



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL
Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**

**MENCIÓN:
EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:
ESTRATEGIAS LÚDICAS CREATIVAS EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO DE ESTUDIOS SOCIALES.**

**AUTORES:
MAYORGA MONSERRATE CLEMENCIA LEOPOLDINA
MERCHÁN LOOR VÍCTOR MANUEL**

MILAGRO ó ECUADOR

2011



ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado entregado por los egresados **MAYORGA MONSERRATE CLEMENCIA LEOPOLDINA Y MERCHÁN LOOR VÍCTOR MANUEL**, para obtener el título de Licenciados en Ciencias de la Educación, **MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA** y acepto asesorar el desarrollo del trabajo hasta su presentación, y evaluación y sustentación.

Milagro, a los 5 días del mes de febrero de 2011

Dr. Gustavo Domínguez Pàliz, Msc.



DECLARACIÓN DE LA AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los autores de esta investigación declara 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 nuestra 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 otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 12 días del mes de julio 2011

f. _____
Mayorga Monserrate Clemencia L.

f. _____
Merchán Loor Víctor M.



CERTIFICACIÓN DE DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**; 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

DEDICATORIA

Mi trabajo está dedicado con mucho amor a Jehová Dios nuestro, excelentísimo creador que me guía cada día, cada minuto por la senda correcta.

Con todo mi amor a mis queridos padres Francia Monserrate y Guillermo Mayorga; por darme la vida, cuidarme en todo momento y enseñarme lo valioso que es la vida por toda el esfuerzo que hicieron por darme la educación primaria y secundaria.

A mi amado esposo Jaime Rodríguez por su apoyo incondicional y enseñarme lo importante que es superarse y poder obtener un título universitario.

A mis tres hijos Tommy, Andrea, Tatiana que han sido el motor de mi vida que hacen que yo logre mis objetivos y me dan la fuerza que necesite cada día para cumplir con mis metas.

A mis queridos hermanos Martin, Pedro, Brígida, Máximo, Fernanda, Jessenia, Yordan por sus sabios consejos que fueron el empuje para lograr culminar con éxito mi carrera.

A mi compañero Víctor por su valiosa ayuda; a mi querido tutor Dr. Gustavo Domínguez por sus enseñanzas y a todos los docentes que durante estos seis años me brindaron sus conocimientos y su valiosa amistad.

Clemencia Mayorga de Rodríguez.

DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre Grace Merchán (QEPD)

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mis familiares.

A mi hermana Mercedes; por ser el ejemplo de hermana de la cual aprendí aciertos y de momentos difíciles los cuales los ha sabido superar; a mis tías Eloísa y María; a mis hermanos Henry y Dennys; y a todos aquellos que participaron directa o indirectamente en la elaboración de esta tesis como primos y sobrinos.

¡Gracias a ustedes!

A mis maestros.

Dra. Yolanda Valencia de Bermeo por su gran apoyo y motivación para la culminación de mis estudios profesionales; a la Lic. Isabel LealMaridueñapor su apoyo ofrecido en este trabajo; al Dr. Gustavo Domínguez Páliz por su tiempo compartido, apoyar e impulsar el desarrollo de nuestra formación profesional.

A mis amigos.

Que nos apoyamos mutuamente en nuestra formación profesional y que hasta ahora, seguimos siendo amigos: Kenia Tacuri, Ligia Vargas, Hermanos Crespo Burgos; Johanna Riera, Sonia y Silvia Sigüenza, Karina Muñoz, Norma Aguagallo; Colombia Almeida, Lourdes Pérez; y a Clemencia Mayorga por haberme ayudado a realizar este trabajo.

A la Universidad Estatal de Milagro y en especial a la Facultad de Educación Continua a Distancia y Post Grado; por permitirme ser parte de una generación de triunfadores y gente productiva para el país

Víctor Merchán Loor

RADECIMIENTOS

Agradezco a Jehová Dios por permitirme cumplir esta meta en mi vida porque gracias a toda su bondad podemos realizar nuestros objetivos.

Agradezco con infinita bondad a mis amorosos padres por lo cual doy gracias a Dios por tenerlos; a mis hermanos por su apoyo; al regalo más maravilloso que Dios nos da mis tres hijos que son mi más grande alegría, a mi querido esposo por toda su comprensión y por confiar en mí.

Al director de la escuela Benjamín Carrión Mora y rectora del colegio Técnico Alborada por permitirme realizar las prácticas docentes en sus instituciones educativas.

A la Dra. Patricia Galarza, Directora de la Esc. Fiscal y Lic. Jaime Flores Murillo por habernos apoyado, guiarnos y permitidos desarrollar el proyecto en la institución que ella dirige.

Agradezco a mi tutor Dr. Gustavo Domínguez Páliz por su guía en el desarrollo del proyecto.

A todos mis compañeros, que al compartir con ellos todo este tiempo de estudios ha sido para mí una linda y grata experiencia.

Clemencia Mayorga de Rodríguez.

Primeramente doy infinitamente gracias a Dios, por haberme dado fuerza y valor para culminar exitosamente mi carrera.

Agradezco también la confianza y el apoyo de mi madre y hermanos, porque han contribuido positivamente para llevar a cabo esta difícil jornada.

A todos los maestros que me asesoraron, porque cada uno, con sus valiosas aportaciones, me ayudaron a crecer como persona y como profesional.

Finalmente, agradezco a mis compañeros de estudios, con quienes he compartido una agradable etapa de formación profesional, especialmente a aquellos que me brindaron cariño, comprensión y apoyo en los momentos más difíciles, dándome con ello, momentos muy gratos.

Víctor Merchán Loor



CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Milagro, 12 de julio de 2011

Dr. Rómulo Minchala Murillo
Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente:

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue Estrategias Lúdicas Creativas en el Rendimiento Académico de Estudios Sociales y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

f. _____
Mayorga Monserrate Clemencia L.

f. _____
Merchán Loor Víctor M.

ICE GENERAL

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Justificación	6
1.3 Objetivos	6

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico	8
2.2 Marco Conceptual	52
2.3 Hipótesis y Variables	54

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo y diseño de investigación y su perspectiva general	57
3.2 La Población y la Muestra	58
3.3 Los Métodos y las Técnicas	60
3.4 Procesamiento estadístico de la Información	63

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de la Situación actual	75
4.2 Resultados	79
4.3 Conclusiones	79
4.4 Recomendaciones	80

CAPITULO V PROPUESTA

5.1 Tema	82
5.2 Justificación	82
5.3 Fundamentación	83
5.4 Objetivos	90
5.5 Ubicación	90
5.6 Estudio de la Factibilidad	91
5.7 Descripción de la Propuesta	92
Anexos	117

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1	
Estrategia Lúdica en la Educación	16
Cuadro 2	
Motivación y aprendizaje. Factores involucrados	41
Cuadro 3	
Motivación escolar según los diferentes enfoques	43
Cuadro 4	
Estilos de aprendizajes	47
Cuadro 5	
Declaración de variables	67
Cuadro 6	
Distribución de Años Básicos	71
Cuadro 7	



PDF Complete

Your complimentary use period has ended. Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

	63
Cuadro 8	-----
Pregunta dos	64
Cuadro 9	-----
Pregunta tres	64
Cuadro 10	-----
Pregunta cuatro	65
Cuadro 11	-----
Pregunta cinco	65
Cuadro 12	-----
Pregunta seis	66
Cuadro 13	-----
Pregunta siete	66
Cuadro 14	-----
Pregunta ocho	67
Cuadro 15	-----
Pregunta nueve	67
Cuadro 16	-----
Pregunta diez	68
Cuadro 17	-----
Pregunta uno	68
Cuadro 18	-----
Pregunta dos	69
Cuadro 19	-----
Pregunta tres	69
Cuadro 20	-----
Pregunta cuatro	70
Cuadro 21	-----
Pregunta cinco	70
Cuadro 22	-----
Pregunta seis	71
Cuadro 23	-----
Pregunta siete	71

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
EDUCACION CONTINUA A DISTANCIA Y POST GRADO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS CREATIVAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE
ESTUDIOS SOCIALES.**

RESUMEN:

El referente currículo educativo del país propone al juego como una herramienta metodológica fundamental para una mejor enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales que se hará de una manera coherente, en la infancia el juego tiene un fin en sí mismo y va acompañado de sentimientos de alegría, satisfacción, creatividad aspectos muy importantes que estimulan las capacidades físicas e intelectuales. Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás Es así que como docente sabemos que las estrategias lúdicas creativas engloban acciones ,actitudes ,decisiones, y propuestas que se deben presentar a los alumnos: juegos canciones, humor, libertad, reflexión análisis creatividad por lo que si los docentes de los establecimientos educativos se capacitan y ponen en práctica la participación de la lúdica en el salón de clases este se convertirá en un salón lúdico. La guía didáctica de estrategias lúdicas creativas favorece notablemente la expresión de sentimientos, posibilitando el despliegue de toda capacidad y potencialidad; cimentando positivamente la personalidad en los niños y niñas y desarrollando destrezas y habilidades. Este desarrollo de destrezas y habilidades se logra por medio de la lúdica y la creatividad, es así que se debe incorporar las prácticas del salón lúdico educativo según la edad de cada niño al fin de que el niño logre experiencias de realizaciones con los otros y con nuestro entorno. Además la lúdica logra un mayor desarrollo del sistema psicomotor del niño es importante la buena disposición de los padres frente al juego, tornándose así el momento del juego en algo motivante ya que este es el mejor aliado del desarrollo infantil y permite a los niños progresar con un aprendizaje significativo en el área de los Estudios Sociales.

Palabras claves: Lúdicas creativas, creatividad, aprendizaje significativo



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

INTRODUCCIÓN

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido ¿Por qué el aprendizaje debe ser aburrido? El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencia potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

El juego es un recurso creador tanto en el sentido físico cuanto es el mental porque el niño pone el juego durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee.

Pensamos en la Guía didáctica de estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales. **“APRENDER JUGANDO”** como implemento de motivación, creatividad y de desarrollo cognitivo donde a través de múltiples actividades los participantes se descubren y estructuran como personas y como un espacio de socialización creativa. Respetándose los intereses del niño durante el juego, se promueve el juego libre y creativo, se estimula a revalorizar aspectos culturales.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Problematización

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

La escuela fiscal Mixta N° 24 òLic. Jaime Flores Murilloö de la ciudad de Milagro, es una institución que cuenta con 597 estudiantes distribuidos en los diferentes años básicos (1° a 7° año de educación básica). Está conformada por una directora y 17 docentes.

Uno de los problemas diagnosticados es este plantel es **el bajo rendimiento académico en Estudios Sociales** por la limitada aplicación de estrategias metodológicas basadas en el juego por parte de los docentes, originando estudiantes con dificultad para comparar, clasificar, analizar, sintetizar, generalizar, inducir y argumentar hechos que ocurren dentro y fuera del aula. Esta falta de habilidades y destrezas, acompañadas del poco interés y desmotivación en clases ocasionan que tengan un deficiente rendimiento académico e impiden que los alumnos expresen sus sentimientos y pensamientos de manera espontánea y fluida. Limitando que tengan fundamentos para estructurar pensamientos e ideas creativas.

Tomando en cuenta el problema que los docentes deben enfrentar por su falta de preparación metodológica en el compromiso de enseñanza, es algo que **no** se puede resolver de forma inmediata, es preciso iniciar, un proceso de investigación para indagar el ámbito y

son los factores que lo afectan, los cuales se desconocen, debemos determinar, analizar, y plantear las posibles soluciones para poner en práctica un Plan de Acción que le dé solución al problema.

Si consideramos a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes. Cada experiencia lúdica enfrenta al alumno a situaciones nuevas, se la presenta como desafío, obstáculo a superar.

Las estrategias lúdicas creativas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus alumnos: Juegos, canciones, humor, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad, movimiento. Por lo que si los docentes de los establecimientos educativos se capacitan y ponen en práctica la participación de juegos en el salón de clases este se convertirá en **salones lúdicos** teniendo así como resultado estudiantes motivados, participativos con habilidades para crear, reflexionar e investigar.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Se dice que un alumno tiene un mal rendimiento escolar cuando no logra o tiene muchas dificultades para alcanzar los objetivos programados en el proceso Enseñanza ó Aprendizaje, y que, frecuentemente, resulta en cursos desaprobados, o en la pérdida del año académico."

CAUSAS Y CONSECUENCIAS

Preocupados por este problema dentro de este proyecto de investigación, nos hemos propuesto determinar las causas y consecuencias que afectan a los estudiantes del cuarto año básico.

Causas:

A continuación enlistamos las causas de este problema para buscar posibles soluciones, entre las que anotamos las más importantes:

- Escases de aplicación de estrategias lúdicas creativas
- Ausencia de materiales didácticos.
- Escasa aplicación de estrategias en el proceso de enseñanza ó aprendizaje
- Des actualización de los docentes en el empleo del juego en la educación.

Como consecuencias a las causas antes mencionadas tenemos:

- Bajo rendimiento académico en Estudios Sociales.
- Poca participación en clases por parte de los estudiantes
- Poco desarrollo de los valores sociales y humanos.
- Pérdida del año escolar.

1.1.2 Delimitación del problema

Provincia: Guayas

Cantón: Milagro

Parroquia: Enrique Valdez

Cobertura del Proyecto: Escuela: Fiscal Mixta N° 24 ò Jaime Flores Murillo

Unidad de análisis: Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica

Campo: Pedagógico

Área de Investigación: Estudios Sociales

Campo de Interés: Personal directivo y docente

1.1.3 Formulación del problema

Una vez determinado la problemática a estudiar, donde destacan diferentes factores, tales como los sujetos que motivan la realización de la investigación y el entorno escolar donde debe interactuar, se ha detectado los factores de afectación que ejerce tal situación sobre los individuos. De modo que desde la perspectiva de los autores, el problema quedará formulado mediante las siguientes interrogantes:

¿De qué manera contribuyen las estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales de los estudiantes del Cuarto Año Básico de la Esc. Fiscal Mixta N° 24 Lic. Jaime Flores Murillo de la ciudad de Milagro periodo 2010 ó 2011?

1.1.3.1 Evaluación del problema:

Reconociendo a la educación como un proceso sistemático y continuo de experiencias significativas dentro de un marco socializador, determinado por la interrelación de los actores sociales en el sentido real de la utilidad, es necesario que se identifique el problema de la

aislado, sino como un aspecto general de la falta de motivación en la educación clásica.

De ahí que la evaluación de este problema conlleva a reconocer este tema en seis delimitantes.

- a. Es un problema **real**, que se presenta a menudo en todos los ámbitos de la Educación Básica.
- b. Es un tema **importante**, porque destaca la importancia del juego y creatividad en el proceso de enseñanza para así obtener un aprendizaje significativo.
- c. El trabajo de equipo presenta una acción de carácter **original**, ya que fomenta un enfoque constructivista que dará paso a un aprendizaje creativo y significativo.
- d. Se considera una problemática **evidente**, en la falta de programación lúdica dentro del micro currículo docente que el maestro registra por área y año lectivo.
- e. Considerar la problemática como un hecho **factible** de analizar, en vista de tener al alcance del investigador, la población y las variables que afectan su relación con los objetivos del tema.
- f. Es una investigación **relevante** en el sentido práctico y productivo de aplicar el juego y las dinámicas dentro del proceso de aprendizaje significativo que busca la educación de ñaprender haciendoö

1.1.4. Sistematización del problema

- ❖ ¿Con estrategias lúdicas creativas mejorara el rendimiento académico en Estudios Sociales?
- ❖ ¿La motivación mejora el rendimiento académico de los estudiantes?
- ❖ ¿El salón de Clases se debe convertir en Salón de Juegos o salones lúdicos?

1.1.4.1 Pronóstico

La falta de habilidades y destrezas, acompañadas del poco interés y desmotivación en clases provoca que tengan un deficiente rendimiento académico. Esta limitada aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza hace que los estudiantes tengan dificultades para comparar, clasificar, analizar, inducir y argumentar.

Las estrategias lúdicas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus alumnos: Juegos, reflexión, análisis, creatividad, movimiento. Para mejorar la situación anteriormente detectada debemos capacitar a docentes para que pongan en práctica la participación de juegos en las horas de clases este se convertirá en herramientas didácticas, teniendo así como resultado estudiantes motivados, participativos con habilidades para crear, reflexionar e investigar y su aprendizaje sería mejor.

1.1.5 Determinación del tema

Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General de Investigación

- ❖ Aplicar estrategias lúdicas creativas en el área de estudios sociales, mediante técnicas dinamizadoras adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza y alcanzar el éxito académico de los niñ@s del plantel.

1.2.2 Objetivos Específicos

- ❖ Desarrollar juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, como instrumento de motivación para los estudiantes del plantel.
- ❖ Aplicar la práctica de actividades lúdicas como mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes por medio de una Guía metodológica.
- ❖ Determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.3 JUSTIFICACION

El estudio que se realizará a continuación tiene una gran importancia por cuanto al aporte que se pretende propiciar a través del mismo, sin duda alguna, despertarán mucha conciencia ante una situación y ha sido investigada, también es cierto, que aún persiste la desmotivación y el aislamiento entre algunos alumnos dentro del aula de clases. Esta investigación permitirá conocer los diferentes tipos de estrategias lúdicas que se utilizarán dentro y fuera del aula, dependiendo de la dificultad que los alumnos presentan, donde el docente a pesar de tener un gran número de matrículas, espacios y recursos, debe tomar en cuenta los conocimientos pedagógicos para lograr que los alumnos se incorporen a

miento académico, que nos permiten relacionar el juego con el mundo virtual y las experiencias emocionales y creativas con el proceso de aprendizaje.

El proyecto se presenta como un modelo abierto e innovador para propiciar el desarrollo de nuevas estrategias lúdicas para los docentes que expresen imaginación, intuición, creatividad, comunicación, recreación, entre otras experiencias que fomenten el aprendizaje a lo largo de la vida, las habilidades y el conocimiento necesario para formar seres autónomos, creadores y felices. Su aplicación beneficiaría a los docentes y estudiantes de la escuela Fiscal N° 24 ðLic. Jaime Flores Murilloö; orientándolos al empleo y desarrollo de nuevas estrategias lúdicas, dejando a un lado las clases tradicionales y rutinarias en las cuales el docente es un simple transmisor de información.

Jugar es para los adultos una forma de encontrarse con los demás y con uno mismo, con el niño que llevamos dentro. Es animarse a experimentar diferentes roles, a explorar nuevos mundos. El juego es la actividad natural, rica y espontánea del niño a lo largo de su desarrollo, es su más auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo, cuando juega lo hace con seriedad, intensidad y compromiso integrando aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos. Jugando el niño aprende a relacionarse con el otro y también a reconocer lo que él tiene de diferente. A través del juego los niños son protagonistas y no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

En este trabajo se desarrollarán diferentes vertientes de las estrategias lúdicas, compartiremos experiencias educativas relacionadas con esta pedagogía y recuerdos de juegos de la infancia (escolar, familiar y barrial), permitiendo que a través de estos el docente y estudiantes participen en forma dinámica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De igual manera para la aplicación de estrategias lúdicas es necesario que exista un plan de capacitación pedagógico, en los cuales los docentes interactúen de manera directa y adquieran la destreza necesaria para mejorar el conocimiento de los estudiantes en el área de Estudios Sociales.

El empleo de estas estrategias lúdicas creativas por parte de los docentes permitirá que la institución cuente con docentes de calidad y estudiantes críticos, creativos y que aporten al desarrollo de nuevas ideas.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEORICO

2.1.1 Antecedentes históricos

El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música y el baile, y jugando.

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

giptólogo fundador de la Biblical Archaeological Society, se refiere en 1864, como recoge **Falkener (1892: 10-33)**, a los primeros juegos aparecidos en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente.

Otro de los juegos descritos por dicho egiptólogo se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto. Poco después, en 1866 el doctor Birch reconocía una palabra encontrada en uno de los juegos egipcios con el significado de juego del ajedrez, e indagaba sobre la similitud entre dicho juego y el actual ajedrez a partir de las piezas listas para empezar a jugar. Asimismo se refiere a Rameses III jugando a las damas con Isis.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos òjugarò y òaprenderò confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el estudiante o aprendiz se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades además de materiales complementarios que han aparecido en el mercado.

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

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

juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia

Pedagógica.

El futuro del juego en sus diversas vertientes (tradicional, informatizado, de rol o videojuego), es una proyección natural de su pasado. El nexos entre ambos no se encuentra en las reglas, ni en las piezas, ni en las recompensas, sino en el corazón y el cerebro de los jugadores, en las sensaciones que residen en la naturaleza humana. La importancia del juego reside en el individuo que siente, no en el objeto que por sí mismo es ajeno al juego. No es posible ver a una pieza de ajedrez emocionada.

Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciados del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante. Según Del Moral (1996: 64) al referirse a los videojuegos señala que al 87% de las chicas les atrae más un tipo de juego que requiera habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas, mientras que un 75% de los chicos prefiere aquellos juegos en los que se tenga que defender algo o a alguien y requieran de un estrategia.

