEGO DEL ROMPECABEZAS

Consiste en armar la pieza de acuerdo al tema a tratar, así el niño, podrá diferenciar cada una de sus partes y aumentara su estado físico e intelectual.

OBJETIVO:

Analizar las capas internas de la tierra mediante la utilización de juegos didácticos para desarrollar motricidad de los niños.

En este bloque curricular tenemos como tema: Nuestra casa lo cual tiene la siguiente destreza

Identificar al planeta tierra como un mundo dentro del sistema solar en comparación con el resto del planeta.



Gráfico 27: Juego de rompecabezas

DESARROLLO

- Explicar el tema en estudio.
- Motivar a la participación del estudiante explicando las reglas del juego.
- Mostrar Las pizas del rompecabezas
- Seleccionar al estudiante.

JUEGO NO.5 EL JUEGO DE LOS NAIPES

OBJETIVO: Analizar las líneas imaginarias y los husos horarios mediante la utilización de juegos didácticos para fortalecer el aprendizaje de los educandos

En este bloque curricular tenemos como tema: líneas imaginarias y la tierra se mueve, y los husos horarios lo cual tiene la siguientes destrezas

Utilizar las líneas imaginarias de la Tierra, en la localización cartográfica de elementos geográficos.

Identificar los husos horarios y su aplicación en la división de las zonas horarias del planeta.



Gráfico: 28: Juego de los naipes

DESARROLLO.

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

En el juego intervienen dos grupos: el grupo A y el grupo B. Los otros grupos participan en silencio.

Barajar los naipes.

Cada grupo estudia el tema propuesto en el área de Estudios Sociales cada naipe, durante 5 minutos.

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.

El grupo A pone sobre la mesa, sus dos cartas y explica el contenido de las mismas. Y el grupo B hace lo mismo explica el contenido

Triunfa el grupo que tenga más puntos.

JUEGO NO.6

JUEGO DE LAS TARJETAS

OBJETIVO:

Diferenciar las fases de la luna mediante la aplicación de juegos didácticos para aumentar el aprendizaje de los educandos.

En este bloque curricular tenemos como tema: La blanca amiga de la tierra lo cual tiene la siguiente destreza

Identificar al planeta tierra como un mundo dentro del sistema solar en comparación con el resto del planeta.

DESARROLLO.

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



Gráfico 30: Juego de las tarjetas

5.7.2 RECURSOS, ANÁLISIS FINANCIEROS

5.7.2.1 Recursos Humano:

Digitador

Rosa Parra Pazmiño

Marcia Sánchez

Tutora

5.7.2.2. Recursos y medios de trabajo

Biblioteca

Internet

Computadora

Impresora

Tinta

Hojas

Plumas

Cuaderno

MATERIAL PARA ELABORAR JUEGOS

Fomix

Silicón

Cartoné

Crayones

Marcadores, pinturas

5.7.2.3 Recursos Financieros

Tabla 23: Recursos financieros

Costos por servicios profesionales	cantidad	Precio unitario	total
Transporte en la semana	30	2	60.00
Impresión	8	30	240.00
Grabaciones en CD	2	12	24.00
Servicio de telefonía	40	1	40.00
Internet	50	1	50.00
Viáticos	20	3	60.00
Anillados	3	2	6.00
Empastado	1	20	20.00
Materiales para la elaboración de juegos	20	10	200.00
Total de gastos			700.00

5.7.3. Impacto

El diseño de esta guía de la práctica de juegos didácticos causará un impacto en los estudiantes, padres de familia y autoridades de la institución, permitirá tener un afecto real de las necesidades que hacían falta para crecimiento y mejoramiento del rendimiento escolar en los educandos dentro de la comunidad educativa, así los padres de familia verán que sus hijos están progresando en el nivel de estudio y tendrán mejores calificaciones.

De esta manera los educandos, podrán seguir elaborando juegos creativos y si poder aplicarlos en los diferentes bloques curriculares del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela 21 de Julio del Cantón el Triunfo.

Así los docentes podrán tener mejores conocimientos en los diferentes campos educativos de las diferentes aéreas de estudios y fortalecerán el rendimiento académico de la institución y mejoramiento de las relaciones con sus educandos y con todo el medio que los rodea.

Impacto Social.- Esta dirigido a los estudiantes, padres de familia y al personal que trabaja en la institución, lo cual beneficiará los niveles académicos de los estudiantes para la satisfacción de cada una de las personas que integran la comunidad educativa.

Impacto Pedagógico.- Fomentará y fortalecerá la comunidad educativa aplicando los juegos didácticos innovadores sobre los temas de estudios sociales para que mejoren el rendimiento escolar y comprensión del mundo que les rodea.