En suma, con efectos sonoros y visuales de mayor o menor atractivo (planos o en tres dimensiones, por ejemplo), con un diseño gráfico más sencillo o complicado y tanto si nos trasladan al siglo XXIX como al XV, los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

Consultando en la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro pudimos darnos cuenta que existe un proyecto similar al nuestro en una variable, el tema es el siguiente:

- ❖ El rendimiento escolar de los niños-as trabajadores de la escuela Fiscal Nocturna Padre Gonzalo Amoroso.

Autores

Ruth Ivonne Vivar Vivar

Janet Cabrera Alvarado

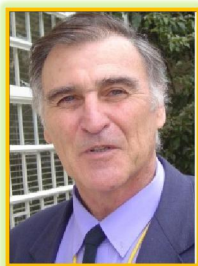
2004

2.1.3.1 Fundamentación Científica

2.1.3.1.1 Estrategias Lúdicas Creativas

La Metodología Lúdico Creativa busca explicitar una forma nueva de encarar los procesos educativos tomando en cuenta los estudios sobre los hemisferios cerebrales, la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, relaciones interculturales y las diferencias y especificidades de producción de conocimientos de cada individuo. Su identidad cultural, su potencial creativo y partiendo de estos, busca implementar procesos donde la creatividad sea la clave. Procesos que a la vez sean transformadores, que contemplen las necesidades de cambio y transformación social, incluyendo a todos los actores sociales y que posibilite cambios que permitan mejorar las condiciones de vida y salir de la pobreza.

Según el Doctor **DINELLO, Raymundo** [versión electrónica]



“La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.” (Pág. 1)

La actividad lúdica creativa o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

El juego, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración,

e otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad.

Para **Seda (1973)** y **Céspedes (1987)**: [Versión Electrónica]

“Los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.” Pág. 2

Estos dos autores coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

- **Voluntariedad:** Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- **Satisfacción inmediata y directa:** Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- **Autoexpresión:** Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, **Zully Vega (1991)**¹ [versión electrónica] considera que ésta puede ser:

- **Activa:** Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.
- **Pasiva:** La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

Cabe rescatar que tales tipos de recreación se ven afectados tanto en forma positiva como negativa por algunos factores; según **Céspedes (1987)**² algunos de éstos son: el cambio demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria y el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos.

¹ VEGA, Zully <http://www.monografias.com/ludicaeducacion>

² CÉSPEDES <http://www.ludica.org>

lúdica con la seriedad y espontaneidad que merece exige adaptaciones a las circunstancias.

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

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

La Metodología Lúdico Creativa se basa en el postulado que es en la práctica, donde principalmente se adquiere el aprendizaje, sin descuidar, sin embargo los conocimientos y los sentimientos que implica todo proceso de:

Acción ó Reflexión - Acción

Saber - Saber Hacer - Saber Ser.



Parte de una mezcla de la educación popular, la pedagogía de la expresión y la pedagogía contextual. Se aborda el espíritu del juego, la espontaneidad y la creatividad como recurso metodológico, porque multiplican las situaciones de interacción estimulante y superan los aprendizajes individuales.

Como toda metodología, implica un camino que busca un fin mediante la utilización de múltiples actividades de expresión lúdico-creativas que se relacionarán con los conocimientos científicos y con la afirmación de identidades, siguiendo una secuencia establecida en la práctica: introducción con juegos; actividades de expresión; información; experimentación; sistematización.

A su vez utiliza el juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador como lo emplea la didáctica, sino que se parte de la concepción que el juego por sí mismo implica aprendizaje, facilita interiorizar y transferir los conocimientos para volverlos significativos y llenos de contenidos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar y transferir los saberes, ser protagonista, crear y recrear el juego mismo. Y

a los estados de ánimo, a los sentimientos y a las ideas propias o sea a desarrollar las inteligencias emocionales.

Se capacita a los educadores, maestros, profesores, en organizar actividades donde las temáticas a tratar se profundicen a través del juego, de transitar por diversos estados de ánimo, trabajar con todos los sentidos y vivenciar experiencias de aprendizaje que impliquen todo el ser.

Esta metodología sirve a todo público interesado en realizar procesos educativos creativos, capacitaciones y procesos de formación para todos los niveles educativos y tanto para la educación formal como para la educación no formal y en amplios ámbitos del quehacer social, sindicatos, defensa y ejercicio de los derechos humanos, en terapia, capacitaciones de tipo social y político, participación ciudadana, etc.

La Metodología Lúdico Creativa plantea una opción educativa que se diferencia de la escuela de primer grado y que se basa en la especificidad del universo fantástico de la magia infantil que caracteriza estas edades, frente al realismo científico que poco a poco se instaura en la escolarización. Le confiere un valor particular al período infantil, en sí mismo, tomando en cuenta que en la situación de animación lúdico ó creativa, el/la niñ@ vive mejor su infancia y más acorde con su desarrollo evolutivo.

La Metodología Lúdica Creativa plantea que la principal actividad del educador, promotor, facilitador y/o maestro de educación infantil es la de acompañar el proceso de desarrollo infantil, permitiendo que el/la niñ@ evolucione en el descubrimiento del mundo de los valores y la estructuración de los aprendizajes, extrayendo conceptos de las relaciones experimentadas en un equilibrio entre las múltiples estimulaciones y el respeto de una libertad infantil.

Pensamos que para realizar esta tarea se hace imprescindible un proceso de formación para los educadores, proceso que posibilite que estos sean capaces de comprender la realidad y actuar sobre ella, que obedezca a una nueva forma de organización de la tarea educativa donde se trabaje experimentalmente con situaciones vivenciales, que faciliten el contacto con el universo lúdico del niñ@ y acepten su espontaneidad creativa.

Estrategias Lúdicas Creativas

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

2.1.3.1.3 Objetivo de la utilización de las estrategias lúdicas creativas en las instituciones educativas.

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

2.1.3.1.4 Fases de las Estrategias Lúdicas Creativas

La aplicación de las estrategias Lúdicas creativas considera tres fases de ejecución:

se elabora los planes de sesión, considerando los contenidos de las Ciencias Sociales.

Comprende los pasos o acciones que posibilitaran comenzar o iniciar el juego.

- **Ejecución propiamente dicha:** En esta fase, se realizan las sesiones de clase planificadas. Es prácticamente la aplicación de la experiencia, por lo que el investigador debe actuar en formar cuidadosa y recoger toda la información que le permita después proceder al análisis de la misma.

Se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de los establecido en las reglas del juego.

- **Evaluación:** En esta fase se debe señalar la forma como se va a evaluar. Se considera una evaluación de entrada, una evaluación de proceso y una evaluación de salida.

Los maestros que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos para la enseñanza de Estudios Sociales debemos tener presente las particulares psicológicas de los estudiantes ya que su utilización es para la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de las habilidades.

2.1.3.1.5 La Estrategia Lúdica creativa en el proceso de enseñanza aprendizaje

Cuadro 1 Estrategia lúdica en la educación



Fuente: Estrategia Lúdica en la educación

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

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

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

La actividad lúdica debe ajustarse a las posibilidades del niño. Es preferible comenzar con juegos sencillos que potencien la observación, la iniciativa, la curiosidad, la exploración, la apertura, la colaboración y el respeto. En un ambiente interpersonal cálido y rico en estímulos que no obstaculice la libertad del niño se incrementa el disfrute compartido. Los eventuales conflictos deben canalizarse adecuadamente, de manera que se sustituyan el capricho, el egoísmo o la agresividad por la cooperación.

El juego es una de las actividades más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que se nace hasta que se tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus experiencias para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños (a) no deben privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad, con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y propicia rasgos como el dominio de si mismo, la seguridad, la atención (deben estar atentos para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos

la vida ciudadana. En este sentido, se desarrollaron las micro clases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. En el trabajo realizado queda como evidencia que el maestro si puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugiere otros juegos.

No se trata en modo alguno de que los centros educativos se conviertan en "parques de atracciones", pero tampoco es aconsejable minusvalorar la actividad lúdica. Aun cuando la palabra 'escuela' viene del griego 'skholé', esto es, ocio y tiempo libre, es bien cierto que a estas instituciones se acude, en general y con las necesarias diferencias, a trabajar. Nada puede objetarse al esfuerzo exigido por la educación formal, pero no debe soslayarse que en el discurrir formativo se precisa igualmente disfrute, por el ensanchamiento vital que este estado de ánimo genera. Esta dilatación personal acontece a menudo a través de la participación lúdica.

Los logros sensoriales, psicomotores, cognitivos, emocionales y sociales alcanzados merced a la actividad lúdica saludable nos llevan a afirmar que el juego es bueno para la mente y para el cuerpo, de modo que ha de tenerse más presente en la educación.

2.1.3.1.6 El juego en las Ciencias Sociales

Como nos indica **OCEANO, Editorial (2007) Juegos y aprendizaje escolar**

El juego propuesto para el área de Ciencias Sociales presenta dos tipos distintos. De contenido es una posibilidad es el que el juego o actividad se basa en la memorización de datos, otra posibilidad es que los juegos se desarrollen azuzando las capacidades cognitivas y de experimentación de los alumnos. Pág. 486

Este trabajo presenta un nutrido conjunto de actividades que sigue el modelo de pregunta y respuestas este tipo de actividades pueden servir de pauta para que educador cree su propio elenco de juegos, adaptados a las necesidades de un temario específico de grupo concreto.

guntonas, carrera de sillas, la pirámide creativa para citar algunos para adaptar a cualquier temario de Ciencias Sociales basta con preparar previamente una serie de preguntas adecuadas a las necesidades del grupo por el contrario, las actividades son ideales para ejercitar las capacidades de categorización y análisis.

El área de Estudios Sociales, debido a que se ocupan de temas vinculados a nuestro espacio más inmediato, son idóneas para que el educador dé rienda suelta a su imaginación e invente un sinfín de juegos próximos o asociados al marco escolar.

2.1.3.1.6.1 El juego como herramienta educativa

Como nos indica autores como: **Silva (1995) [versión electrónica]:**

Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".(pág. 1)

Aquí se establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) [versión electrónica]

Es importante el lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. El pensamiento y el lenguaje convergen en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. (pág. 1)

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

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

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

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

2.1.3.1.7 Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las estrategias lúdicas creativas:

- **La participación:**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que

del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

- **El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

2.1.3.1.8 Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica lúdica creativa

1.- Motivación inicial.

2.- Ejecución:

- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?

o apreciamos?

- Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?

3.- Reforzamiento:

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

4.- Vinculación con la vida:

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

5.- Sistematización y Generalización:

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

2.1.3.1.9 Ventajas fundamentales de las Estrategias Lúdicas Creativas:

Se pueden apreciar varias ventajas como:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

ción, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

2.1.3.1.9.1 Ventajas Pedagógicas para el Profesor

- Perfecta adaptación al currículo de los centros educativos.
- Exige poco tiempo de preparación y no se precisa experiencia previa en tecnología.
- Se organiza y utiliza rápidamente y facilita el manejo de la clase.
- Proporciona respuestas a muchas preguntas técnicas.
- Cuenta con una nítida línea de progresión curricular.
- Apoyo antes, durante y después de las lecciones.
- Éxito inmediato de aceptación por parte de los alumnos.

Así pues la estrategia lúdica creativa, por los antecedentes expuestos se constituye en un valioso apoyo para el docente.

2.1.3.1.9.2 Ventajas Pedagógicas para el alumno

Por otro lado, se puede observar que también tiene ventajas para el alumno, así:

- Convierte el aprendizaje en algo divertido, haciendo bastante accesible los principios de Ciencia a los estudiantes.
- El estudiante eleva su conciencia de la ciencia en la vida cotidiana.
- Los programas se sirven se modelos fascinantes que simulan el mundo real.

ndizaje autónomo.

- Estimula el afán exploratorio y de investigación.
- Prepara para el trabajo en grupo.
- Facilita el aprendizaje progresivo, según el propio ritmo y nivel individual.
- Estimula el hábito de trabajo ordenado.
- Coadyuva a la superación de limitaciones comunicativas.
- Genera habilidad para estructurar investigaciones y resolver problemas concretos.

2.1.3.1.10 Aula lúdica pedagógica

El òAula Lúdicaö es un lugar donde se experimenta y profundiza la teoría y se relaciona inevitablemente con la práctica, se propone como un medio de aprendizaje y cambio en el comportamiento hacia la escuela, para convertir este espacio lúdico escolar y su argumentación en el aporte fundamental de esta investigación.

El profesional que está al frente del espacio lúdico, debe orientar todos sus esfuerzos para que los estudiantes se eduquen, se preparen para la vida, se puedan convertir en adolescentes competitivos.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

2.1.3.1.11 La Creatividad

Existen numerosas teorías acerca de la creatividad, que se pueden agrupar en:

Teoría psicoanalítica: Plantea que lo importante de todo pensamiento de todo creador es el abandono de los contenidos lógicos, que lo único que hace es impedir la formulación y descubrimiento de nuevas soluciones.

Se defienden este tipo de teoría utilizan principalmente los términos de pensamiento productivo y solución de problemas, para referiréis al acto creativo. Exponen que debe existir una reestructuración de los problemas.

Teoría Asociativa: Propone que el nivel creativo de las personas será mayor cuantas más asociaciones remotas, pero potencialmente útiles, hagan.

Entonces podemos definir que la creatividad es la capacidad de resolver problemas y plantear nuevos; es un pensamiento productivo que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo para un fin. La creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad, en este momento aparece en la mente una diversidad de ideas para las respuestas del asunto planteado, las cuales se depuran para llegar al proceso de acierto-error que lleva a la solución.

2.1.3.1.12 Niveles de creatividad

Según nos comenta **TAYLOR (2007)**, [Guía Moderna de Estudios]³

Taylor establece 5 niveles:

- a. Creatividad Expresiva:** El sujeto se expresa libremente con la ayuda del dibujo libre, dialogo, etc.
- b. Creatividad Productiva:** El producto resultante depende en gran parte del tiempo, método. El fin perseguido es la obra completa.
- c. Creatividad Inventiva:** Se tiene en cuenta tanto la expresión como el producto, pero sin unos objetivos previamente determinados.
- d. Creatividad Innovadora:** Se modifican los aspectos básicos de ciertas áreas. Se habla más de teoría o nuevas concepciones.
- e. Creatividad Emergente:** En ella se encuadrarían los genios.

2.1.3.1.13 Proceso creativo

Según comenta **Guilford (2007)**, [Guía Moderna de Estudios]⁴

³ Planificación, técnicas y metodología de aprendizaje. Pág. 67

⁴ Planificación, técnicas y metodología de aprendizaje. Pág. 68

siguientes pasos:

- **Fase preparatoria:** En la que existe el sentimiento de necesidad, diferencia o limitación.
- **Sigue un periodo de preparación de soluciones o fase de incubación:** Que viene acompañado de lecturas, debates, exploraciones y formulaciones de las posibles soluciones.
- **Fase de Inspiración:** En la que se hace un análisis crítico de las respuestas averiguando las ventajas y desventajas que se derivan de ello.
- **Verificación o experimentación de la solución más adecuada:** Es la fase de la elaboración.
- **Formulación:** De la solución obtenida.

2.1.3.1.14 La creatividad y el papel del docente

Para el personal docente y en particular los profesores, no hay dudas de que esta necesidad adquiere una mayor connotación, pues no basta sólo con desarrollar su propia creatividad, sino también contribuir a lograrlo en sus alumnos, es incuestionable que la creatividad constituye un aspecto esencial del ser humano ya que el hombre es el único ser capaz de transformar el medio que lo rodea y a la vez transformarse a si mismo.

El término de creatividad es aquel proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas, y que abarca no solo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también la posibilidad de descubrir un problema. Indiscutiblemente que la formación creativa ofrece en nuestros días una opción para anticipar soluciones a los múltiples problemas del mundo contemporáneo y del futuro.⁵

Es necesario que cada profesor reconozca el carácter transformador que tiene su labor, para que dirija su trabajo a transformar a sus alumnos, por ello los docentes deben tener presente los siguientes aspectos:

- Desarrollar en los alumnos aquellos atributos más característicos de la creatividad, tales como la originalidad, flexibilidad, elaboración, inventiva, curiosidad, sensibilidad e independencia.

⁵<http://www.efdeportes.com/efd53/creativ.htm>

manifestaciones creativas de sus alumnos.

- Aceptar las ideas de los alumnos e incorporarlas en el curso del proceso.
- Ayudar a los alumnos a reconocer sus propias capacidades, posibilidades, intercambio y ayuda entre unos y otros.

Por supuesto, que el desarrollo de la creatividad juega un papel determinante los profesores de Educación Básica, por la importancia que requiere su labor creativa, es decisiva su influencia basada en las características propias del mundo moderno.

Teniendo en cuenta nuestra experiencia de trabajo y las investigaciones realizadas nos ha mostrado en la práctica que la participación activa, protagónica del estudiante contribuye a la solución de situaciones problemáticas cambiantes de los juegos educativos, donde debe hacer fluir este proceso de la creatividad.

Así, pues si el docente es sensible podrá sensibilizar él a otros, sólo si él mismo posee imaginación y espontaneidad se podrá conectar con las correspondientes cualidades del alumno, sólo si el mismo es capaz de reflexión y creatividad, podrá proporcionar sugerencias para la inducción de un acto creativo. Las características del pensamiento de las personas creadoras es que sea flexible, dinámica, audaz, persistente y reflexiva.

Es importante que el docente realice un profundo análisis que le permita valorar en qué medida es una persona creativa y qué le falta para serlo. Recordemos que cada día se habla más de que solo de profesores creadores han de surgir alumnos creadores, de ahí la enorme importancia de desarrollar esta capacidad por los profesionales.

Es necesario que cada profesor reconozca el carácter transformador que tiene su labor, para que dirija su trabajo a transformar a sus alumnos. Transitamos pues, por los caminos de la creatividad. Ahí están nuestros alumnos que debemos ayudarlos a ser mejores más eficientes y fuertes que nosotros. Si lo logramos solo así estaremos cumpliendo nuestro deber de pedagogos.

2.1.3.1.15 Desarrollar la creatividad en los directivos y docentes

Según MARTÍNEZ, (1990) [versión electrónica]:

Lo cierto es que un maestro que no es creador, no puede enseñar a sus estudiantes a ser creadoresö pág. 2

, la primera condición, para que sirva de modelo al estudiante. La institución educativa necesita un directivo y un profesor creativos, que dirija científicamente el aprendizaje de los estudiantes con un enfoque de sistema del proceso pedagógico en función de la creatividad.

Hemos constatado que los profesores altamente creativos generan el desarrollo de una alta creatividad en los estudiantes, por lo que creemos necesario capacitar a los docentes con bajo nivel de creatividad para que logren desarrollar la creatividad en sus estudiantes.

2.1.3.1.16 Influencia que tienen los padres y maestros en el desarrollo de la creatividad infantil

Según **TORRANCE, (2005) [Educación Creativa Proyecto Escolares]**

Es común que los maestros y padres repriman actividades creativas por abocarse a la educación estructurada; y observo que los niños creativos suelen ser segregados porque se los considera demasiados inquietos, dispersos y propensos a la fantasía exagerada lo que provoca en ellos un sentimiento de culpa pág. 30

Tanto los padres como los maestros tienen la gran responsabilidad de observar y ejercitar la empatía con los niños, sus motivaciones internas y participar en su mundo mágico, para descubrir una infinidad de posibilidades y aprender de ellas. A un niño que se le reprime su creatividad probablemente será un adulto con carencia de esta; lo importante es dejarla fluir y fomentarla de manera natural, sin llegar a la indisciplina, porque de esto depende que cuando crezca sea una persona que sobresalga en cualquier ámbito y con las herramientas necesarias para la solución y replanteamiento de problemas.

En las escuelas en ocasiones, los planes de estudios no le dan la importancia suficiente a la creatividad y si al pensamiento lógico, la seriedad es un requisito para la disciplina, mientras que la diversión y el juego van en contra del aprendizaje. Este sistema, como es de suponerse, va en detrimento del pensamiento creativo y del desarrollo de las capacidades que este puede generar.

La mejor manera de ayudar al niño a desarrollar la creatividad es con el ejemplo. El comportamiento de los padres dentro del hogar y los maestros en el aula es esencial, ya que el

o donde no solo se le motive y se le apoye, también requiere ver actitudes en los adultos que le demuestren que ser creativos en la vida es correcto y aporta grandes beneficios.

2.1.3.1.17 Características de las personas creadoras

En la vida cotidiana. Lo más singular de la persona creativa se puede resumir en lo siguiente: iniciativa, imaginación, audacia, facilidad de palabra, inconformismo.

- ✓ Suele tener una gran confianza en si mismo.
- ✓ Son muy independientes y autónomas.
- ✓ Son muy sensibles.
- ✓ Necesitan de los demás.
- ✓ Tienen una sensibilidad superior a la normal hacia los estímulos sensoriales.
- ✓ Poseen una actividad incansable. Soportan bastante bien la tensión
- ✓ Se rigen por la ambigüedad y no por el orden.

En la escuela. **Según Torrance**, los rasgos que definen al estudiante creativo son:⁶

- ✓ Vivacidad
- ✓ Flexibilidad. No posee rigidez
- ✓ A veces se comportan de manera antisocial, negándose a colaborar con los demás.
- ✓ Fórmula más preguntas que el resto y no se suele creer todo lo que el maestro dice.

2.1.3.2 Rendimiento académico en Estudios Sociales

2.1.3.2.1 Rendimiento académico

El término rendimiento escolar proviene de la voz latina "Redere" que significa producir o dar utilidad. Rendir es dar cuenta de lo que el individuo o grupo de individuos ha asimilado una actividad.

REQUENA (1998) [versión electrónica] afirma que:

öEl rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración.ö Pág. 1

⁶ GUIA MODERNA DE ESTUDIOS, Planificación, técnicas y metodología de aprendizaje

rendimiento escolar es una de las variables fundamental de la actividad docente, que actúa como halo de la calidad de un Sistema Educativo. Algunos autores definen el rendimiento académico como el resultado alcanzado por los participantes durante un periodo escolar. Es el resultado del nivel de logro de los objetivos de aprendizaje en términos de los aspectos cognitivos, destrezas, habilidades y actitudes alcanzados por los alumnos luego de un proceso enseñanza aprendizaje. El rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el mismo, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador.

En otro ámbito lo describe **De Natale (1990)**, [versión electrónica]

“Asevera que el aprendizaje y rendimiento escolar implican la transformación de un estado determinado en un estado nuevo, que se alcanza con la integración en una unidad diferente con elementos cognoscitivos y de estructuras no ligadas inicialmente entre sí. Pág. 1

En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Este está constituido por los indicadores: tasa de éxito, tasa de repitencia y tasa de deserción, los cuales indican la función que cumple la escuela. Por tal razón, el rendimiento escolar es el resultante del complejo mundo que envuelve al participante: cualidades individuales: aptitudes, capacidades, personalidad, su medio socio-familiar: familia, amistades, barrio, su realidad escolar: tipo de centro, relaciones con el profesorado y compañeros o compañeras, métodos docentes y por tanto su análisis resulta complicado y con múltiples interacciones.

Según lo expresa **LOPEZ (2009)** [versión electrónica]:

“Existen factores ocultos relacionados con el rendimiento escolar: Intelectuales, psíquicos y socio ambientales. Los intelectuales incluyen capacidades, aptitudes e inteligencia. Los psíquicos son la personalidad, motivación auto concepto y la adaptación; los socio ambientales son aquellos que rodean a los estudiantes.ö Pág. 1

Los usos escolares se dan con mayor frecuencia en estudiantes que viven con problemas emocionales y carentes de estabilidad, equilibrio y tensiones internas debidas a múltiples causas y circunstancia personales.

Son frecuentes otros tipos de factores que también tienen mucho que ver con el rendimiento escolar. En este grupo se hace referencia a un campo de variables que bien podrían denominarse de tipo pedagógico, donde se incluyen los problemas de aprendizaje que son instrumentales para las distintas tareas de los diferentes contenidos escolares por estar en la base de una gran parte de ellos: comprensión, rapidez lectora, riqueza de vocabulario, automatismo de cálculo y metodología.

2.1.3.2.1.1 Tipos de rendimiento académico

Según ANGLÉS Cipriano, en su libro *“Evaluación del Rendimiento Escolar”* menciona los siguientes tipos de Rendimiento Escolar:

- a) **Rendimiento Suficiente.** Cuando el alumno alcanza los niveles o logro de objetivos previamente establecidos en el proceso Enseñanza - Aprendizaje.
- b) **Rendimiento Insuficiente.** Cuando el alumno no asimila o no logra los contenidos previamente planificados.
- c) **Rendimiento Satisfactorio.** Cuando el rendimiento está acorde con el nivel de desarrollo de las capacidades y a las posibilidades del alumno.
- d) **Rendimiento Insatisfactorio.** Cuando el alumno no rinde lo esperado en función al nivel del desarrollo de las capacidades que presenta.

2.1.3.2.2 Tipos de evaluación del rendimiento escolar

a. Evaluación diagnóstica:

Este tipo de evaluación determina el grado de dominio de los objetivos previstos por parte del alumno antes de comenzar un determinado aprendizaje. Verifica si los alumnos poseen los conocimientos y habilidades previstos, a fin de orientarlos a nuevos aprendizajes.

Identifica problemas específicos de aprendizaje y otras insuficientes. Pero también permite identificar las potencialidades del alumno para saber si puede llevar a cabo las actividades de la enseñanza.

Este tipo de evaluación se ubica exactamente en el proceso Enseñanza - Aprendizaje. Tiene por objeto asegurar que la mayoría de los alumnos alcancen los objetivos deseados. La evaluación formativa estima la adquisición y el desarrollo de las actitudes positivas. Permite la retroalimentación del aprendizaje, brindar orientación en el momento oportuno y ayudar a corregir errores. La retroalimentación sirve para tomar decisiones de cambio para mejorar la enseñanza.

c. Evaluación Sumativa

Esta evaluación describe y enjuicia el resultado del proceso de aprendizaje a fin de clasificar a los estudiantes, al culminar el desarrollo de unidad, semestre o del curso, según niveles de aprovechamiento, niveles que se expresen en calificaciones o conceptos. No influye en el desarrollo del programa en ejecución. Proporciona datos importantes en la toma de decisiones que influyen en programas futuros.

2.1.3.2.3 Reflexiones de cómo mejorar el rendimiento académico en Estudios Sociales

Según nos comenta **RIMARI (2004) [versión electrónica]:**

**¿La escuela debe ser un modelo que libere talentos que duermen
en el interior de cada uno de ellos? pág. 1**

Valorar el proceso de aprendizaje ha sido motivo de preocupación para los administradores de la enseñanza, cuando a la hora de aplicar estrategias de enseñanzas y aprendizajes se encuentran con la desmotivación y los bajos resultados académicos que presentan la mayoría de los participantes. En la actualidad una parte importante de docentes y otros profesionales de distintas áreas del conocimiento se sienten comprometidos con el uso de las nuevas estrategias aplicadas didácticamente.

En consecuencia, el producto debe o debería ser una escuela que genere conocimientos significativos y válidos para el participante. Por tales motivos vale destacar la reflexión, sobre qué tan agradables, motivadoras, significativas y fructíferas pueden ser las escuelas de hoy y lo que se enseña y lo que se aprende en ellas, llevan a pensar en que hay múltiples factores que hacen que la escuela se sienta un poco distante del niño (a) y la causa que más se acerca a la desconexión del binomio escuela- alumno; es la aplicación de

... , creativas o dinámicas que despierten en los niños(as) el interés por la actividad de clase .

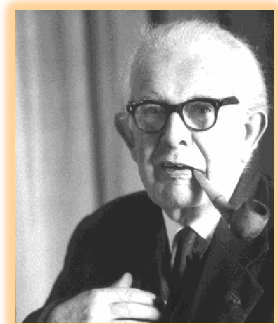
Porque hay que estar atento a más que enseñar contenidos de Estudios Sociales, que a veces son pocos atractivos, monótonos o ajenos al participante , es preciso saber cómo enseñar y a través de qué o cuáles estrategias hacer llegar el propósito del hecho educativo. Por consiguiente, surge la necesidad de redefinir y crear estrategias metodológicas para dar respuestas educativas a todos, donde se posibiliten gestionar la diversidad en el aula, la creatividad, donde se pueda abrir la imaginación de los niños y jóvenes.

El reto de la escuela de hoy, es dar propuestas de estrategias lúdicas en el aula, con mira a la escuela del futuro, donde las innovaciones educativas provoquen los cambios pertinentes mejorando o transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a ese niño (a) apoderarse de los conocimientos de una forma agradable, dando paso a la transferencia de estos para y por la vida y generando resultados positivos en la evaluación y por ende en el rendimiento académico estudiantil.

2.1.3.2.4 Factores que influyen en el rendimiento académico

Para AUSUBEL, influye en el rendimiento académico

•En la concepción de aprendizaje significativo la estructura cognitiva del alumno es el factor que decide acerca de la significación del material nuevo y de su adquisición y retención. La potenciación de la estructura cognitiva del alumno facilita la adquisición y retención de los conocimientos nuevos. En el aprendizaje de memorización mecánica o repetitiva de hechos, conceptos o datos; no se da la asociación adecuada entre los nuevos conocimientos con la estructura de conceptos que ya posee el estudiante en su estructura cognitiva.ö Pág. 2



Podemos decir que en el aprendizaje significativo se trata de establecer relaciones entre los nuevos conceptos y los conocimientos ya existentes en los niños@s. Hay aprendizaje significativo cuando la nueva información se incorpora de forma sustantiva, comprensiva, no arbitraria a la estructura cognitiva de los estudiantes.

iones internas son precondiciones, ya que si no existe el aprendizaje no tienen lugar. El aprendizaje memorístico, sin comprensión, sin significado lógico, sin relación sustancial con los conceptos existentes en la estructura cognitiva, es factor de bajo Rendimiento Escolar, de niveles bajos de aprendizaje.

Las condiciones externas referidas al contexto socio económico y cultural de la acción educativa y asimismo al conjunto de elementos conformantes de la situación de aprendizaje, también son condiciones o variables que sirven para estimular las experiencias de aprendizaje de los alumnos y, por tanto, condicionan sus niveles de Rendimiento Escolar. Las condiciones externas pueden ser creadas por el docente, mediante la selección y estructuración de los elementos más adecuados para lograr los distintos resultados de aprendizaje o Rendimiento Escolar. Esta función del docente que corresponde a la enseñanza o en términos modernos al ejercicio de la mediación afectivo - cognitivo. "Consiste en crear un clima de confianza, sumamente motivador y proveer los medios necesarios para que los alumnos desplieguen sus potencialidades. Se concreta en el conjunto de ayudas que el profesor ofrece a los alumnos en el proceso personal de construcción de sus conocimientos".

En consecuencia podemos decir que, las variables que influyen en el Rendimiento Escolar en Estudios Sociales son sumamente variadas, desde las motivaciones, intereses, necesidades y capacidades del estudiante para estudiar y aprender, hasta aquellos factores provenientes del medio familiar, social, Escolar o pedagógico, que condiciona el proceso enseñanza - aprendizaje, determinando los niveles de Rendimiento especialmente alto o especialmente bajo.

2.1.3.2.4.1 Ambiente propicio para mejorar el rendimiento académico

El ambiente ideal para estudiar, repasar, investigar, o hacer cualquier actividad extracurricular, que permita al alumno estudiar, memorizar y poder buscar la mejor manera de enfocarse en sus estudios, y comprender mejor los temas de enseñanza, tiene que tener ciertas características:

1. Un ambiente ordenado, limpio, y cómodo
2. Un ambiente sin ruidos, olores, o colores molestos, que sea alejado del ruido y cualquier otro obstáculo o impedimento, bien sea visual, auditivo, gustativo, olfativo, o que pueda influir en cualquiera de los cinco sentidos, y provocar distracción

4. Un ambiente preferiblemente cerrado, o en caso de ser abierto, que permita que otras personas puedan estar alejadas del espacio, seleccionado para estudiar.

2.1.3.2.5 Las actividades extraescolares y su efecto en el rendimiento escolar

Según nos comenta **GARCIA SOTO, José Ramón**: [versión electrónica]

Las actividades extraescolares son positivas para el niño siempre que no sean impuestas unilateralmente por los padres, con el fin de rellenar horas, y sí elegidas por consenso con la aprobación del pequeño, con el fin de que las sienta como algo voluntario. Pero no hay que olvidar que también necesita de un tiempo para dedicárselo a él mismo, sin una estructura prefijada. Puede ocurrir que la suma de actividades extras, más el tiempo que dedique a deberes y estudio, no le permitan disponer de esa parcela tan importante para su desarrollo Pág. 1

La dedicación al trabajo deja poco espacio a los padres para pasar tiempo con sus hijos. Por eso, muchos de ellos se decantan por apuntar a sus hijos a actividades extraescolares. Este tipo de tareas extraordinarias tras el periodo lectivo normal, pueden ser una manera de fomentar en el niño el gusto por los deportes o incluso ayudarle en las asignaturas en las que el pequeño tiene más dificultades.

Sin embargo, existe cierta polémica alrededor de este asunto. Muchos expertos consideran que la excesiva carga de actividades de este tipo puede tener influencias negativas en el desarrollo escolar normal del niño.

✎ Desarrollo de la autoestima y concentración de los niños

El fracaso escolar puede estar motivado por diferentes factores, aunque muchas veces se tiende a relacionar el desarrollo de ciertas actividades con este bajo rendimiento.

✎ Actividades deportivas o de tipo académico

Muchos profesores se quejan, sin embargo, de que muchos niños tienen una carga excesiva de actividades, lo que afecta a su desarrollo normal en el colegio. El planteamiento que estos

ón de las mismas no se hace de la forma correcta, y que les falta la coherencia necesaria para que el pequeño pueda aprovechar todos aquellos conocimientos que se están poniendo a su disposición.

Resulta importante, además, que se diferencie las actividades de tipo deportivo y lúdico de las de tipo académico, ya que unas pueden fomentar el entretenimiento y resultan muy positivas para que los niños gasten todas sus energías y se relacionen con otros niños, aprendiendo lo que significa el trabajo en equipo y la tolerancia y, por otro lado, las otras pueden agotar mentalmente, además de aburrirles.

2.1.3.2.6 Artificios para mejorar el rendimiento académico de nuestros hijos en Estudios Sociales

Según nos comenta **LOPEZ, Muñoz Lorena: los artificios para mejorar el rendimiento académico;**



Así podemos encontrar algunos trucos o formas de prevenir o de ayudar a desarrollar aptitudes que enriquezcan el aprendizaje y el rendimiento escolar de nuestros hijos. Entre ellas:

- ❖ Recompensar mediante el elogio o el reconocimiento los esfuerzos de los niños

No sólo elogiarles el resultado final, adecuando las metas y nuestras expectativas a sus capacidades.

- ❖ Cuidar el exceso de recompensas materiales haciéndolas depender de las consecuciones del niño.

Si somos demasiado indulgentes, podría interferir en la motivación interna del mismo llevándole a actuar exclusivamente por la recompensa esperada y perdiendo la auto recompensa de la satisfacción del trabajo bien hecho.

- ❖ Enseñarle la autodisciplina

Estableciendo límites precisos y expectativas claras, guiándoles en sus tareas escolares no haciéndoselas, supervisando no controlando; si hacen sus deberes porque estamos ahí, en nuestra ausencia se negarán a hacerlos, porque la recompensa para él será nuestra compañía, nuestra atención, no el trabajo que él es capaz de realizar por sí mismo.

ción, el fracaso.

A través de nuestro ejemplo y ayudándole a que lo vea como una oportunidad para crecer, para mejorar, tomando conciencia de la causa, creando y planificando posibles soluciones que le puedan ayudar en el futuro a no cometer el mismo fallo.

- ❖ Desarrollarles motivación y autocontrol

Que les permitirá resistirse a los impulsos internos y a las tentaciones externas, siendo capaces de retrasar la gratificación y frustrándose con mayor dificultad.

- ❖ Una de las formas más efectivas para enseñar el autocontrol y la automotivación es enseñar a los niños a descomponer una tarea en pequeños pasos que sean fáciles de realizar y a que se enorgullezcan de ser capaces de realizar cada uno de dichos pasos.

Los niños con bajo rendimiento pueden agobiarse y desalentarse rápidamente frente a una tarea, aplazándola continuamente e incluso no realizándola.

- ❖ Aumentar la motivación interna es enseñar a los niños a evaluar su actuación y sus progresos.

Usted puede solicitar a su hijo que califique su trabajo, su rendimiento en una escala del 1 al 10, evaluando a qué es debida esa puntuación, qué contribuyó a la misma, en que puede felicitarse y qué debe mejorar.

- ❖ Para ayudar a la concentración y al rendimiento podemos recurrir a los auto diálogos internos.

El hablar con nosotros mismos nos ayuda a dirigir la acción y nos motiva en su realización. Así ayude a su hijo a inventar una frase que le sea útil cuando se sienta cansado o frustrado, a repetirla primero en voz alta varias veces y luego mentalmente, por ejemplo *“puedo hacerlo solo, ánimo, puedo hacerlo solo, ánimo”* o cuénteles como muchos deportistas triunfadores, incluso usted mismo, utiliza esta técnica para motivarse y olvidar el desánimo, el cansancio, el aburrimiento y así conseguir los mejores resultados. Ayudar a su hijo a organizarse es otra manera de optimizar su rendimiento. Puede elaborar con él una lista de las tareas que debe hacer, priorizando, clasificándolas por importancia, y a que luego las lleve a cabo. Esto le enseñará a autocalificarse y evitar postergar sus trabajos.

o escolar no depende exclusivamente de la capacidad intelectual de nuestros hijos. Los padres tenemos un papel activo en el desarrollo del mismo y podemos ayudarles a hacer frente a las dificultades escolares. Es importante que conozcamos la o las causas que pueden estar interfiriendo en las mismas para darles solución.

2.1.3.2.7 Superando los estados de ansiedad, tensión y nervios de un examen

Una cierta ansiedad antes del examen es normal. Incluso te ayudará a reaccionar y te estimulará positivamente.

Una ansiedad fuerte puede ser un indicador del miedo al fracaso que aparece en aquellos casos en no se han preparado bien los exámenes. La solución es recurrir a la planificación de tu tiempo y a unos horarios realistas.

Una gran ansiedad puede afectar a estudiantes que han preparado bien sus exámenes y sin que, en principio, exista una razón explicativa de tal ansiedad. La explicación más común suele estar asociada a la tensión anormal provocada por el propio examen que revierte en aspectos muy negativos: deficiente lectura de las preguntas, confusión en las respuestas, lapsus mentales, que provocan un claro desaprovechamiento del esfuerzo realizado para la preparación de los exámenes.

Consejos para reducir al mínimo la ansiedad:

- No hagas un esfuerzo desmedido el día anterior al examen. Menos aún la noche anterior a costa de horas de sueño.
- Cumple tu programa de repaso con Técnicas de apuntes. Los hemos resumido en preparar un examen y repasar un examen.
- Haz ejercicio físico en día antes. Te ayudará enormemente a ir relajado al examen. También alguna "actividad social moderada" puede contribuir a reducir sustancialmente la ansiedad.

Consejos adicionales:

- Dormir bien la noche antes.
- No ir con el estómago vacío al examen, aconsejable tomar un pequeño aperitivo a base de fruta o vegetales (zumos). No tomar alimentos con alto contenido en azúcar.

como una recompensa al esfuerzo y una liberación del esfuerzo que has concluido.

- Practica técnicas de respiración y relajación antes del examen (la respiración puedes practicarla incluso durante el examen).
- Sigue las técnicas de examen que hemos recomendado. Esto es: lee las instrucciones y las preguntas cuidadosamente, haz un esquema de respuesta - borrador, etc.
- Si te quedas "en blanco" en una pregunta, salta a otra. Si te quedas totalmente en blanco, intenta escribir algo, lo que sea.... en tu mente está la respuesta y se puede abrir en cualquier momento con un pequeño estímulo.

2.1.3.2.8 Factores que determinan la motivación por aprender y papel del profesor

Constantemente escuchamos que a los estudiantes ahora ya no les interesa la escuela, mis estudiantes no llegan motivados para trabajar, no puedo lograr que me atiendan, solo les interesa el relax; lo que nos hace tomar conciencia de que motivar a los estudiantes es una de las labores que los educadores perciben como ardua e incluso fuera de su injerencia. Sin embargo, la condición de estar motivado o no solo por aprender significativamente no solo depende de la voluntad de los niños. Como estableceremos más adelante, el maestro juega un papel clave en la motivación.

Por ello **TAPIA, Alonso (1991) Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo**, afirma que:

Querer aprender y saber pensar son las condiciones personales básicas que permiten la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de lo aprendido de forma afectiva cuando se necesita pág. 65

En el plano pedagógico motivación significa proporcionar o fomentar motivos, es decir, estimular la voluntad de aprender. En el contexto escolar, la motivación del estudiante permite explicar la medida en que los estudiantes invierten su atención y esfuerzos en determinados asuntos, que pueden ser o no los dispositivos y razones para involucrarse en las actividades académicas.

El ámbito de la motivación se centrará en inducir motivos en sus estudiantes en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamiento para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase dando significado a las tareas escolares proveyéndolas de un fin determinado, de manera tal que los estudiantes desarrollen un verdadero gusto por la actividad escolar. Esto es lo que se denomina motivación por el aprendizaje.

El manejo por la motivación en el aula supone que el docente y sus estudiantes comprendan que existe interdependencia entre los siguientes factores:

- a) Las características y demandas de las tareas y actividad escolar.
- b) Las metas o propósitos que se establecen para tal actividad.
- c) El fin que se busca con una realización.

Sería ideal que la atención, el esfuerzo y el pensamiento de los estudiantes estuvieran guiados por el deseo de comprender, elaborar e integrar significativamente la información, es decir, que se orientara claramente por una motivación de tipo intrínseca

Pero un profesor experimentado sabe que esto no siempre, ni exclusivamente, es así.