5.7.4 CRONOGRAMA DE TRABAJO

Tabla 24: Cronograma de trabajo

MES SEMANA ACTIVIDADES	ENERO				FEBRERO				MARZO				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Elaboración capítulo I	■	■																														
CAPÍTULO II		■	■	■																												
CAPÍTULO III					■																											
CAPÍTULO IV					■	■	■	■																								
REVISIÓN DE CAPÍTULOS I, II Y III									■	■	■	■	■																			
ENCUESTA														■																		
TABULACIÓN Y ANÁLISIS															■	■																
VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS																	■	■														
ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA																		■	■	■												
APLICACIÓN DE LA PROPUESTA																					■	■										
ENTREGA DE BORRADORES																							■	■	■	■						
REVISIÓN DE LOS BORRADORES																										■						
DEFENSA DEL PROYECTO																											■	■				

5.7.5. Lineamiento para evaluar la propuesta

Las actividades aplicadas en esta guía va a lograr que los alumnos mejoren su rendimiento escolar académico, esto ayudara a los docentes hacer más interesantes y dinámicas la enseñanza a sus estudiantes mediante la utilización de juegos didácticos innovadores para mejorar su nivel educativo.

Al momento que se aplicaron los juegos evidenciamos que la falta de juegos didácticos en centro educativo es de mucha importancia ya que los docentes no ponen en prácticas es tos juegos innovadores por la falta de tiempo y de recursos didácticos por esto es la elaboración de estos recursos para fomentar y fortalecer el nivel de estudio académico de los estudiantes y fluidez de los docentes, para que sus clases sean más innovadores y despierten interés en los educandos, para la satisfacción de cada una de las personas que integran la comunidad educativa.

Los educandos se sintieron muy contentos ya con muchas ganas de estudiar y sacar buenas calificaciones de esta manera dejamos a los docentes abierto el campo interés de que sigan elaborando juegos didácticos en los diferentes bloques curriculares en cuarto año de educación básica de la escuela 21 de Julio.

CONCLUSIONES

- Mediante este trabajo investigativo se percató que los docentes desconocen la importancia de los juegos didácticos que ayuden a los alumnos a mejorar su rendimiento escolar.
- Estas guías nos permiten acercarnos a los alumnos y darles a conocer lo importante que son los juegos didácticos a través de la práctica.
- Con esta práctica lograremos preparar a los padres como participantes para el desarrollo académico de sus hijos y a los docentes implementar sus actividades.

RECOMENDACIONES

- Aplicación correcta de los juegos didácticos sobre los temas de estudios sociales.
- La importancia pedagógica la actualización de los docentes en metodología de estudio para promover la paliación de los juegos didácticos innovadores.
- Que los docentes deben innovar sus temas y sus actividades diarias para que el desarrollo de la clase sea más atractivo e interesante mediante la utilización de estrategias metodológicas.

BIBLIOGRAFÍA.

- Aleksandr, R. (2005) Lev Vygotski: sus aportes para el siglo XXI, Caracas - Venezuela, Universidad Católica Andrés Bello.
- Asamblea N. (2008) Constitución de la república del Ecuador. Editorial Jurídica Ecuador
- Ausubel, D. (1963). The Psychology of Meaningful Verbal Learning. New York: Grune & Stratton.
- Ausubel, D. (1978). In defense of advance organizers: A reply to the critics. Review F (2012) of Educational Research, 48, 251-257.
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). Educational Psychology: A Cognitive View (2nd Ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Ausubel, D.P. (1960). The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material. Journal of Educational Psychology, 51, 267-272.
- Becerra S (2010) Actualización del Fortalecimiento Curricular de Cuarto Año de Educación Básica Edición I. Editorial Guitarra .Ecuador.
- Benejam P. (2007) Las ciencias sociales concepciones y procedimientos. Editorial Laboratorio Educativo. Caracas Venezuela.
- Chávez, A. (2004) Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vygotsky. Red de revista científica de América latina. Costa Rica.
- Cristófol A. (2006) El tiempo y el espacio en la didáctica de Ciencias Sociales. Uinta Edición. Universidad de Barcelona.
- Dómenec B. (2008) El Juego como estrategia didáctica. Editorial Laboratorio Educativo. Caracas – Venezuela.
- García L. (2010) El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales de .Editorial Moscoso Provincia de Los Ríos – Ecuador.
- González Ornelas Virginia (2008). Estrategias de enseñanza y aprendizaje.