De esta manera, lo cierto es que la motivación para el aprendizaje es un fenómeno muy complejo, condicionado por aspectos como los siguientes:

- El tipo de metas que se propone el estudiante en relación con el aprendizaje o desempeño escolar, y su relación con las metas que los profesores y la cultura escolar fomentan.
- La posibilidad real que el estudiante tenga de conseguir las metas académicas que se propone y la perspectiva asumida al estudiar.
- Que el estudiante sepa cómo actuar o que proceso de aprendizaje seguir (como pensar y actuar) para afrontar con éxito las tareas y problemas que se le presenten.
- Los conocimientos e ideas previas que el estudiante posee de los contenidos curriculares por aprender, de su significado y utilidad, así como de las estrategias que debe emplear.
- El comportamiento y valores que el profesor modela en los estudiantes, los cuales pueden facilitar o inhibir el interés de estos por el aprendizaje.

La motivación en el aula depende de:	
<p>☞ Factores relacionados con el estudiante</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de metas que establece. • Perspectiva asumida ante el estudio • Expectativas de logro • Atribuciones de éxitos o fracaso • Habilidades de estudio, planeación, y automonitoreo. • Manejo de la ansiedad • Autoeficiencia.
<p>☞ Factores relacionados con el profesor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actuación pedagógica • Manejo interpersonal • Mensajes y retroalimentación con los estudiantes • Expectativas y representaciones • Organización de la clase • Comportamientos que modela • Formas que recompensa a los estudiantes
<p>☞ Factores contextuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Valores y prácticas de la comunidad educativa • Proyecto educativo y currículo • Clima del aula • Influencia familiares y culturales
<p>☞ Factores instruccionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de principios motivacionales para diseñar la enseñanza y la evaluación

Fuente: Estrategias docentes para un aprendizaje significativo

2.1.3.2.9 La motivación como factor determinante del rendimiento académico

La motivación en el aula ha sido motivo de estudio a lo largo de la historia educativa y pedagógica como un elemento importante en los procesos de enseñanza, ya que se perfila y se ha perfilado siempre como causa del aprendizaje, de hecho alguno la palabra motivación por lo general está asociada con triunfos logros, rendimientos, avances mientras que desmotivación con apatía y desinterés, derrota, etc.

De lo que se deduce mayor grado de motivación mayor rendimiento de la tarea. Por eso trabajaremos en la motivación de los estudiantes mediante las técnicas lúdicas creativas para que ellos sean capaces de crear, analizar y deducir sin mayor esfuerzo proporcionando a la vez un mejor rendimiento académico.

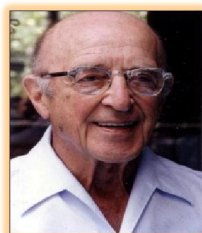
"La conducta como algo provisto de un propósito y dirigido hacia una meta, en donde interviene el medio ambiente; el grado de motivación de la persona esta mediado por la consideración y el punto de vista que el tenga de una situación dada " pág. 1

La motivación se hace presente en el aula mediante muy diversos aspectos: lenguaje y los patrones de interacción entre profesor y estudiantes, la organización, los estímulos y la forma de evaluar. Se podrá decir entonces que la necesidad de alcanzar una meta tiene el origen en el propósito por la cual alcanzarla, es la retribución material o espiritual que se recibe por lograr el objetivo, el valor que representa el logro obtenido depende del medio ambiente o contexto en donde el niño se desarrolla.

Es importante considerar para este aporte lo fundamental que es para la buena marcha del proceso de enseñanza ó aprendizaje que se logren niveles óptimos de motivación en el aula, para lo que se deben crear condiciones especiales y especificas, sin los cuales todo intento que realicen tanto estudiante como profesores, pueden resultar infructuosos o verse disminuidas las metas propuestas.

2.1.3.2.10 La motivación y el Aprendizaje Escolar

Según el humanista **Carl Roger**[versión electrónica]



"Los niños tienen una necesidad o tendencia placentera hacia el aprendizaje, y que estas tendencias harán el aprendizaje una experiencia agradable, siempre y cuando esas tendencias espontaneas se realicen en su vida". pág. 1

El niño posee una disposición innata del descubrimiento y la exploración, es así que desde los primeros meses de edad, el niño desea tocar, tomar, probar todos los objetos que están a su alcance, sería muy importante que esta disposición se mantuviera durante toda la vida, o por lo menos al desarrollar sus tareas escolares y actividades cotidianas. De acuerdo a Roger, estas tendencias deberán estar relacionadas con su vida, es decir, con sus necesidades, de acuerdo al entorno social y familiar donde se desarrolla.

, se presentan dos clases de motivación:

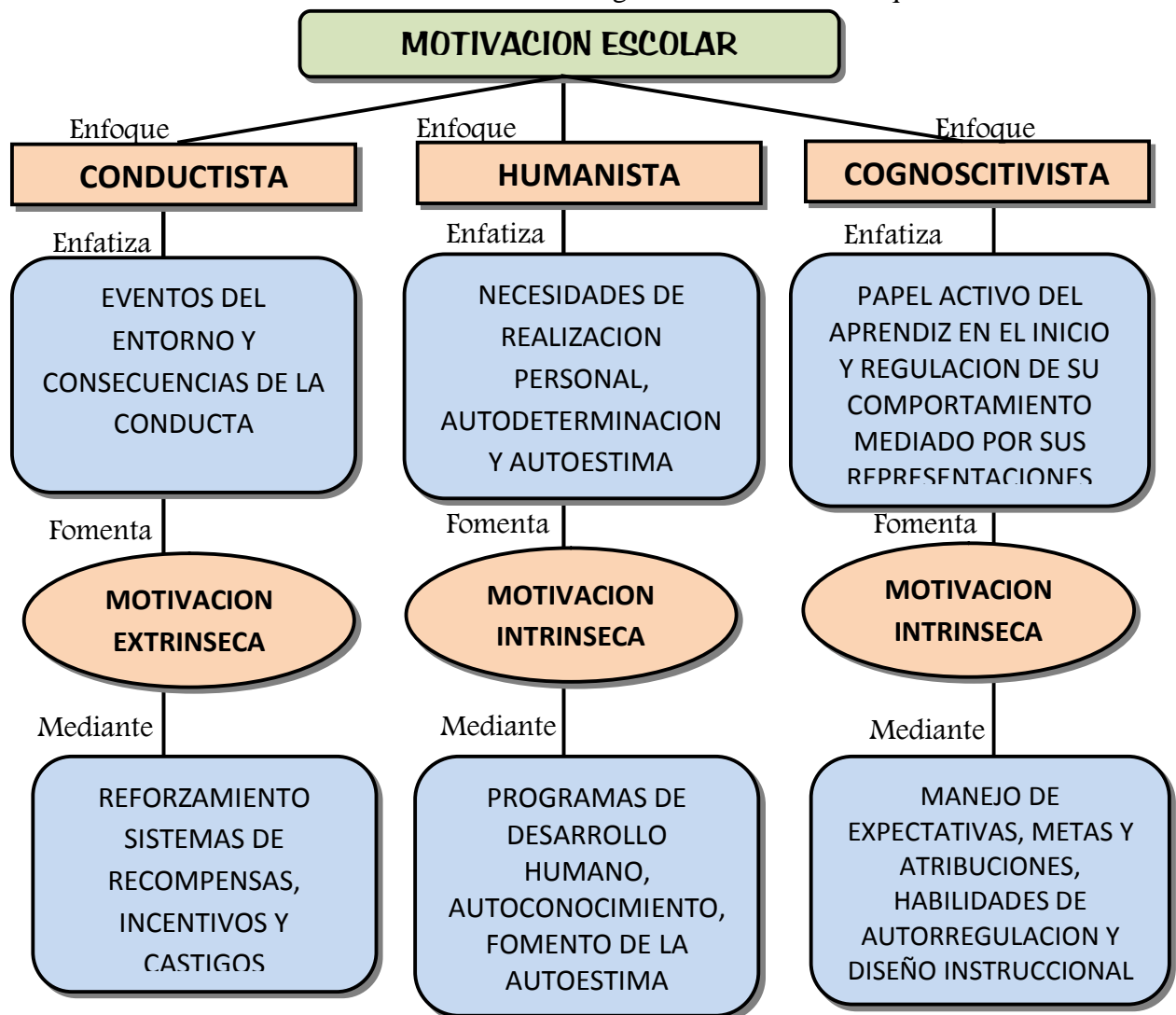
- **Motivación intrínseca:** Ocurre cuando la tarea del aprendizaje es en sí interesante, agradable y ligada a la acción que se despliega para aprender.

Se da cuando en la tarea del aprendizaje el niño la ve como una recompensa. Por ejemplo: enseñar al niño a jugar fútbol o dibujar en el computador, montar bicicleta, etc.

- **Motivación extrínseca:** Es aquella que se consigue a través de anunciar premios o castigo a la hora de enfrentar una tarea de aprendizaje.

Es decir, condicionar al niño a que haga la tarea, diciéndole: - si lo haces bien, ganas un dulce, si no lo haces te quedas sin recreo.

Cuadro 3 Motivación escolar según los diferentes enfoques



Fuente: La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje.

todas las tareas que el niño debe desarrollar en la educación básica, no serán de su agrado, se deben crear estrategias que logren identificar al niño con la tarea escolar, generando alguna relación de la temática expuesta con su vida, para que le halle sentido e importancia a su quehacer académico, relacionándolo más con premios que con castigo, lo cual deberá ser concertado con los padres de familia, para que se enriquezca mucho mas el proceso académico.

2.1.3.2.10.1 Los recesos como herramientas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes

Los niños aprenden tanto en los recesos como en el aula tradicional, experimentan con la creatividad y la imaginación, y aprenden a interactuar socialmente.⁷

"En el terreno de juegos se resuelven los conflictos, pero no en el aula Lo recomendable es un receso de 20 minutos o más al menos una vez al día. La actividad física debe formar parte también de este tiempo.

La realización de actividades físicas se asocian con el buen desempeño escolar, debido a que el ejercicio físico ayuda al desarrollo adecuado de los niños, evita y reduce ostensiblemente el riesgo de padecer obesidad, los mantiene saludables y alejados del consumo de sustancias tóxicas, así como de problemas derivados del ocio, asegurándoles un futuro mejor.

Los niños que practican algún deporte o que participan de actividades deportivas semanalmente en forma activa, son socialmente niños más participativos e integrados. A través de los juegos colectivos y de equipos se desarrollan estímulos propios de la concentración, visión de equipo, trabajo en conjunto, estrategias de superación personal.

2.1.3.3 El Aula Lúdica dentro del currículo y la enseñanza



Según nos indica la **Dra. FÍRVIDANOY, CarmenZita**

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar la

⁷<http://www.prohealthcare.org/wellness/health-news/noticias-de-la-salud-de-hoy-español/ninos/academico-de-los-estudiantes.aspx>

ro de los principios establecidos, quizás si un trabajo que tuviera en cuenta la lúdica dentro de los principios del proceso de enseñanza aprendizaje llegara a concretarse, entonces se podría lograr cuando la estrategia se haga global el éxito y no se refiere al sentido de cooperación o de conocimientos de técnicas o métodos lúdicos para la enseñanza, sino una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo.⁸(La Habana, Cuba)

2.1.3.3.1 El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

"El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimientoö

El juego es una de las actividades más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que se nace hasta que se tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus experiencias para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños (a) no deben privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. Hasta tal punto es importante el juego que constituye uno de los fundamentos del desarrollo de la personalidad. Aunque es cierto que cualquier etapa de la vida es apropiada para jugar, es durante los primeros años cuando el juego adquiere más trascendencia por abarcar casi todas las actividades infantiles: comunicación interpersonal; coordinación muscular; exploración del lugar, etc. En verdad, el juego es un asunto muy serio y constituiría un grave error privar al niño de actividad lúdica con objeto de acelerar su ingreso en el "responsable" mundo de los adultos.

Una medida así abocaría al pequeño a trastornos psíquicos y físicos de diversa índole. Con problemas similares puede toparse el niño cuando los juegos a que se entrega habitualmente son inapropiados. Vemos, pues, que los beneficios biológicos, psicológicos y sociales derivados del juego se suspenden o se tornan perjuicios si la actividad lúdica es insuficiente, excesiva o aberrante. Salvo que se trate de un niño enfermo, mal alimentado o inmerso en un ambiente inadecuado, el infante se entrega de forma natural al juego desde las

⁸<http://www.recreacionnet.com.ar/pages30/articulos2.html>

nte, el juego evoluciona al compás de la edad. Cuando se trata de un niño muy pequeño el juego es sobre todo actividad funcional, puro ejercicio, por ejemplo, manipulación de objetos y movimientos corporales que le reportan placer. En poco tiempo, los juegos predominantemente psicomotores ceden el turno a actividades lúdicas de índole simbólica que ensanchan considerablemente el horizonte infantil. El niño de la etapa preescolar deja de estar atado a la inmediatez, obtiene nuevas fuentes de gozo y es transportado, gracias a la imaginación, a un mundo de posibilidades ilimitadas. Ahora "puede" conducir, operar, navegar, vivir aventuras, etc., lo que lejos de ser intrascendente constituye un avance espectacular desde el punto de vista expresivo, intelectual, creativo y relacional. Procede recordar que la capacidad adulta de modificación positiva de la realidad a través del trabajo debe mucho a esta etapa infantil del juego simbólico

2.1.3.3.2 Exigencia didáctica para la estimulación y el desarrollo de la creatividad

En la estrategia de trabajo metodológico deben estar implicadas todas las asignaturas del currículo y las acciones de todos los docentes. El desarrollo de la creatividad no ocurre en un momento del proceso pedagógico, existe durante todo el proceso y en cada uno de los componentes.

La creatividad no es un momento, es una dimensión estable que abarca un largo período de tiempo. Hace falta genio pero realizado en el amor, en la vida, en el trabajo.

Un papel decisivo en la formación de las cualidades de la personalidad del estudiante corresponde desempeñar al profesor, quien debe observar las posibilidades reales de cada situación por separado para estimular y desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Sin embargo, su transformación en una cualidad estable de la personalidad no puede estar condicionada por una situación aislada, incluso ni por un conjunto de situaciones si no tienen entre sí los nexos necesarios de continuidad.

La creatividad no puede ser desarrollada mediante los esfuerzos de un solo profesor, sino que se requieren acciones coordinadas de todo el colectivo pedagógico de la institución educativa.

El desarrollo de la creatividad incluso atañe a todas las fuerzas sociales de la sociedad: además de las entidades productivas y las instituciones educativas, las organizaciones juveniles, políticas y de masas, la familia y la comunidad.

social general que rebasa los límites de la formación en las instituciones educativas.

Para desarrollar la creatividad es importante utilizar imágenes, metáforas, tratar de fundir dos conceptos diferentes en una nueva realidad, explicar lo desconocido a partir de algo conocido.

El docente debe propiciar la reflexión y el razonamiento divergente y flexible. En todo momento debe estimularse la búsqueda de nuevas ideas, procedimientos y métodos que se alejen de los que se usan comúnmente.

2.1.3.3.2.1 Característica observable en estilo de aprendizaje kinestésico

Se refiere a las personas que aprenden por medio de la actividad física. Ellos aprenden cuando hacen cosas, a través del movimiento.

Cuadro 4: Estilos de aprendizajes

ÁREA OBSERVADA	VISUAL	AUDITIVAS	KINESTÉSICO
Estilo de aprendizaje	Aprende a través de la observación.	Aprende a través de instrucciones verbales.	Aprende haciendo las cosas. Se involucra directamente.
Lectura	Le gustan las descripciones y disfruta imaginando las escenas. Buena capacidad de concentración.	Disfruta del diálogo. Evita descripciones largas. No se fija en las ilustraciones.	Prefiere las historietas en las que hay acción. Se mueve mientras lee. No es un gran lector.
Ortografía	Tiene buena ortografía porque visualiza la palabra.	No suele tener buena ortografía por que escribe la palabra como la oye.	Con frecuencia tiene mala ortografía. Escribe las palabras como o las siente
Memoria	Le gusta tomar notas, escribe las cosas para acordarse. Recuerda caras pero se olvida de los nombres.	Recuerda nombres pero se olvida de las caras. Retiene por repetición	Recuerda más lo hizo, no lo que vio o habló.

	<p>visualiza detalles. Muy imaginativos.</p>	<p>Piensa en sonidos. No pone atención a los detalles.</p>	<p>Las imágenes no son tan importantes.</p>
Destrucción	<p>No cae en cuentas de los ruidos. Se distrae cuando hay desorden visual o movimientos.</p>	<p>Se distrae muy fácilmente con sonidos.</p>	<p>No pone atención a las presentaciones visuales y auditivas.</p>
Resolución de problemas.	<p>Planea por adelantado, organiza sus pensamientos escribiéndolos</p>	<p>Habla de sus problemas plantea posibles soluciones oralmente</p>	<p>Impulsivo. Con frecuencia escoge la solución que implica mayor actividad física.</p>
Respuesta a periodo de inactividad	<p>Mira alrededor, examina la situación.</p>	<p>Habla consigo mismo o con otros.</p>	<p>Prueba a hacer las cosas: toca manipula siente.</p>
Respuesta a nuevas situaciones.	<p>Mira alrededor, examina la situación.</p>	<p>Habla sobre la nueva situación, sobre lo que se debe hacer</p>	<p>Prueba a hacer las cosas: toca, manipula, siente.</p>
Aspecto emocional	<p>Llora con facilidad. Su expresión facial es muy indicativa de sus emociones.</p>	<p>Explota verbalmente cuando siente alegría o furia, pero se calma enseguida. Expresa sus emociones verbalmente y a través de cambios en el tono y volumen de la voz.</p>	<p>Salta cuando está contento; abraza empuja y jala para demostrar su alegría.</p>
Comunicación	<p>Bastante callado. Describe en una forma concreta. Puede ponerse impaciente si debe escuchar por un tiempo largo.</p>	<p>Le gusta oír a los otros, pero no se aguanta las ganas de hablar. Sus descripciones son largas y algo reiterativas.</p>	<p>Hace gestos al hablar no pone atención. Pierde interés rápidamente en discursos verbales largos.</p>

Fuente: Dificultades de aprendizajes

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

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

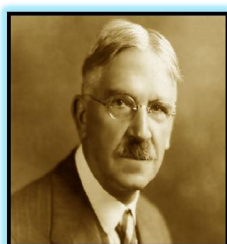
Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo.

En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

2.1.3.3 Fundamentación Psicológica



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



Para **John Dewey, (1965)** òEl juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las preferencias abstractas y remotas no corresponden a sus interesesö. Siendo así necesario que el docente de la actualidad sea consciente que la verdadera educación es aquella que provoca en el niño

der satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales.



Según **Edouard Claparède, (1973)**: No es, por tanto, nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para la adquisición del sentido trabajo. Y la observación demuestra que en la realidad lo es. No hay por ende, entre el juego y del trabajo, la oposición radical que la pedagogía tradicional ha supuesto.



Para **Jean Piaget**, òlos juegos se vuelven más significativos en la medida que el niño va desarrollando, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados, òl pasa a reconstruir y a reinventar las cosas, cosa que exige una ambientación más completa.ö



En el mismo sentido **María Montessori (1930)** define la actividad lúdica como òla exaltación del juego para la educación de cada uno de los sentidos son juegos sensoriales que están estrechamente ligados a su nombreö realidad que asume actualidad en todos los estratos educativos del promedio curricular con lo que está trabajando actualmente.

2.1.3.4 Fundamentación Legal

Hoy más que nunca se plantea que todo ciudadano tiene derecho a la educación como consta en la Constitución de 2008 que establece los principios generales de la educación. Bajo el Título II, que habla de los "Derechos", capítulo segundo, sobre los "Derechos del Buen Vivir", en la sección quinta, artículos 26 al 29.

Análisis del Art. 26

- Este artículo 26, presenta el concepto fundamental de educación que propone la nueva Constitución. Destacando cuatro aspectos importantes para las familias y la sociedad.
 - a.- La educación como un derecho permanente de las personas.
 - b.- La educación como un área prioritaria de la inversión estatal.
 - c.- La educación como una garantía de inclusión.
 - d.- La educación como un espacio de participación de las familias.

na que la educación es un derecho de todas las personas, señala la obligatoriedad que tiene el estado de garantizar educación a nuestro pueblo, la educación se convierte en una garantía para el buen vivir para ello la sociedad en su conjunto está obligada a aportar en este proceso.

Análisis del Art. 27

- El artículo 27, describe los elementos constitutivos de la educación que lo propone como derecho básico a todos los ecuatorianos.

Entre las características que dicha educación tendrá destacan dos aspectos.

a.- Estará centrada en el ser humano.

b.- Concebirá al ser humano holísticamente, es decir, "como un todo distinto de la suma de las partes que lo componen", según la definición que consta en el Diccionario de la Real Academia Española.

Este artículo también nos recuerda la importancia que tiene la educación para la construcción de una sociedad democrática, justa y solidaria.

El objetivo de este artículo busca que los ecuatorianos tengamos una igualdad de oportunidades, que sepamos compartir nuestros conocimientos con los demás y que vivamos en un ambiente de paz.

Análisis del Art. 28

- El punto más importante que se destaca en el artículo 28 de la Constitución 2008 es garantizar que la educación pública este abierta para todas las personas (que sea universal) y que no promueva ninguna religión en particular (que sea laica).

La principal conquista del liberalismo es ratificado en esta constitución; EL LAICISMO, de esta manera se subraya que la escuela fiscal debe respetar toda creencia religiosa. También hace hincapié en la universalidad de la educación sin discriminación alguna, todo lo contrario, se debe garantizar esa movilidad que a la que siempre esta sujeta la educación, y concluye determinando su gratuidad hasta el nivel superior inclusive.

- El artículo 29, garantizara la larga tradición en el mundo académico de la Universidad: la libertad de cátedra, que es indispensable para el libre debate de las ideas. También mantiene el derecho a la educación en su propia lengua, lo que es fundamental para mejores niveles de aprendizaje.

En la actualización y reforzamiento curricular del Ecuador se considerada a las Estrategias lúdicas como una herramienta fundamental para el área de Estudios Sociales empleadas por los docentes especialmente en el Método de Viaje Imaginario o de Itinerario.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

Actividad lúdica

Técnicas y juegos pedagógicos que favorecen y ayudan a la consecución de determinados objetivos específicos.

Analizar

Capacidad humana que nos permite estudiar un todo cualquiera, en sus diversas partes componentes, en busca de una síntesis.

Aprender jugando

Método lúdico de aprender por medio de dinámicas, canciones, y estrategias grupales.

Aprender a aprender

Estrategias metodológicas que comprenden la utilización del aprendizaje significativo y participativo para reforzar los conocimientos por medio de la práctica directa con los fenómenos que se estudian y relacionarlos con las experiencias concretas que se viven en forma continua.

Área de juego

Espacio físico cerrado o abierto que permita la interactividad de niños y niñas.

Actitudes y destrezas que se manifiestan a través de juegos, pinturas, dramatizaciones, movimientos y demás manifestaciones creativas.

Capacidad Cognitiva

Sistema de dominios para los que existe una teoría del aprendizaje interesante. Permite una comunicación aplicando la autoasertividad (respeto a los derechos de uno mismo) y heteroasertividad (respeto a los derechos de los demás).

Competencia Cognitiva

La competencia cognitiva es la capacidad de ampliar conocimientos; adquirir responsabilidades y actuar en consecuencia

Creatividad innata

Conjunto de ideas constructivas que fortalecen al individuo.

Educación lúdica

Propuesta orientada a la formación de la personalidad luego de pasar por los diversos grados de la vida escolar.

Educación Básica

Fase escolarizada que parte desde la etapa inicial (4 años) hasta el decimo año de educación (14 ó 15 años de edad)

Juegos interactivos

Instrumentos que permiten desarrollar la motricidad, las percepciones sensoriales del estudiante.

Juegos Pedagógicos

Conjunto de actividades de razonamiento y desarrollo personal por medio de actividades lúdicas.

La diversión es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente.

Psicomotricidad

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad

Procesos lúdicos del aprendizaje

Periodos que fortalecen el aprender jugando de los involucrados en el proceso educativo.

Valores morales

Conjunto de cualidades y actitudes que permiten elegir los aspectos reales que parecen los mejores para la convivencia pacífica.

2.3 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.3.1 Hipótesis General

• La implementación de estrategias lúdicas creativas mejorará significativamente el rendimiento académico de los estudiantes del Cuarto Año Básico de la Escuela Fiscal Mixta Lic. Jaime Flores Murillo; del Cantón Milagro, periodo 2010 - 2011

2.4.2 HIPÓTESIS PARTICULARES

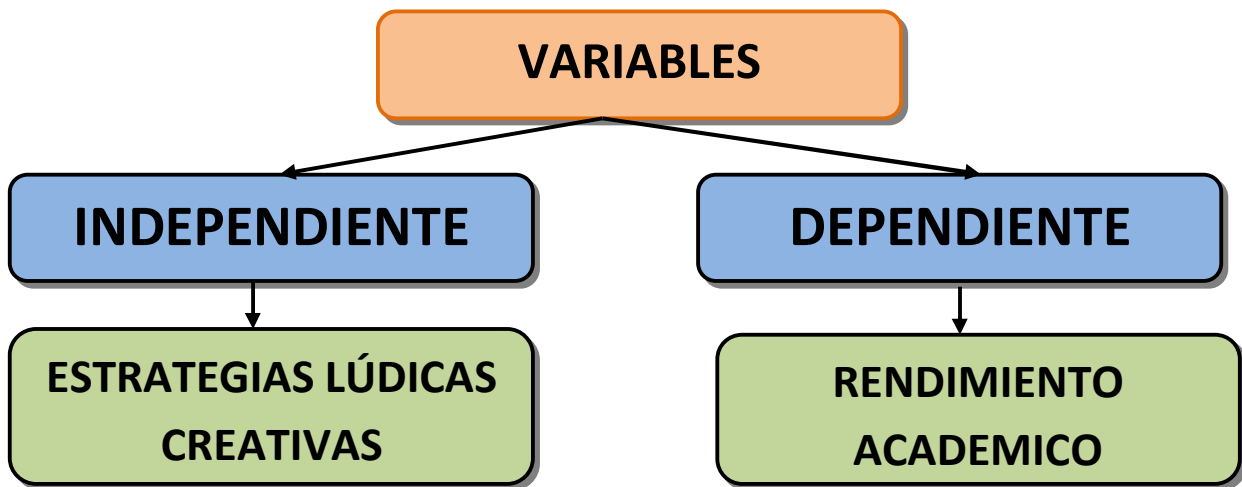
- ✎ La aplicación de estrategias lúdicas creativas optimizará el mejor rendimiento en Estudios Sociales.
- ✎ Mediante la motivación se mejorará el rendimiento académico de los estudiantes.
- ✎ El salón de clases se convertirá en salones lúdicos proporcionando así más creatividad en los estudiantes.

En esta investigación se definen dos variables fundamentales:

Variable Independiente (x): Estrategias Lúdicas Creativas.

Variable Dependiente (y): Rendimiento Académico

Cuadro 5: Declaración de Variables



Variables

Para determinar las actividades lúdicas creativas como alternativa hipotética que mejorará el rendimiento académico de los niños de la escuela Fiscal Mixta N° 24 Lic. Jaime Flores Murillo de la ciudad de Milagro; será necesario considerar la hipótesis que nos plantea la posibilidad de elaborar y desarrollar una **Guía didáctica de estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales; APRENDER JUGANDO** consiente en que con una correcta aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes mejorara el rendimiento de los estudiantes del plantel educativo.

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Subdimensiones
Estrategias lúdicas creativas	Técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Estrategias lúdicas ✎ Creatividad ✎ Aula lúdica pedagógica 	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Características de las estrategias lúdicas. ✎ El juego como herramienta educativa ✎ Proceso creativo ✎ Desarrollar la creatividad en directivo y docentes
Rendimiento Académico de Estudios Sociales	Capacidad de los estudiantes para responder a los estímulos educativos y está vinculado con la asignatura.	<ul style="list-style-type: none"> Rendimiento académico Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> ✎ Tipos de rendimiento académico. ✎ Motivación y rendimiento académico. ✎ Motivación y aprendizaje escolar.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

El paradigma investigativo es de orden cuanti cuantitativo porque utilizamos instrumentos de recopilación de datos, usa la estadística en el análisis de resultados, establece relaciones causales y permite establecer generalizaciones al universo de estudio.

3.1.1 Según el avance

Descriptiva: Por cuanto nos ayuda a identificar los elementos y características del problema. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes, por cuanto se realiza un diagnóstico sobre las características de los educandos del 4º Año de Educación Básica.

3.1.2 Según el lugar

Campo: Porque reúne datos evidentes de la realidad, llevándose al cabo en el centro educativo donde se encuentra los sujetos, en este caso estableciendo un contacto directo con gerentes educativos, personal docente, y estudiantes del plantel; permitiéndonos al investigar cerciorarnos de las condiciones reales en que se han conseguido los datos.

textos, folletos, páginas web; con el objeto de sustentar teóricamente la información que apoya a las variables dependiente e independiente objeto de nuestro estudio.

3.1.3 Por la factibilidad de aplicación:

Proyectos especiales: Porque al implementar las Estrategias Lúdicas, en el proceso de formación estamos ofreciendo una herramienta para solucionar un problema. Apoyado por un soporte técnico; los que permitirá un cambio educativo y en su diario a vivir, ya que se ofrecerá un beneficio en calidad educativo.

3.1.4 Por el Tiempo De Ocurrencia de los Hechos:

Transversal: Porque se investiga en el momento que ocurre los hechos

3.1.5 Por el Nivel de Conocimiento:

Descriptiva Explicativa: Porque vamos a buscar las posibles causas del problema (es decir describir lo que ocurre), y se ve reflejada en la hipótesis que hemos planteado.

3.1.6 Por la Participación de los Sujetos:

Cuanti-Cualitativa: Porque utilizaremos tanto técnicas cuantitativas y cualitativas en el momento en que procesaremos los datos; obtenidos de los instrumentos de recolección de datos (encuestas)

3.2 POBLACION Y MUESTRA

3.2.1 Características de la población

Población: La Escuela Fiscal Mixta N° 24 "Lic. Jaime Flores Murillo" de la ciudad de Milagro, sección vespertina, está conformada por 14 paralelos comprendido desde Primero a Séptimo Año Básico, la señora Directora Dra. Patricia Galarza, 16 docentes y 592 estudiantes.

Muestra: Está constituida por 86 estudiantes en total, 48 niñas y 38 niños del Cuarto Año de Educación Básica paralelos "A" y "B"; los cuales hemos seleccionado para recopilar datos de interés para nuestra investigación.

Cuadro 6: Distribución de Años Básicos

N°	Año Básico	Paralelo	Alumnos Matriculados		
			Hombres	Mujeres	Total
1	Primero	A	23	16	39
2	Primero	B	19	16	35
3	Segundo	A	28	19	47
4	Segundo	B	25	22	47
5	Tercero	A	22	19	41
6	Tercero	B	19	15	35
7	Cuarto	A	16	27	43
8	Cuarto	B	22	21	43
9	Quinto	A	20	21	41
10	Quinto	B	20	19	39
11	Sexto	A	26	23	49
12	Sexto	B	30	21	51
13	Séptimo	A	20	25	45
14	Séptimo	B	21	18	39

RESUMEN	
Hombres	311
Mujeres	281
Total	592

Fuente: Esc. Lic. Jaime Flores Murillo

La escuela Fiscal Mixta N° 24 òLic. Jaime Flores Murilloö está ubicada en la ciudadela òBellavistaö; parroquia Enrique Valdez, calles Av. Pastaza y Av. Napo.

3.2.3 Tipo de muestra

Seleccionamos como muestra a la señora Directora del plantel, docentes y estudiantes de los Cuartos Años de Educación Básica.

3.2.4 Tamaño de la muestra

Se procedió a la encuesta a los 86 estudiantes conformados de la siguiente manera:

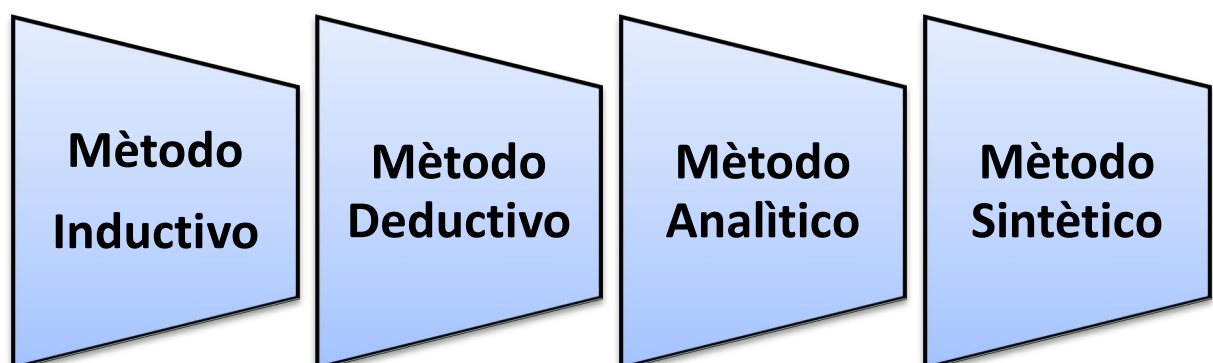
- Cuarto Año de Educación Básica paralelo òAö: 16 niños y 27 niñas
- Cuarto Año de Educación Básica paralelo òBö: 22 niños y 21 niñas
- Maestras de Cuarto Año Básico: 2 licenciadas

También se procedió a realizar una entrevista a la señora Directora.

3.2.5 Proceso de selección

Se efectuó por simple aleación es decir se lo hizo al azar.

3.3 METODOS Y TÉCNICAS



A continuación, se presentará un resumen de los métodos utilizados para la recopilación y generación de la información obtenida en esta investigación. Los métodos utilizados fueron variados, para su aplicación en unidad sin desconocer sus diferencias particulares. En esta investigación se utilizaron los siguientes:

› general, es decir parte del conocimientos de casos y hechos particulares que sumados, no permiten generalizarlos.

Deductivo.- Va de lo general a lo particular, de las leyes y principios genéricos, previamente establecidos, para luego aplicarlos a casos o hechos particulares y verificar su validez.

Estos métodos generales nos permitirán analizar el tipo de Estrategias Lúdicas Creativas y los procesos didácticos necesarios para determinar las causas y consecuencias que genera su aplicación por parte de los docentes en la institución educativa.

Analítico.- Conlleva la desintegración de un objeto, hecho o idea en sus partes. Se explican las causas de los fenómenos que constituyen un todo.

Sintético.- Es la reconstrucción de todo uniendo sus partes, facilitando la comprensión del estudio.

Estos procedimientos nos permitirán recoger criterios válidos, y proyectarlos a la formulación de conclusiones.

3.3.1 Técnicas e instrumentos

Para el desarrollo de la actividad investigativa propuesta se utilizarán las siguientes técnicas:

Entrevista: La entrevista se la realiza a la Directora del Plantel para conocer si en la Institución se considera las estrategias lúdicas creativas como un factor importante para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Encuestas.- Se utiliza para recoger la información por escrito y en forma colectiva. Se aplicó la encuesta a los estudiantes y docentes de los paralelos del Cuarto año de educación básica el cuestionario consta de diez preguntas claras y sencillas las cuales recopilan una información más acertada acerca de la aplicación de los estrategias lúdicas creativas y el rendimiento académico en Estudios Sociales.

Observación.- Es la capacitación significativa, intencionada e ilustrada de los hechos y fenómenos utilizando los órganos de los sentidos la misma que nos ayudara a registrar las aptitudes de los docentes, y estudiantes a manipular el nuevo medio de información.

Cuestionarios: Se elaboraron preguntas cerradas, las mismas que nos permitirán detectar conocimientos falencias, debilidades de los cuestionarios a la hora de tomar una correcta decisión.

Descripción del Instrumento

El instrumento aplicado, fue basado en las variables de nuestro proyecto, este consta de 10 preguntas específicas para estudiantes, y docentes; estas fueron de tipo cerradas con las siguientes opciones (Si, No, Tal vez, Siempre, A veces, Nunca) con la finalidad de obtener la información sobre la utilización de estrategias lúdicas creativas para mejorar el rendimiento académico en el área de Estudios Sociales.

Acopio de información

El acopio de información se realizó consultando diversas fuentes de información libros, tesis de grado, páginas web e internet, visitas a biblioteca para buscar material acerca del tema.

La información acerca de las estrategias lúdicas empleadas en los estudiantes del Cuarto Año Básico de la Esc. Fiscal N° 24 Lic. Jaime Flores Murillo. Se obtuvo mediante un instrumento tipo encuesta el cual se elaboró especialmente para este fin.

Validez

La encuesta aplicada se validó desde el punto de vista de su contenido con la relación entre las variables con cada una de las preguntas elaboradas para extraer la información necesaria para nuestro proyecto.

Confiabilidad

Para establecer la confiabilidad del instrumento ya aplicado, se procederá a la medición; a través del mismo se determinará la consistencia del cuestionario de manera específica (estudiantes y docentes)

La preparación de este cuestionario tiene como intención recoger la información sobre las estrategias lúdicas creativas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de estudios sociales, de forma individual a los estudiantes del Cuarto Año Básico, y docentes.

3.4 PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de la información luego de realizada la encuesta a los docentes codificamos los resultados, tabulamos los datos y porcentajes correspondientes a cada interrogante, los mismos que se proyectan a través de gráficos y cuadros de datos, de donde se realiza el respectivo análisis de resultados.

Encuesta realizada a los estudiantes

3.4.1 Pregunta uno

¿Encuentra las horas clases de EESS aburridas?

Siempre () A veces () Nunca ()

Codificación

A= (26) B = (16) C = (42)

Cuadro 7

ALTERNATIVAS	f	f%
SIEMPRE A	26	30,95
A VECES B	16	19,05
NUNCA C	42	50
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Gráfico 1 (Ver anexos)

¿Te agrada participar en clases del área de Estudios Sociales?

Siempre () A veces () Nunca ()

Codificación

A = (35) B = (25) C = (24)

Cuadro 8

ALTERNATIVAS	f	f%
SIEMPRE A	35	41,67
A VECES B	25	29,76
NUNCA C	24	28,57
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Gráfico 2 (ver en anexos)

3.4.3 Pregunta tres

¿Le gustaría aprender Estudios Sociales jugando?

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (47) B = (33) C 0 (4)

Cuadro 9

ALTERNATIVAS	f	f%
SI A	47	53,57
NO B	33	41,67
TAL VEZ C	4	4,762
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Gráfico 3 (ver en anexos)

¿Alguna vez has tenido clases lúdicas?

Si () No ()

Codificación

A = (49) B = (35)

Cuadro 10

ALTERNATIVA	f	f%
SI A	49	58,33
NO B	35	41,67
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Gráfico 4(ver en anexos)

3.4.5 Pregunta cinco

¿Te motivarías participando en una clase a base de juegos?

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (60) B = (16) C = (8)

Cuadro 11

ALTERNATIVA	f	f%
SI A	60	71,43
NO B	16	19,05
TAL VEZ C	8	9,52

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Gráfico 5 (ver en anexos)

¿Crees que el juego aumentaría su interés por el Área de Estudios Sociales?

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (73) B = (8) C = (3)

Cuadro 12

ALTERNATIVAS	F	f%
SI A	73	86,90
NO B	8	9,52
TAL VEZ C	3	3,57
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 6 (ver en anexos)

3.4.7 Pregunta siete

7. ¿Mejorarías tu rendimiento académico si las clases fueran más divertidas?

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (69) B = (13) C = (2)

Cuadro 13

ALTERNATIVAS	F	f%
SI A	69	82,14
NO B	13	15,48
TAL VEZ C	2	2,38
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 7 (ver en anexos)

¿En tu vida estudiantil has participado en clases a bases de juegos?

Siempre () A Veces () Nunca ()

Codificación

A = (32) B = (26) C = (26)

Cuadro 14

ALTERNATIVAS	F	f%
SIEMPRE A	32	38,10
A VECES B	26	30,95
NUNCA C	26	30,95
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 8(ver en anexos)

3.4.9 Pregunta nueve

¿Es imprescindible los juegos para conocer y fomentar los valores históricos?

Si () No ()

Codificación

A = (79) B = (5)

Cuadro 15

ALTERNATIVAS	F	f%
SI A	79	94,05
NO B	5	5,95
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 9(ver en anexos)

¿Te gustaría que tu maestra imparta las clases de Estudios Sociales con dinamismo y creatividad?

Si () No ()

Codificación

A = (77) B = (7)

Cuadro 16

ALTERNATIVAS	F	f%
SI A	77	91,67
NO B	7	8,33
TOTAL	84	100,00

Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Cuadro 10 (ver en anexos)

3.4.11 Pregunta uno

¿Cómo considera Ud.; la actualización y fortalecimiento curricular?

Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Cuadro 17

ALTERNATIVAS	f	f%
BUENA A	2	100,00
REGULAR B	0	0,00
MALA C	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 11 (ver en anexos)

Los materiales didácticos empleados en clases son:

Muy Buena () Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (1) B = (1) C = (0) D = (0)

Cuadro 18

ALTERNATIVAS	F	f%
MUY BUENA A	1	50,00
BUENA B	1	50,00
REGULAR C	0	0,00
MALA D	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 12 (ver en anexos)

3.4.13 Pregunta tres

El desenvolvimiento del estudiante en el aula es:

Muy Buena () Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (1) B = (1) C = (0) D = (0)

Cuadro 19

ALTERNATIVAS	F	f%
MUY BUENA A	1	50,00
BUENA B	1	50,00
REGULAR C	0	0,00
MALA D	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 13 (ver en anexos)

La reacción de sus estudiantes al jugar es:

Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Cuadro 20

ALTERNATIVAS	F	f%
BUENA A	2	100,00
REGULAR B	0	0,00
MALA C	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 14 (ver en anexos)

3.4.15 Pregunta cinco

Realiza actividades lúdicas en sus clases

Siempre () A veces () Nunca ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Cuadro 21

ALTERNATIVAS	F	f%
SIEMPRE A	2	100,00
A VECES B	0	0,00
NUNCA C	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 15 (ver en anexos)

Existen áreas de juego en el plantel:

SI () NO ()

Codificación

A = (1) B = (1)

Cuadro 22

ALTERNATIVAS	f	f %
SI A	1	50,00
NO B	1	50,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 16(ver en anexos)

3.4.17 Pregunta siete

Considera que las actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Cuadro 23

ALTERNATIVAS	f	f %
SI A	2	100,00
NO B	0	0,00
TAL VEZ C	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 17 (ver en anexos)

Los salones de clase deben transformarse en salas lúdicas

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Cuadro 24

ALTERNATIVAS	F	f%
SI A	2	100,00
NO B	0	0,00
TAL VEZ C	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 18 (ver en anexos)

3.4.19 Pregunta nueve

En su planificación didáctica incluye actividades lúdicas

Si () No ()

Codificación

A = (2) B = (0)

Cuadro 25

ALTERNATIVAS	f	f %
SI A	2	100,00
NO B	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 19 (ver en anexos)

Su conocimiento de estrategias lúdicas creativas es:

Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Cuadro 26

ALTERNATIVAS	f	f%
BUENA A	2	100,00
REGULAR B	0	0,00
MALA C	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Gráfico 20 (ver en anexos)

DA A LA DIRECTORA DEL PLANTEL

Objetivo Conocer si en la Institución Educativa se considera el juego como un factor importante para mejorar el desarrollo cognitivo y así obtener el éxito académico de los estudiantes del plantel.