- Editorial Pax México.
- Heatcothe D. (2002) Los Juegos Como Métodos de Enseñanza Aprendizaje.
- Hillary C. (2002) Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria. Ediciones Morata. Segundo Edición. Madrid – España.
- José C. (2004). Aprendizaje Ediciones Realp S. A. Alca 290-28027 Madrid
- Loril M. (2003) El juego en la educación infantil y primaria. Segunda Edición. Ministerio de Educación y Cultura. Impreso en España.
- Moran F. (2012) Ley Orgánica de la Educación Editorial Jurídica .Ecuador
- Ortiz A (2005) de Estudios Pedagogías y Didácticos Ce pedid Editorial Barranquilla.
- Ortiz A. (2005) La enseñanza de los estudios sociales en la escuela elemental. Editorial Universitaria. Puerto Rico.
- Pozo I. (2004) Teorías Cognitivas del Aprendizaje Edición Moratas Madrid
- Sánchez R. (2003) El Modelo Comprensivo y la Enseñanza de las Habilidades Técnicas Editorial Cepeda Madrid
- Vascones M. (2010) El Buen Vivir Editorial Jurídica. Ecuador
- Vásquez M. (2010) El juego: Conceptos y Teoría. Editorial Ecuador.

ANEXOS

ANEXO1



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DOCENTE DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Tenga la bondad de contestar por favor con total sinceridad, marcando un \checkmark dentro de un casillero que estime conveniente; de la respuesta que usted nos proporcione dependerá el éxito de nuestro proyecto, el mismo que nos servirá para diseñar la propuesta de solución a la problemática que estamos investigando.

Objetivo: Conocer la incidencia del juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales. La presente encuesta es anónima.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del establecimiento:

Dirección del establecimiento:

Sostenimiento:

Fiscal _____

Particular _____

1¿con qué frecuencia los docentes aplican juegos didácticos?



- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

2.- De acuerdo a su opinión, el juego como estrategia metodológica incide en

- a) La construcción de un nuevo conocimiento en base al anterior
- b) Romper la rutina diaria de los educandos
- c) Nada, pues no me parece importante

3.- ¿Cuán importante es mantener motivada la clase de Estudios Sociales?

- a) Siempre.
- b) A veces.
- c) Nunca.

4.- Los docentes tienen conocimientos de cómo emplear el juego como estrategia metodológica?

- a) Mucho.
- b) Poco.
- c) Nada

5.- Los docentes no emplean juegos didácticos de Estudios Sociales por:

- a) Falta de tiempo.
- b) Indisciplina.
- c) No saben cómo efectuar dichos juegos organizadamente.

6.- Generalmente, ¿cómo es la actitud de los estudiantes durante las clases de EESS?

- a) Animosos y participativos.
- b) Desanimados y poco participativos.
- c) Indiferentes

7.- Comúnmente los juegos didácticos se relacionan con:

- a) Las dinámicas.
-

b) Las canciones infantiles.

c) El trabajo en equipo.

8.- ¿Cómo se logra un buen proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales?

a) Presentándoles muchos conocimientos del tema a tratar.

b) Efectuando juegos acorde al tema a tratar.

c) otros

9.- Al aplicar juegos didácticos la clase se convertiría en

a) Monótona – pasiva.

b) Activa – participativa.

c) otros

10.- Le gustaría recibir capacitación sobre el juego como estrategia metodológica en el área de Estudios Sociales

a) Sí

b) No.

c) A vece

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO2



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ENCUESTA SUMINISTRADA A NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

Tenga la bondad de contestar por favor con total sinceridad, marcando un \checkmark dentro de un casillero que estime conveniente; de la respuesta que usted nos proporcione dependerá el éxito de nuestro proyecto, el mismo que nos servirá para diseñar la propuesta de solución a la problemática que estamos investigando.

Objetivo: Conocer la incidencia del juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales. La presente encuesta es anónima.

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del establecimiento:

Año Básico:

Género:

Masculino _____

Femenino _____

1.- ¿Con qué frecuencia tu profesor/a te hace participar en juegos educativos?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

2.- ¿Qué opinas de las actividades en las cuales tu profesor/a te hace participar durante las clases de Estudios Sociales?

a) Son divertidas.

b) Me ayudan a comprender el tema.

c) No sé, porque mi profesor sólo nos dicta materia.

3.- ¿Qué te parecen las clases de Estudios Sociales?

a) Son aburridas.

b) Son Interesantes.

c) Es igual a las demás asignaturas.

4.- Cuando faltan pocos minutos para empezar las clases de Estudios Sociales, ¿cómo te sientes?

a) Contento o contenta, porque me gusta esa asignatura.

b) Me da igual.

c) Triste, porque no me gusta esa asignatura.