1. ¿Considera usted, importante qué los estudiantes participen en juegos para aprender Estudios Sociales?

Es indispensable utilizar las técnicas lúdicas para optimizar los procesos de aprendizaje en todas las áreas, especialmente en Estudios Sociales que ubica a los estudiantes en el espacio y tiempo. Además actualmente en la Actualización Curricular se vincula las estrategias Lúdicas como herramienta del aprendizaje como en los viajes imaginarios e itinerarios.

2. ¿Por qué cree usted que es importante vincular el juego en la enseñanza?

La atención de los estudiantes se favorece con el juego; pues permite utilizar la imaginación y la comunicación individual y grupal para fortalecer los aprendizajes.

3. ¿Podría usted atribuir que incorporando juegos en la enseñanza los niños y niñas tendrían un mejor rendimiento académico?

El juego eleva el nivel académico de los estudiantes pues estimula la creatividad y la participación.

4. ¿La institución que usted dirige cuenta con áreas disponible para el desarrollo de juegos?

Contamos con tres canchas, y un espacio con juegos infantiles.

5. ¿Estaría usted de acuerdo en que su institución participe en el proyecto educativo?

Si es realmente un honor participar en proyectos que fortalecen la calidad de los profesionales de la educación.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS ACTUAL

Encuestas a estudiantes

4.1.1 Análisis Cuantitativo: El 50 % de los encuestados están de acuerdo que nunca se aburren en su clase de EESS mientras que el 31% siempre se aburre y el 19% lo hace a veces.

Análisis Cualitativo: Como hemos podido constatar la mayoría de los estudiantes no se aburren en las clases de EESS. Pero mediante las estrategias lúdicas podemos lograr que todo los estudiantes se motiven y desarrollen al máximo todos sus creatividad atreves del juego.

4.1.2 Análisis Cuantitativo: En la siguiente encuesta hemos podido constatar que el 42 % de los estudiantes les agrada participar en clases mientras que el 30% participa a veces y el 28 % nunca lo hace.

Análisis Cualitativo: De esta manera comprobamos que hay estudiantes que no les gusta participar en clases mediante la motivación que nos brindan las estrategias lúdicas, podemos lograr que todos participen en clases con empeño y entusiasmo.

4.1.3 Análisis Cuantitativo: El 53 % de los encuestados nos dice que si quieren aprender EESS jugando mientras que el 42% no quieren aprender jugando y el 5 % tal vez podría hacerlo.

Análisis Cualitativo: Es grato saber que más de la mitad quieren aprender de manera lúdica lo que el resto de estudiantes no se imagina es que si le gustan las dinámicas las clases lúdicas serán mucho mejor.

En esta encuesta tenemos que el 53% de los estudiantes si han tenido clases ludicas mientras que el 42% no mas ha tenido mientras el 5 % dice que tal vez .

Análisis Cualitativo: Si la mayoría de los estudiantes ha tenido alguna clase ludica sera mucha mas facil para los docentes aplicarla ya que la ludica es fuente del dinamismo.

4.1.5 Análisis Cuantitativo: En esta encuesta notamos un éxito total de si con resultado de un 71% de los estudiantes que si se motivaría mientras un 19% cree que no y el 10 % tal vez.

Análisis Cualitativo: Para los docentes es muy satisfactorio saber que sus alumnos van aprender todo lo requerido en una hora clase y la mejor ayuda del docente es la lúdica.

4.1.6 Análisis Cuantitativo: El 87% de los encuestados confirman que aumentaría su interés por el área de Estudios Sociales, en tanto que el 9% y 4% no lo cree así

Análisis Cualitativo: Los estudiantes nos indican que motivándolos mediante el juego, aumentaría su interés en el Área de Estudios Sociales.

4.1.7 Análisis Cuantitativo: El 82% de los estudiantes entrevistados están consientes que mejorarían su rendimiento con clases divertidas, en tanto que un 16% y 2% no lo consideran así.

Análisis Cualitativo: Los estudiantes confirman que participando en clases divertidas; ellos mejorarían su rendimiento académico.

4.1.8 Análisis Cuantitativo: Un porcentaje de 38% de estudiantes, dicen haber participado de juegos durante las horas clases, en tanto que un 31% dicen que a veces,, asi mismo otro 31% opinan que nunca.

Análisis Cualitativo: Que los estudiantes recuerdan poco o nunca haber participados de juegos durante su vida estudiantil, haciendo factible la intervención de estrategias lúdicas como herramienta de enseñanza.

4.1.9 Análisis Cuantitativo: El 94% de niños encuestados creen que es imprescindible que los juegos fomentaran los valores históricos, en cambio un 6% no lo creen necesario.

Análisis Cualitativo: Un gran número de estudiantes consideran que a través de aprender jugando se podrá conocer y fomentar los valores históricos.

alto porcentaje 92% de estudiantes, gustaría que su maestra impartan las clases dinámicas y creativas; solo un 8% no lo cree conveniente.

Análisis Cualitativo: La mayoría de estudiantes se sentirían a gusto si su maestra al momento de las clases lo haga en forma dinámica y creativa, motivando así y predisponiéndolos al aprendizaje.

Encuesta a docentes

4.1. 11 Análisis Cuantitativo: El 100% de docentes, considera que la actualización curricular es buena.

Análisis Cualitativo: Las maestras encuestadas consideran que la actualización curricular impartida por el gobierno es buena para cambiar la educación ecuatoriana

4.1.12 Análisis Cuantitativo: El 50% de las maestras creen que los materiales didácticos empleados son muy buenos y el 50% los cree bueno.

Análisis Cualitativo: Las maestras encuestadas consideran que los materiales que ellas usan para impartir las horas clases son muy buenos o buenos facilitando así llegar con los conocimientos a los estudiantes.

4.1.13 Análisis Cuantitativo: Un 50% de las docentes están convencidos de una muy buena participación en clases y el otro 50% creen en un buen desenvolvimiento del estudiante.

Análisis Cualitativo: Las maestras encuestadas están convencidas que los estudiantes tienen un desenvolvimiento bueno y muy bueno en el salón de clases, teniendo así un grupo de estudiantes muy participativos.

4.1.14 Análisis Cuantitativo: El 100% cree los estudiantes reaccionan de una buena manera a los juegos educativos.

Análisis Cualitativo: Las maestras encuestadas están convencidas que los estudiantes tienen una buena reacción ante el empleo del juego como herramienta educativa.

4.1.15 Análisis Cuantitativo: Las 2 maestras (100%) encuestadas confirman que si emplean las estrategias lúdica en clases.

Análisis Cualitativo: Las maestras encuestadas confirman que ellas emplean las estrategias lúdicas en sus horas clases por la importancia de estas en la anticipación o pre requisito.

las dos maestras encuestadas del plantel solo una que representa el 50% confirma la existencia de aéreas de juego en el plantel; en tanto que el otro 50% lo desconoce.

Análisis Cualitativo: Las maestras encuestadas solo una conoce la existencia de aéreas que permitiría la recreación de los estudiantes; en tanto que es desconocido para la otra docente.

4.1.17 Análisis Cuantitativo: Evidentemente se nota que el 100% considera que las actividades lúdicas mejorarían el rendimiento académico.

Análisis Cualitativo: Considerando que el 100% conocen que a través de las actividades lúdicas y la creatividad se mejoraría significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, podemos decir que es factible la aplicación de las estrategias lúdicas creativas en el establecimiento.

4.1.18 Análisis Cuantitativo: Es notable que el 100% consideran que los salones de clases deben ser transformados en salones lúdicos.

Análisis Cualitativo: Evidentemente las docentes entrevistadas consideran que los salones de clases deben ya cambiar y emplear la lúdica en ellos permitiendo la creatividad de los niños se desarrolle y fomentando en ellos un mejor rendimiento académico creado solo a través de la diversión.

4.1.19 Análisis Cuantitativo: Las docentes encuestadas incluyen en sus planificaciones las actividades lúdicas.

Análisis Cualitativo: El personal encuestado incluye las actividades lúdicas dentro de sus planificaciones cumpliendo así lo que el fortalecimiento curricular requiere para la enseñanza del área de Estudios Sociales.

4.1.20 Análisis Cuantitativo: Las encuestadas confirman que ellas en un 100% conocen sobre las estrategias lúdicas creativas.

Análisis Cualitativo:

Con esta apreciación porcentual se puede estimar que hay un amplio conocimiento sobre las estrategias lúdicas creativas.

Habiendo aplicado el análisis cuantitativo y cualitativo de las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes del Cuarto Año Básico de la escuela fiscal mixta N° 24 òLic. Jaime Flores Murilloö de la ciudad de Milagro, hemos obtenido los siguientes resultados:

- ☞ Los estudiantes a pesar de que no se aburren en las clases del área de Estudios Sociales, mejorarían su rendimiento académico si se aplica juegos en el proceso de enseñanza.
- ☞ Dentro del aula hay estudiantes que requieren mayor motivación para que ellos participen en forma dinámica ayudándose así a un aprendizaje óptimo.
- ☞ La mayoría de estudiantes han participado de clases lúdicas por lo que se le hace mas fácil a los docentes la enseñanza con esta herramienta de aprendizaje.
- ☞ Para los docentes es satisfactorio saber que sus alumnos van aprender todo lo impartido en la hora clase.
- ☞ Los estudiantes se sentirán a gusto si las maestras dan su clases en forma dinámica y creativa, motivándolos y predisponiéndolo al aprendizaje.
- ☞ Los docentes de la institución consideran que la actualización curricular impartida por el gobierno es buena.
- ☞ Se considera que los estudiantes reaccionan de una manera positiva a los juegos.
- ☞ El establecimiento cuenta con aéreas de juego haciendo factible la diversión y creatividad de los niños.
- ☞ En la institución están de acuerdo que los salones se deberían transformar en salas lúdicas dando asi paso a la participación y creatividad de los estudiantes.
- ☞ Los docentes del plantel incorporan en sus planificaciones las estrategias lúdicas como una herramienta importante para el desarrollo de sus horas clases.

4.3 CONCLUSIONES

Al finalizar este proyecto de investigación podemos nombrar las siguientes conclusiones, mismas que recogen aspectos importantes de este proceso:

- ☺ Ejecutando el proyecto concluimos que las estrategias lúdicas creativas permitieron un desarrollo de la participación y mejor retentiva en los niños que asisten a la Escuela Fiscal Mixta #24 Lic. Jaime Flores Murillo.

is para los docentes y niñ@s del establecimiento se dio a conocer la elaboración y aplicación de la propuesta.

- ☺ El personal docente y la directora del plantel Dr. Patricia Galarza se mostraron muy complacidos con la metodología lúdica creativa para la enseñanza del Área de Estudios Sociales.
- ☺ La institución mejora su servicio a la comunidad y adquiere mayor reconocimiento académico.

4.4 RECOMENDACIONES

Cada recomendación esta ligada a las conclusiones que se han logrado sintetizar en los siguientes aspectos.

- ☺ Dialogar con los docentes para que los niñ@s sean participes de clases mediante juegos.
- ☺ Difundir y conocer más sobre el uso de los juegos en el salón de clases, para lograr en los docentes un mejor manejo con los procesos de interaprendizajes.
- ☺ Aprovechar la motivación de los docentes para realizar talleres de conferencia para que conozcan las estrategias lúdicas creativas y sean implementadas en sus respectivas planificaciones.
- ☺ Interrelacionar los contenidos de esta guía con las distintas asignaturas en el currículo diario de sus aulas.

Guía didáctica de estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales

“APRENDER JUGANDO”



Autores

Mayorga Monserrate Clemencia Leopoldina

Merchán Loor Víctor Manuel

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Guía didáctica de estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales. "APRENDER JUGANDO"

5.2 JUSTIFICACIÓN

Luego de analizar e interpretar los resultados de la investigación mediante la adecuada aplicación de métodos y técnicas, he verificado notablemente mi hipótesis; los estudiantes del establecimiento necesitan que se incorpore en ellos la enseñanza a través de juegos como incentivación a fin de desarrollar sus capacidades cognitivas y puedan mejorar su rendimiento escolar.

Esperamos que esta jornada de talleres aporte positivamente en el proceso de formación. Hoy más que nunca la Educación es el tema del día, punto de orden en muchas organizaciones nacionales e internacionales, ojala logremos unir esfuerzos para alcanzar el objetivo que es mejorar su calidad. Nuestra sociedad necesita de manera inmediata estrategias para que los niños(as) se sientan a gusto, motivados en las aulas, que les de alegría ir a la escuela, esto lo podremos lograr a través del juego que es una actividad que les agrada realizar.

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, entre otras desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante,

, que les ayudarán a orientarse, es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, el estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Esta propuesta surge como una estrategia que ayudará a la maestra de manera efectiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La presente guía educativa, presenta las bases de un manual de alternativas, funcional y creativo de estrategias lúdicas creativas que con dinamismo y talento de los maestros logrará que los niños disfruten de las horas clases.

Es una propuesta para ponerla en práctica; porque contribuirá al desarrollo integral del niño y su interrelación con su entorno. Con las actividades lúdicas propendemos a que en el futuro mejoren las condiciones educativas de niños y niñas, las clases sean divertidas y ofrecer aprendizajes significativos, queremos también aportar a los maestras un documento de apoyo para enriquecer y optimizar constantemente su práctica educativa.

5.3 FUNDAMENTACIÓN

Las nuevas propuestas de reforma educativa orientan el desarrollo del pensamiento, el constructivismo sostiene que los estudiantes podrán construir o descubrir los conocimientos, los mismos que servirán para mejorar su rendimiento y por ende su enseñanza y están sujetos a cambios y modificaciones, enriqueciendo los esquemas mentales en los estudiantes; y así lograr éxitos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El juego cumple un papel muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños, además de ser ventajoso son de fácil utilización y despierta el interés a recrearse y desarrolla destrezas y habilidades.

El conocimiento humano no se recibe pasivamente ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto. El verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona de una manera fácil y divertida. Por lo cual es importante promover una serie de estrategias lúdicas creativas para favorecer el aprendizaje,

s perder el tiempo sino un proceso de desarrollo personal dentro de la sociedad y primordialmente ayuda en la interrelación del niño y su entorno, además es una actividad motivadora en el aula.

El trabajo con estrategias lúdicas acelera el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando son aplicadas y manejadas correctamente, las mismas que permitirán satisfacer varias necesidades o situaciones de aprendizaje dando oportunidad a los estudiantes de trabajar con alegría y motivados.

Con la presente propuesta pretendemos incorporar en los docentes las estrategias lúdicas creativas como herramienta que favorecerá el desarrollo de l@s niñ@s tanto físico como intelectual, aspecto que responde notablemente al proceso de investigación diagnóstica en los educadores y educandos del plantel.

Estrategias Lúdicas Creativas

La Metodología Lúdico Creativa busca explicitar una forma nueva de encarar los procesos educativos tomando en cuenta los estudios sobre los hemisferios cerebrales, la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, relaciones interculturales y las diferencias y las especificidades de producción de conocimiento de cada individuo.

Según el **Doctor DINELLO, Raymundo [versión electrónica]**

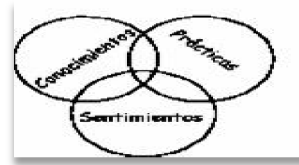
La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

La actividad lúdica creativa o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

tiva se basa en el postulado que es en la práctica, donde principalmente se adquiere el aprendizaje, sin descuidar, sin embargo los conocimientos y los sentimientos que implica todo proceso de:

Acción ó Reflexión - Acción

Saber - Saber Hacer - Saber Ser.



La Metodología Lúdica Creativa plantea que la principal actividad del educador, promotor, facilitador y/o maestro de educación infantil es la de acompañar el proceso de desarrollo infantil, permitiendo que el/la niñ@ evolucione en el descubrimiento del mundo de los valores y la estructuración de los aprendizajes, extrayendo conceptos de las relaciones experimentadas en un equilibrio entre las múltiples estimulaciones y el respeto de una libertad infantil.

Pensamos que para realizar esta tarea se hace imprescindible un proceso de formación para los educadores, proceso que posibilite que estos sean capaces de comprender la realidad y actuar sobre ella, que obedezca a una nueva forma de organización de la tarea educativa donde se trabaje experimentalmente con situaciones vivenciales, que faciliten el contacto con el universo lúdico del niñ@ y acepten su espontaneidad creativa.

Características de las Estrategias Lúdicas Creativas.

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.

del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de las Estrategias Lúdicas Creativas.

- **Planificación:** En esta fase, se elabora los planes de sesión.
- **Ejecución propiamente dicha:** En esta fase, se realizan las sesiones de clase planificadas.
- **Evaluación:** En esta fase se debe señalar la forma como se va a evaluar.

Ventajas fundamentales de las Estrategias Lúdicas Creativas:

Se pueden apreciar varias ventajas como:

- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

El juego en las Ciencias Sociales

Como nos indica **OCEANO, Editorial (2007) Juegos y aprendizaje escolar**

El juego propuesto para el área de Ciencias Sociales presenta dos tipos distintos. De contenido es una posibilidad es el que el juego o actividad se basa en la memorización de datos, otra posibilidad es que los juegos se desarrollen azuzando las capacidades cognitivas y de experimentación de los alumnos.

Pág. 486

Este trabajo presenta un nutrido conjunto de actividades que sigue el modelo de pregunta y respuesta este tipo de actividades pueden servir de pauta para que educador cree su propio elenco de juegos, adaptados a las necesidades de un temario específico de grupo concreto.

El òAula Lúdicaö es un lugar donde se experimenta y profundiza la teoríay se relaciona inevitablemente con la práctica, se propone como un medio de aprendizaje y cambio en el comportamiento hacia la escuela, para convertir este espacio lúdico escolar y su argumentación en el aporte fundamental de esta investigación.

El profesional que está al frente del espacio lúdico, debe orientar todos sus esfuerzos para que los estudiantes se eduquen, se preparen para la vida, se puedan convertir en adolescentes competitivos.

La creatividad

Es la capacidad de resolver problemas y plantear nuevos; es un pensamiento productivo que está integrado por una secuencia de ideas que se enlazan por un estímulo para un fin. La creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad, en este momento aparece en la mente una diversidad de ideas para las respuestas del asunto planteado, las cuales se depuran para llegar al proceso de acierto-error que lleva a la solución.

Características de las personas creadoras

En la escuela. **Según Torrance**, los rasgos que definen al estudiante creativo son:

- ✓ Vivacidad
- ✓ Flexibilidad. No posee rigidez
- ✓ A veces se comportan de manera antisocial, negándose a colaborar con los demás.
- ✓ Formula más preguntas que el resto y no se suele creer todo lo que el maestro dice.

Rendimiento académico

El rendimiento académico escolar es una de las variables fundamental de la actividad docente, que actúa como halo de la calidad de un Sistema Educativo. Algunos autores definen el rendimiento académico como el resultado alcanzado por los participantes durante un periodo escolar.

nica] afirma que:

“El rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración.” Pág. 1

Reflexiones de cómo mejorar el rendimiento académico en Estudios Sociales

Según nos comenta **RIMARI (2004)** [versión electrónica]:

“La escuela debe ser un modelo que libere talentos que duermen en el interior de cada uno de ellos” pág. 1

El reto de la escuela de hoy, es dar propuestas de estrategias lúdicas en el aula, con mira a la escuela del futuro, donde las innovaciones educativas provoquen los cambios pertinentes mejorando o transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a ese niño (a) apoderarse de los conocimientos de una forma agradable, dando paso a la transferencia de estos para y por la vida y generando resultados positivos en la evaluación y por ende en el rendimiento académico estudiantil.

Factores que influyen en el rendimiento académico

En consecuencia podemos decir que, las variables que influyen en el Rendimiento Escolar en Estudios Sociales son sumamente variadas, desde las motivaciones, intereses, necesidades y capacidades del estudiante para estudiar y aprender, hasta aquellos factores provenientes del medio familiar, social, Escolar o pedagógico, que condiciona el proceso enseñanza - aprendizaje, determinando los niveles de Rendimiento especialmente alto o especialmente bajo.

La motivación como factor determinante del rendimiento académico

La motivación en el aula ha sido motivo de estudio a lo largo de la historia educativa y pedagógica como un elemento importante en los procesos de enseñanza, ya que se perfila y se ha perfilado siempre como causa del aprendizaje, de hecho alguno la palabra motivación por lo general está asociada con triunfos logros, rendimientos, avances mientras que desmotivación con apatía y desinterés, derrota, etc.

grado de motivación mayor rendimiento de la tarea. Por

eso trabajaremos en la motivación de los estudiantes mediante las técnicas lúdicas creativas para que ellos sean capaces de crear, analizar y deducir sin mayor esfuerzo proporcionando a la vez un mejor rendimiento académico.

LEWIS considera: [versión electrónica]

"La conducta como algo provisto de un propósito y dirigido hacia una meta, en donde interviene el medio ambiente; el grado de motivación de la persona esta mediado por la consideración y el punto de vista que el tenga de una situación dada " pág. 1

La motivación se hace presente en el aula mediante muy diversos aspectos: lenguaje y los patrones de interacción entre profesor y estudiantes, la organización, los estímulos y la forma de evaluar.

Se podrá decir entonces que la necesidad de alcanzar una meta tiene el origen en el propósito por la cual alcanzarla, es la retribución material o espiritual que se recibe por lograr el objetivo, el valor que representa el logro obtenido depende del medio ambiente o contexto en donde el niño se desarrolla.

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.

"El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento"

El juego es una de las actividades más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que se nace hasta que se tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus experiencias para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños (a) no deben privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. Hasta tal punto es importante el juego que constituye uno de los fundamentos del desarrollo de la personalidad.

Según nos indica la **Dra. FÍRVIDA NOY, Carmen Zita**

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos, quizás si un trabajo que tuviera en cuenta la lúdica dentro de los principios del proceso de enseñanza aprendizaje llegara a concretarse, entonces se podría lograr cuando la estrategia se haga global el éxito y no se refiere al sentido de cooperación o de conocimientos de técnicas o métodos lúdicos para la enseñanza, sino una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo General de la Propuesta

- ❖ Concienciar en los docentes el uso de estrategias lúdicas creativas mediante una guía didáctica adecuada para alcanzar el éxito académico de los estudiantes del Cuarto Año Básico.

5.4.2 Objetivos Específicos de la Propuesta

- ❖ Contribuir al desarrollo integral de niñ@ desde el abordaje particular de la actividad lúdica creativa en el marco de un espacio significativo para ellos.
- ❖ Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- ❖ Aplicar la Guía Didáctica para mejorar el rendimiento académico de niñ@s través de técnicas y actividades lúdicas creativas.

5.5 UBICACIÓN

Provincia: Guayas

Cantón: Milagro

Parroquia: Enrique Valdez

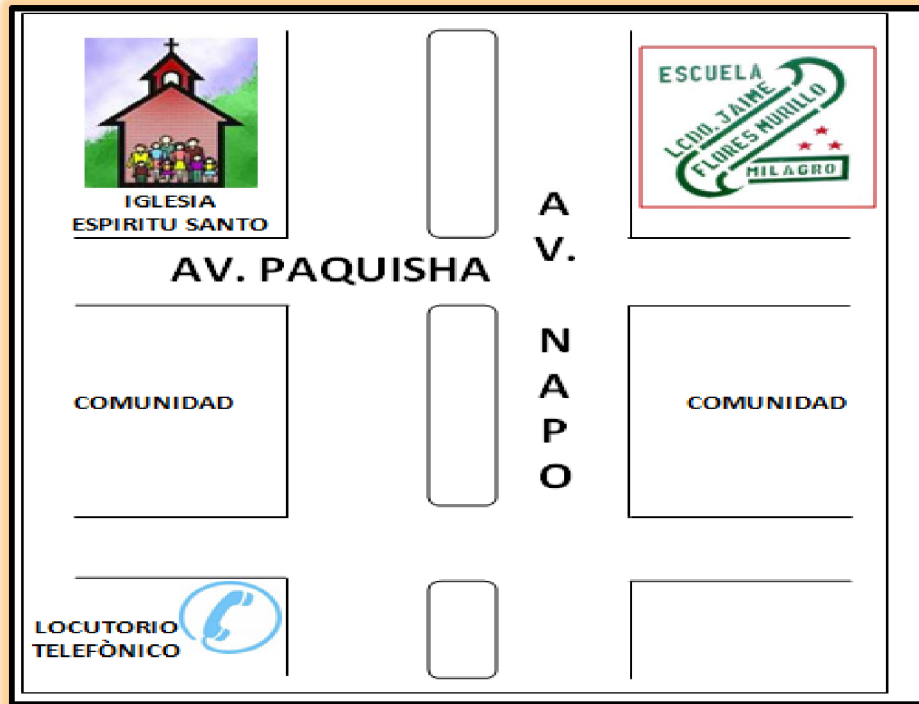
Institución: Escuela: Fiscal Mixta N° 24 ñJaime Flores Murilloö

Unidad de análisis: Estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica

Sostenimiento: Fiscal

Campo: Pedagógico

Infraestructura: Edificio propio y funcional.



5.6 FACTIBILIDAD

Se considera que esta propuesta es de carácter factible tanto en la parte económica como en la ejecución, debido a que los elementos que utilizamos son en parte donados, mientras que los demás fueron adquiridos con los recursos propios de los investigadores. Además desde el planteamiento del problema nos dimos cuenta lo importante que es contar con las estrategias necesarias para desarrollar a través de juegos la potencialidad creativa y cognitiva de los niños brindándoles nuevas oportunidades de aprender jugando. Fortalezas que se incrementan simultáneamente con el transcurso del tiempo y en la medida que se hace presente la animación lúdica del educador.

En cuanto a la parte humana, se cuenta con la aprobación y colaboración de la directora, y personal docente del plantel.

Los estudiantes se beneficiaran de actividades interactivas de aprendizajes lúdicos, recurriendo a los materiales más diversos y de originalidad propuestos en el presente documento.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos òjugarö y òaprenderö confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el estudiante o aprendiz se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades además de materiales complementarios que han aparecido en el mercado.

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

5.7.1 Actividades

Para poder llevar a cabo con éxito nuestro proyecto realizamos las siguientes actividades que detallamos a continuación

1. Dialogar con la Dra. Patricia Galarza Directora del plantel y se aplica los instrumentos de recolección de datos a docentes y estudiantes.
2. Elaborar el diseño de la propuesta, la cual va de acorde a las necesidades de los niñas-os de la escuela.
3. Proponer la Guía didáctica de estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales. **òAPRENDER JUGANDO"** como solución para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del plantel.
4. Dialogar con el personal administrativo y docente para la aceptación de la propuesta.
5. Observar el terreno y proceder a tomar las medidas para el desarrollo de la guía didáctica sobre los juegos para la enseñanza de Estudios Sociales.
6. Desarrollar la guía didáctica con la colaboración de los docentes y estudiantes del plantel.
7. Realizar varios ejercicios sobre las temáticas y corrección de errores que mejoraran el proceso de enseñanza.

JUEGOS INTERNOS

El juego en el aula es un recurso de aprendizaje muy apropiado para consolidar los aprendizajes. A lo largo de la hora clase se debe tener breves momentos de tiempo libre para realizar juegos sencillos y que, pese a requerir poco material, permiten que los niños y niñas trabajen diferentes objetivos en grupo tales como:

Aprender a organizarse

Trabajar en grupo tareas comunes

Familiarizarse con un amplio repertorio de juegos sencillos que puedan incorporar fácilmente a su tiempo libre.

Este tipo de juegos son muy apropiados para dinamizar el grupo y para consolidar los contenidos y objetivos curriculares, de igual manera favorecen una fuerte relación entre el docente y estudiantes, se requiere un material muy simple o sencillamente, se puede jugar sin ningún material. Son juegos que sirven para motivar después de una hora clase, despertar el interés de los niños y para distraerse en una situación poco agradable para los estudiantes. Estos juegos ayudan al docente a mejorar la atención de su grupo, ya que es necesario que los educadores tengan un buen repertorio de recursos didácticos y lúdicos que le permita resolver problemas en las actividades de enseñanza aprendizaje.

ENCESTE DE CARTAS

A qué edad: A partir de 4 años.

Objetivo: Acertar en la caja.

Nº de participantes: Desde 2 niños.

Materiales.

Una caja y baraja de cartas.

Desarrollo.

Se coloca una caja sin tapa en el suelo.

A diez pasos de la caja se sitúan los niños con 10 cartas cada uno en la mano.

Por turno, van tirando las cartas, una a una, intentando encestarlas en el interior de la caja.

Cada vez que se acierta, se tiene derecho a tirar de nuevo.

Cuando se falla, le toca el turno al siguiente jugador.

Gana el que mayor numero de cartas haya enceestado.



Circunstancias en que se realiza el juego.

Al culminar una primera etapa de jornada escolar.

Lugares donde se desarrolla el juego.

En el patio, en el aula, en un potrero.

Aplicación didáctica.

Este juego es indispensable para colaborar en la concentración de los niños.

EL PAN QUEMADO

A qué edad: A partir de los 3 años.

Objetivo: Encontrar una prenda perdida.

Materiales: Un pañuelo.

Desarrollo.

Del grupo se elige a un niño para que inicie el juego.

Este esconde un pañuelo torcido y anudado.

El secreto descubre a todos los demás, menos a uno que debe estar alejado para el papel de adivinador.

El niño que hace las veces de animador es llamado por el grupo para buscar el objeto escondido.

Antes de empezar a buscarlo, todos preguntan. ¿EN DONDE ESTA EL PAN CALIENTE?

Cuando empieza a buscar y está lejos del objeto todos en coro repiten. FRIO, FRIO, FRIO.

Cuando este próximo al objeto gritan.

CALIENTE, CALIENTE, CALIENTE.

A este ritmo con frecuencia lo encuentra y con el pañuelo anudado, persigue los compañeros. El primero que reciba el latigazo con el pañuelo lo reemplazara en el juego para comenzar de nuevo.

Circunstancias en las que se realiza el juego.

En todo momento de descanso cuando se desea pasar un momento agradable.

Lugares donde se desarrolla el juego: En el patio o dentro del aula.

Aplicación didáctica: Destreza de buscar. Nociones. Arriba abajo, dentro, fuera, detrás y adelante.



QUE SE VE POR LA VENTANA

A qué edad... A partir de 4 años.

Objetivo: Descubrir que figura esta tras la hoja.

N° de participantes: Desde 3 jugadores

Materiales: Una cartulina, tijeras y fotografías de cosas, animales, personas entre otros.

Desarrollo.

En el centro de una cartulina de tamaño folio, se recorta un cuadrado de 1 cm de lado que será la ventana.

El director del juego, sin que lo vean los demás, coloca una foto debajo de la cartulina.

Los demás miran por el cuadro o ventana intentando averiguar que se ve en la foto.

Puede ir moviendo la ventana e ir diciendo cosas, pero solo tiene cada jugador tres oportunidades.

Si no lo averiguan, se destapa para ver la foto y se empieza otra vez con una distinta.

Gana el que más fotografías adivine.

Circunstancias en las que se realiza el juego.

Cuando los niños están muy inquietos.

Lugares donde se desarrolla el juego

En el aula.

Aplicación didáctica.

Este juego permite desarrollar la discriminación visual.

¿QUÉ HABÍA?

A qué edad... A partir de 4 años.

Objetivo: Observar los objetos y memorizar.

Nº de participantes. Desde 3 niños.

Materiales: Objetos pequeños.



Desarrollo.

Un jugador escoge una serie de objetos pequeños..reloj, llave, entre otros.

Los enseña al resto del grupo y les deja un tiempo ...puede contar hasta 30, para que intenten memorizar el nombre de esos objetos.

Luego tapa con un trapo todas las cosas.

Por turno, cada jugador dice una cosa que recuerda y si acierta tiene un punto.

No vale repetir la que haya dicho algún compañero.

El juego acaba cuando ya no se acuerda nadie de mas objetos o cuando han sido nombrados todos.

Gana el jugador que más puntos consiga.

Circunstancias en las que se realiza el juego.

A cualquier hora dentro de una jornada laboral.

Lugares donde se desarrolla el juego.

En el aula.

Aplicación didáctica.

Nos permite desarrollar la memorización.

JUEGOS EXTERNOS

El patio de la escuela es un punto de encuentro lúdico para los alumnos de diferentes cursos, quizás el único espacio que proporciona un contexto de juego libre. Por este motivo se le presenta una atención espacial con la intención de otorgarle una perspectiva que enlace plenamente con el proyecto educativo del centro.

El entorno natural del niño debe considerarse como un espacio educativo donde se aprenda a través de la relación con niños y niñas de edades distintas, de igual manera permita el desarrollo del ejercicio motriz cuando se realiza esta clase de juegos, o hacer diferentes actividades motivadoras y transmitir valores tradicionales como son: el respeto, compañerismo, honestidad, entre otros.

Estos juegos requieren de material sencillo y fácil de realizarlo con los estudiantes, el educador solo atiende a la dinámica del grupo, ya que suelen ser juegos con pocas normas que no precisan de un adulto para su desarrollo. La función de la maestra se limita a la observación y al arbitraje, ayudando a resolver los conflictos en caso que sea necesario.

EL TREN CIEGO

Sexo: Ambos.

Trabajo. Agrupación: Individual. Grupo clase.

Material: Ninguno.

Objetivos: Desarrollo sensorial.

Desarrollo:

Se harán equipos de 8 a 10 jugadores, que formarán hileras colocando las manos sobre los hombros del compañero/a delantero.

Todos cerrarán los ojos menos el último que deberá guiar el tren mediante presiones en los hombros que serán transmitidas de uno a otro hasta el primero.⁹

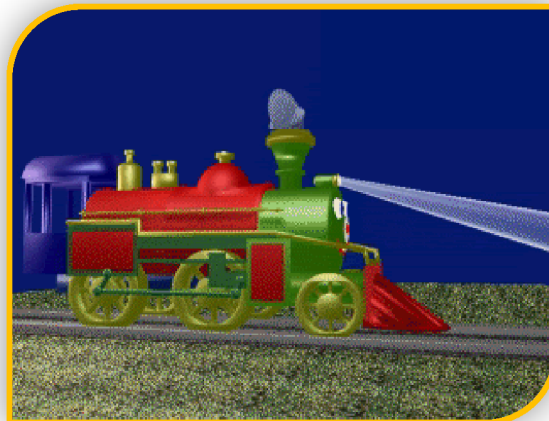
Sugerencias Pedagógicas:

El maestro puede variar el juego:

ÉEl maestro pondrá un punto de llegada para cada grupo.

ÉEl maestro puede ser quien de las instrucciones grupo por grupo mientras mantienen los ojos cerrados, de esta manera el maestro puede controlar a cada grupo mientras realiza la actividad y mantener su seguridad.

ÉEn vez de que los alumnos toquen el hombro de su compañero el último podrá dar instrucciones al grupo en voz alta (a la izquierda, a la derecha)



⁹<http://www.deporteyescuela.com.ar/jefi.htm>

JUEGO DE LOS OFICIOS

TODOS LOS PARTICIPANTES SE DISPOINEN EN CIRCULO Y UN NIÑO /A SALE AL MEDIO

ÉÉste debe imitar mediante gestos un oficio y los demás
Deberán adivinarlo. Aquel que lo adivine saldrá al medio y
Representará otro oficio.

ÉEste juego a le vez que es divertido para nuestros alumnos/as resulta
Idóneo para trabajar estos contenidos en conocimiento de medio.¹⁰

Sugerencias Pedagógicas:

ÉLos maestros pueden pedir a los alumnos/as que lleven diferentes vestimentas para que en el momento del juego puedan utilizar las prendas para una mejor representación de la profesión.



¹⁰http://www.primaria.profes.net/archivo2.asp?id_contenido=40397

ADIVINA, ADIVINA MI PERSONAJE

PROCEDIMIENTO

Un alumno/a piensa en un objeto que se encuentre

Presente en su aula. El alumno dará una pista al resto de

Sus compañeros y los demás deben tratar de adivinarlo lo

Más rápidamente posible.

ÉEl juego comenzaría así: *¿Veo, veo, ¿qué ves?, una cosita, ¿y qué cosita*

Es?, empieza por la letra

ÉSe puede jugar así o también dando pistas sobre el color,

Tamaño, forma

ÉEs un juego muy divertido para los niños/as y desarrolla favorablemente la capacidad de observación en su entorno más conocido: su aula.¹¹



Sugerencias Pedagógicas:

ÉEsta actividad ayuda a que los niños/as aprendan a reconocer los atributos de los objetos y a clasificar los objetos por grupos con atributos parecidos, destrezas relacionadas con las matemáticas y las ciencias.

ÉLa habilidad para agrupar según el número, la forma o la medida ayuda a que el niño desarrolle el razonamiento matemático. La agrupación por color, textura o dureza le presentará al niño la clasificación científica.

ÉEl maestro puede pedir a los alumnos/as que escojan los elementos según una clasificación (por textura, color, tamaño).

¹¹ http://www.primaria.profes.net/archivo2.asp?id_contenido=40397

PELEA DE GALLO

Edad alumnos/as: Más de 8 años.

Sexo: Ambos.

Trabajo. Agrupación: Parejas. Grupo clase.

Material: Ninguno.

Instalación: Pista o gimnasio.

Objetivos: Coordinación. Fuerza.

Desarrollo:

Se pondrán los alumnos/as por parejas, en cuclillas (agachados), y de frente. A una señal del profesor/a los niños/as comenzarán a botar y a la vez a empujar con las manos tratando de derribarse. Sólo con las manos. Se repetirá varias veces.¹²



Sugerencias Pedagógicas:

El maestro puede utilizar este juego:

ÉEl maestro puede organizar una pequeña competencia entre los alumnos.

ÉColocar las parejas de acuerdo a su estatura, sexo,

ÉPermitir que los alumnos pongan las reglas del juego por ejemplo: que no sean en cuclillas sino con un solo pie y con una mano atrás.

¹² <http://www.deporteyesuela.com.ar/jefi.htm>

EN BUSCA DEL TESORO

Edad alumnos/as: Más de 8 años.

Sexo: Ambos.

Trabajo. Agrupación: Individual. 2 Grupos.

Material: Balón, pelota, pivote, etc.

Objetivos: Velocidad. Coordinación.

Desarrollo:

Se dividirá a la clase en dos grupos, los cuales buscarán el tesoro previamente escondido y pensado por el profesor (balón, indiacá, pelota, etc...) de los colocados en la pista. Aquel equipo que lo encuentre debe llevarlo hasta su isla o casa sin que pueda ser tocado por ningún adversario del equipo contrario, ganando el tesoro. Se puede repetir el juego hasta finalizar con todo el material disponible¹³.



Sugerencias Pedagógicas:

É El maestro puede inventar una historia la cual contara a los niños sobre un tesoro perdido (puede relacionarlo con hechos históricos del país).

É El maestro puede utilizar diferentes materiales para esconder que se encuentren relacionados con la historia antes contada dibujos, objetos, frases.

É Envés de esconder los objetos puede regarlos por el patio que se encuentren visibles a los alumnos, formando los grupos pedir que mientras el maestro cuenta la historia ellos tienen que recolectar lo más rápido posible los objetos que se relacionan con la historia.

É Se pedirá a los alumnos que relaten la historia utilizando los objetos que recolectaron.

¹³<http://www.deporteyescuela.com.ar/jefi.htm>

YEO YEO

Un alumno/a piensa en un objeto que se encuentre
Presente en su aula. El alumno dará una pista al resto de
Sus compañeros y los demás deben tratar de adivinarlo lo
Más rápidamente posible.

Él juego comenzaría así: *¿Veo, veo, ¿qué ves?, una cosita, ¿y qué cosita
Es?, empieza por la letra*

ÉSe puede jugar así o también dando pistas sobre el color,
Tamaño, forma

ÉEs un juego muy divertido para los niños/as y desarrolla favorablemente
La capacidad de observación en su entorno más conocido: su aula.¹⁴

Sugerencias Pedagógicas:

ÉEsta actividad ayuda a que los niños/as aprendan a reconocer los atributos de los objetos y a
clasificar los objetos por grupos con atributos parecidos, destrezas relacionadas con las
matemáticas y las ciencias.

ÉLa habilidad para agrupar según el número, la forma o la medida ayuda a que el niño
desarrolle el razonamiento matemático. La agrupación por color, textura o dureza le
presentará al niño la clasificación científica.

ÉEl maestro puede pedir a los alumnos/as que escojan los elementos según una clasificación
(por textura, color, tamaño).



¹⁴http://www.primaria.profes.net/archivo2.asp?id_contenido=40397

MUSEO FLASH

Edad: a partir de los 8 años

Duración: 1 hora

Espacio: Rincón de Estudios Sociales

Materiales: fotografías de determinados detalles del museo.