5.- ¿Cuándo comprendes mejor un nuevo tema de Estudios Sociales?

a) Cuando mi profesor/a me dicta bastante materia sobre el tema.

b) Cuando mi profesor nos hace participar en un juego sobre el tema.

6.- Cuando tu profesor te hace participar en juegos educativos, éstas han sido mediante:

a) Dinámicas.

b) Las canciones infantiles.

c) El trabajo en equipo.

7.- Cuando participas en un juego educativo también puedes lograr:

- d) Llevarte mejor con tus compañeros y compañeras.
- e) Tener más confianza con mi Profesor/a.
- f) No sé, porque no hemos participado en esos juegos.

8.- Durante las clases de Estudios Sociales tus compañeros participan:

- a) Mucho.
- b) Poco.
- c) Nada.

9.- Te gustaría que tu Profesor/a de Estudios Sociales:

- a) Continúe dando clases igual como siempre lo hace.
- b) Que a más de dictar las clases nos haga participar en dinámicas.
- c) Que te deje participar en las clases y no tenga preferencia con otros niños

10) Te gustaría aprender los contenidos de estudios sociales utilizando juegos didácticos

- a) Si
- b) No
- c) No sé



FOTO DE LA ESCUELA FISCAL DE INFANTES 21 DE JULIO



FOTO DEL DIRECTOR DE LA INSTITUCION



FOTOGRAFIA DE LA ESCU ELA JARDIN DE INFANTES 21 DE JULIO



FOTOGRAFIA CON LA PROFESORA DE 4TO AÑO DE EDUCACION BASICA



FOTOGRAFIA DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES



FOTOGRAFIA DE LA ENCUESTA REALIZADAS A LOS EDUCANDOS



FOTOGRAFIA DEL JUEGO DE IDENTIFICACION



FOTOGRAFIA DEL JUEGO DEL SOBRE PREGUNTON



FOTOGRAFIA DEL JUEGO DE ROMPECABEZAS



FOTOGRAFIA DEL JUEGO DE ROMPEZABEZAS



FOTOGRAFIA DEL JUEGO DE TARJETAS



FOTOGRAFIAS DEL JUEGO DE LOS NAIPES

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO BASICA EN EL AREA DE ESTUDIOS SOCIALES	PROBLEMA GENERAL	FORMULACION	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	FUENTE	TECNICAS	INSTRUMENTOS	ITEMS
	Ausencia de juegos innovadores. en el proceso enseñanza-aprendizaje de estudios sociales	¿De qué manera incide la falta del juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza - aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio, durante el período lectivo 2012-2013?	Determinar la incidencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de Estudios Sociales en los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Jardín de infantes 21 de julio.	El juego como estrategia metodológica incidirá significativamente en el aprendizaje.de Estudios Sociales de los estudiantes del Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Jardín de Infantes 21 de Julio.	INDEPENDIENTE: El juego como estrategia metodológica DEPENDIENTE: Enseñanza – Aprendizaje de Estudios Sociales.	libros web	Encuestas	Cuestionario	¿Cómo influye el juego como estrategia metodológica en el área de Estudios Sociales? ¿Qué se alcanzará en el proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales al aplicar juegos acorde a los conocimientos del área?
SUB PROBLEMAS	SISTEMATIZACION	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS PARTICULARES						
Falta de juegos innovadores de por parte de, los profesores. Limitación a las nuevas metodologías Restricción al uso de recursos didácticos como juegos que promuevan	¿Cuáles son las posibles causas del poco interés hacia el aprendizaje de Estudios Sociales? ¿Influirá el juego en el mejoramiento de la enseñanza - aprendizaje de Estudios Sociales? ¿Cuáles son los beneficios de incluir el juego como estrategia metodológica en el proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales?	Diagnosticar las posibles causas del poco interés hacia el aprendizaje de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes del cuarto año básico. Establecer la relación entre el juego como estrategia metodológica en el aprendizaje de Estudios Sociales. Demostrar los beneficios de incluir el juego como estrategia metodológica en el aprendizaje de Estudios Sociales	El diagnóstico de las posibles causas del poco interés hacia el aprendizaje de Estudios Sociales que demuestran los estudiantes del cuarto año básico permitirá el mejoramiento de las estrategias metodológicas de Estudios Sociales. El juego como estrategia metodológica se relacionará positivamente con el aprendizaje de Estudios Sociales. La demostración de los beneficios de incluir el juego como estrategia metodológica mejorará significativamente el aprendizaje de Estudios Sociales.						

ARBOL DE PROBLEMAS