Participantes: de 10 a 30

Interacción: cooperación

Recursos para ejercitar:

Atención, memoria, cohesión del grupo

Valores: relación del grupo



Descripción

1 El educador realiza con todo el grupo un rápido recorrido por el museo para que los alumnos se familiaricen con las instalaciones y las dependencias. Así mismo, realiza una breve explicación sobre los contenidos del museo y detalla cual es el centro de interés de la visita.

2 El educador divide el grupo en equipo de 3 a 5 alumnos cada uno.

3. Se entrega a cada uno un detalle (fotografía descripción y ficha técnica) de un determinado objeto expuesto en las vitrinas. no se indica a los alumnos en que sala del museo se encuentra este objeto. Cada grupo tiene una fotografía o ficha de una pieza museística distinta.

4 .Cada grupo estudia el material que ha recibido del educador y después inicia un periplo por el museo, con el fin de localizar las piezas que le ha sido adjudicadas y obtener en ellas la máxima información.

5. Cada grupo debe estudiar atentamente la información que ha logrado reunir (procedencia. De las piezas, datación, cultural a la que se adscribe, tamaño y medidas, estado de conservación, etc.)y ser capaz de transmitirla a los otros grupos.

La rana verde

Edad a partir de 6 años

Duración 20 minutos

Espacio aula o espacio amplio

Material ninguno

Interacción acción individual

Recurso para ejercitar

Operaciones lógicas inductivas, estrategias

Valores mostrar autonomía, decisión, y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.



Descripción

- 1 Todos los jugadores se sientan en círculo.
- 2 Se escoge un participante se actual de detective, y se aleja del circulo
- 3 El resto del grupo decide que jugador tiene la rana verde
- 4 Cuando entra el detective, todos gritan /quien tiene la rana verde/
- 5 El detective señala a uno de los jugadores .Si este no tiene la rana, le comunica una característica del jugador que si la tiene por ejemplo usar gafas
- 6 El juego se acaba cuando el detective descubre quien tiene la rana.

LETA MI HISTORIA”

Edad: 8 -10 años

Duración: 30 minutos

Espacio: Escenario o patios del plantel

Participantes: De 8 a 10 niños

Interacción: Acción grupal

Recursos para ejercitar: Atención; memorización y cohesión del grupo.

Valores: Históricos y respeto a la pluriculturalidad.

Descripción:

Consiste en inventar un cuento o una historia divertida de forma colectiva. Este juego estimula mucho el desarrollo de la creatividad, los alumnos/as aprenden a expresarse al mismo tiempo que aprenden vocabulario y este puede desembocar en la narración de historias creíbles o totalmente disparatadas.

El juego comienza con una frase y cada niño en su turno le corresponderá continuar con la historia de la forma más creativa y divertida posible. Así hasta que se termine la narración del cuento.



Dejar caer el globo

Objetivos:

- Desarrollar las nociones especiales de equilibrio.
- Fortalecer destrezas motrices de equilibrio.
- Focalizar un objetivo dentro del pañuelo.

Materiales:

- Globos
- Pañuelos



Procedimiento:

Este juego comienza dividiendo al grupo en dos o más equipos y trazando un área circular con tiza en el piso.

Dentro de cada círculo estará un participante con globos llenos de agua y será el encargado de arrojarlo al aire cuando lo indique el maestro (a)

Gana el equipo que más globos haya salvado dentro de su pañuelo y lo haya hecho en menor tiempo que los demás. Cada globo salvado deberá colocárselo en un lugar seguro para contabilizarlo. Se los puede representar con los nombres de las provincias y capitales del Ecuador. Los chicos que están fuera del círculo son aquellos que contestaran las capitales de cada provincia.

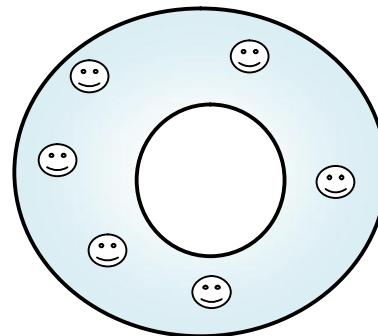
La araña

Objetivos:

- Fortalecer los lazo de comprensión
- Desarrollar habilidades y destrezas psicomotoras

Materiales

- Tiza para marcar el suelo



Procedimiento:

- ☺ Se marca un círculo grande de 5 metros de radio, más o menos en su interior otro máspequeño, de un metro de radio. Se divide a los jugadores por equipo y se coloca un equipo dentro del círculo grande .un equipo que este fuera de todos deberá lograr que sus integrantes estén dentro del círculo más pequeño.
- ☺ Los que custodian el círculo pequeño deben ingeniarse la forma de dividirse y evitar que entren los oponentes .A los que capturen deben salir e intentarlo de nuevo.
- ☺ Se deberá dar un tiempo prudencial que permita cambiar de posición a los jugadores.
- ☺ Este tipo de estrategias se las puede emplear en la rama de Geografía

GLOBOS Y DARDOS

Objetivos:

- Fomentar destrezas de precisión y equilibrio
- Mejorar el aprendizaje significativo (provincias y capitales)

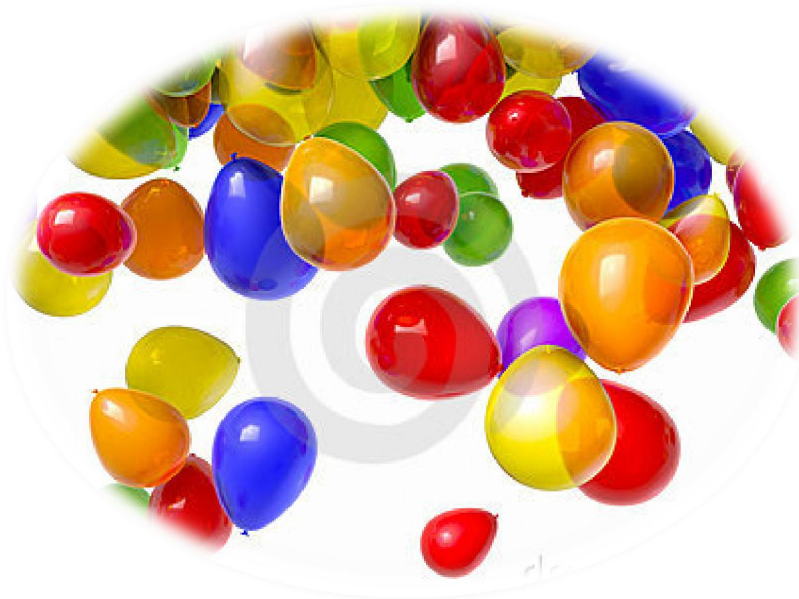
Materiales

- Globos de varios colores
- Tres dardos

Procedimiento:






Se atan los globos inflados o con agua en varias cuerdas verticales, se las cuelga a una distancia prudencial de los jugadores y se entregan tres dardos se le agrega nombre de provincias y capitales se le dice al niño que provincia o capital reventa así va aprendiendo que capital va con cada provincia.

Gana el equipo que más globos haya reventado









En todo el proceso de aprendizaje lúdico se requieren elementos que son de tipos reciclables y económicos de obtener en su hogar. Se deben tomar en cuenta que los elementos no sean tóxicos para la salud de los niños y niñas de la escuela Fiscal #24 Lic. Jaime Flores Murillo.

5.7.2.1 Recursos Humanos

-  Asesor del proyecto
-  Directora del plantel
-  Docentes
-  Estudiantes
-  Investigadores

5.7.2.2 Recursos Materiales

-  Establecimiento educativo
-  Biblioteca
-  Textos
-  Internet
-  Cámara Fotográfica
-  Grabadora

5.7.2.3 Recursos financieros

Cuadro 27: Presupuestos

PREUPUESTOS	EGRESOS
Digitalizador	35.00
Impresiones	20.00
Empastado	8.00
Fotocopias	2.50
Movilización	5.00
Internet	50.00
Materiales de juegos	55.00
Imprevistos	15.00
TOTAL	\$188.00

Fuente: Investigadores



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

En el aspecto psicopedagógico la Guía didáctica de estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales. **“APRENDER JUGANDO”**, desarrollada en la escuela Fiscal Mixta #24 Lic. Jaime Flores Murillo tuvo un impacto positivo y hace referencia a una actitud de mejoramiento social, desarrollo humano y fortalecimiento de los principios de convivencia de los hogares y en la escuela.

Con esta visión provisoria de la educación a base de estrategias lúdicas creativas se está abriendo un amplio campo de oportunidades para el desarrollo cultural de la sociedad.

Cuadro 28: Cronogramas de actividades

ACTIVIDADES	TIEMPO					
	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
1. Aprobación del diseño del proyecto	■					
2. Recolección de Información	■					
3. Elaboración del marco teórico		■				
4. Elaboración de Instrumento de investigación			■			
5. Aplicación y recopilación de datos				■		
6. Procesamiento análisis e interpretación de resultados				■		
7. Elaboración de la propuesta					■	
8. Redacción del informe					■	
9. Presentación del informe						■
10. Sustentación						■

Fuente: Investigadores

propuesta

La evaluación se realizara a través de un seguimiento a los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la escuela Fiscal #24 Lic. Jaime Flores Murillo aplicando la guía didáctica la misma que indicara su efectividad mediante los registros de calificaciones de los docentes. Es menester de lo acumulado como experiencias de actividades lúdicas creativas; reconocer la versatilidad de los juegos del área de Estudios Sociales, para adaptarse a los conceptos que se deben enseñar y aprender dentro del programa curricular de Educación Básica.

Un tipo efectivo de evaluación de la propuesta es tener en cuenta que las actividades lúdicas creativas son educativas y divertidas, lo que hace mayor el sentido didáctico que se puede obtener de estas. Esta guía permitirá a los docentes del establecimiento darle ideas a la versatilidad con la que se puede jugar y al mismo tiempo formar en el estudiante un interés por la participación activa en las clases de Estudios Sociales.

BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO Ibañez Alejandro. (2003), **APRENDER JUGANDO 2**. Dinámicas vivenciales para capacitación, docencia y consultoría. LIMUSA Noriega Editores, 3° ed.pp.210
<http://www.noriega.com.mx>

AMANDA, Gardner (2009), **LOS RECESOS MEJORAN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES**. En:
<http://www.prohealthcare.org/wellness/health-news/noticias-de-la-salud-de-hoy-espanol/ninos/academico-de-los-estudiantes.aspx>

DIARIOLAVOZDEZARATE. Argentina, (2010) **METODOLOGIA LUDICA E INTERACTIVA**. Autor: www.diariolavozdezarate.com.ar

ERICKA, A. Zayas H (2007: México D.F) **ESCENARIO LUDICO**.
http://www.escuelasenaccion.org/Escenario_Ludico/Estrategiasdidacticasvideojuegos.php

GOMEZ, Jose. (1989) **EL GRUPO. DINAMICO Y ACTIVIDADES GRUPALES**. s.n. pp.98

MARIELOS, Murillo Rojas. (2000) **LA METODOLOGIA LUDICA CREATIVA**. Una alternativa en educación no formal. En: Ponencia Presentada en el Congreso de Cartagena de Indias. <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

MENDOZA, Emilio y otros. (2002) **UN JUEGO PARA CADA DIA**. Ed. Cultural s.a.pp.390.

MINISTERIO de Educación y Cultura. (2004) **METODOLOGIA ACTIVA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**, Serie òeducarse para educarö pp. 122

NUÑEZ, de Almeida Paulo. (2002). **EDUCACION LUDICA**. Técnicas y Juegos Pedagógicos. Edu. San Pablo. Bogotá Colombia. pp 238.

LUDICA.ORG, (2011). **LA LUDICA Y EL APRENDIZAJE**. Autor: <http://www.ludica.org>

RUBEN, Edel Navarro (2000) **FACTORES ASOCIADOS AL RENDIMIENTO ACADÉMICO**. En: www.rieoei.org/investigacion/512Edel.PDF



Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

ACIONAL PARA EL BUEN VIVIR 2009 ó

2013.Construyendo un Estado Plurinacional e intercultural. 1º ed. pp. 517

<http://www.senplades.gov.ec>

OCEANO, MANUAL DE JUEGOS. Grupo Océano. s.n. pp.588. <http://www.oceano.com>

VALDERRAMA, Cornejo MAritza. (200). **EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE**, Tema 5, s.n. pp. 68-83.

 *Your complimentary use period has ended. Thank you for using PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

ANNEXO!

ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESORES

El cuestionario que usted encontrará a continuación nos ayudará a elaborar un proyecto de investigación sobre estrategias lúdicas creativas; por favor conteste con sinceridad marcando con una **X** en la alternativa de su elección, sus respuestas serán confidenciales.

1. Considera Ud., que la actualización y fortalecimiento curricular es:
Buena () Regular () Mala ()
2. Los materiales didácticos empleados en las clases son:
Muy Buena () Buena() Regular () Mala ()
3. El desenvolvimiento del estudiante en el aula es:
Muy Buena () Buena() Regular () Mala ()
4. La reacción de sus estudiantes al jugar es:
Buena () Regular () Mala ()
5. Realiza actividades lúdicas en sus clases
Siempre () A veces () Nunca ()
6. Existe aéreas de juegos en el plantel:
Si () No ()
7. Considera que las actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico
Si () No () Tal vez ()
8. Los salones de clase deben transformarse en salas lúdicas
Si () No () Tal vez ()
9. En su planificación didáctica incluye actividades lúdicas
Si () No ()
10. Su conocimiento de estrategias lúdicas creativas es:
Buena () Regular () Mala ()

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

El cuestionario que usted encontrará a continuación nos ayudará a elaborar un proyecto de investigación sobre estrategias lúdicas creativas; por favor conteste con sinceridad marcando con una **X** en la alternativa de su elección, sus respuestas serán confidenciales.

1. Encuentras las horas clases de Estudios Sociales aburridas.
Siempre () A veces () Nunca ()

2. Te agrada participar en las clases del Área de Estudios Sociales
Siempre () A veces () Nunca ()

3. Le gustaría aprender Estudios Sociales jugando
Si () No () Tal vez ()

4. Alguna vez, has tenido clases lúdicas.
Si () No ()

5. Te motivarías participando en una clase a base de juegos
Si () No () Tal vez ()

6. Crees que el juego aumentaría su interés por el Área de Estudios Sociales
Si () No () Tal vez ()

7. Mejorarías tu rendimiento académico si las clases fueran más divertidas
Si () No () Tal vez ()

8. En tu vida estudiantil has participado en clases a base de juegos
Siempre () A veces () Nunca ()

9. Es imprescindible los juegos para conocer y fomentar los valores históricos.
Si () No ()

10. Te gustaría que tu maestro imparta las clases de Estudios Sociales con dinamismo y creatividad.
Si () No ()

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DEL PLANTEL

Objetivo Conocer si en la Institución Educativa se considera el juego como un factor importante para mejorar el desarrollo cognitivo y así obtener el éxito académico de los estudiantes del plantel.

1. **¿CONSIDERA USTED, IMPORTANTE QUÉ LOS ESTUDIANTES PARTICIPEN EN JUEGOS PARA APRENDER ESTUDIOS SOCIALES?**
2. **¿POR QUÉ CREE USTED QUE ES IMPORTANTE VINCULAR EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA?**
3. **¿PODRÍA USTED ATRIBUIR QUE INCORPORANDO JUEGOS EN LA ENSEÑANZA LOS NIÑOS Y NIÑAS TENDRÍAN UN MEJOR RENDIMIENTO ACADÉMICO?**
4. **¿LA INSTITUCIÓN QUE USTED DIRIGE CUENTA CON ÁREAS DISPONIBLE PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS?**
5. **¿ESTARÍA USTED DE ACUERDO EN QUE SU INSTITUCIÓN PARTICIPE EN EL PROYECTO EDUCATIVO?**



Your complimentary use period has ended.
Thank you for using PDF Complete.

[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

ANNEXO 11

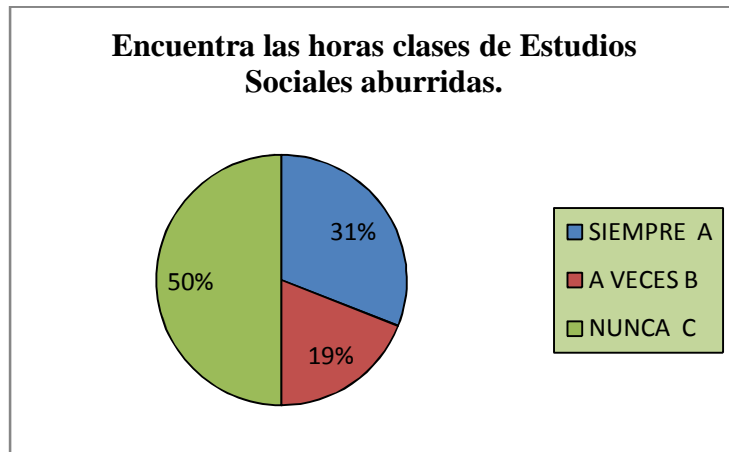
¿Encuentra las horas clases de EESS aburridas?

Siempre () A veces () Nunca ()

Codificación

A = (26) B = (16) C = (42)

Gráfico 1



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Pregunta dos

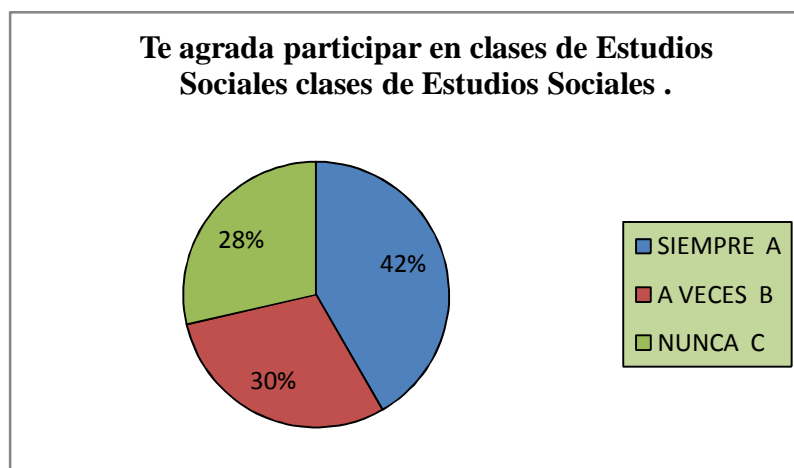
¿Te agrada participar en clases del área de Estudios Sociales?

Siempre () A veces () Nunca ()

Codificación

A = (35) B = (25) C = (24)

Grafico 2



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

¿Le gustaría aprender Estudios Sociales jugando?

Si () No () Tal vez ()

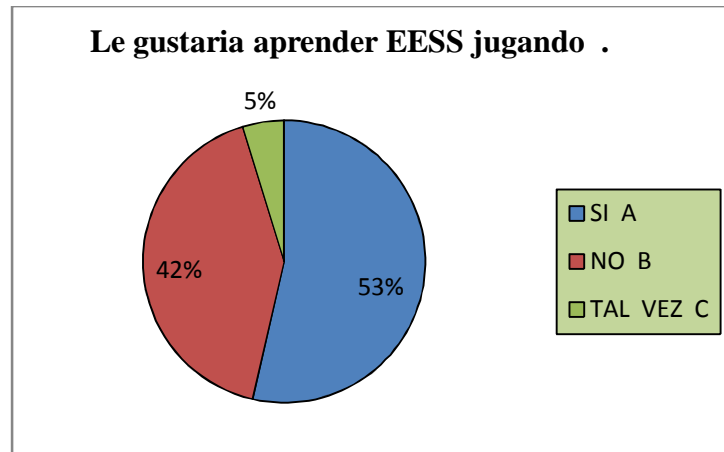
Codificación

A = (47)

B = (33)

C = (4)

Gráfico 3



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Pregunta cuatro

¿Alguna vez has tenido clases lúdicas?

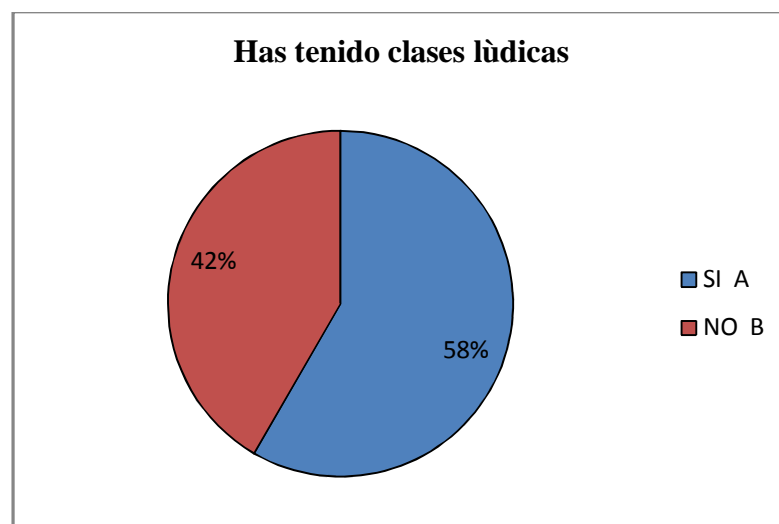
Si () No ()

Codificación

A = (49)

B = (35)

Gráfico 4



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

¿Te motivarías participando en una clase a base de juegos?

Si () No () Tal vez ()

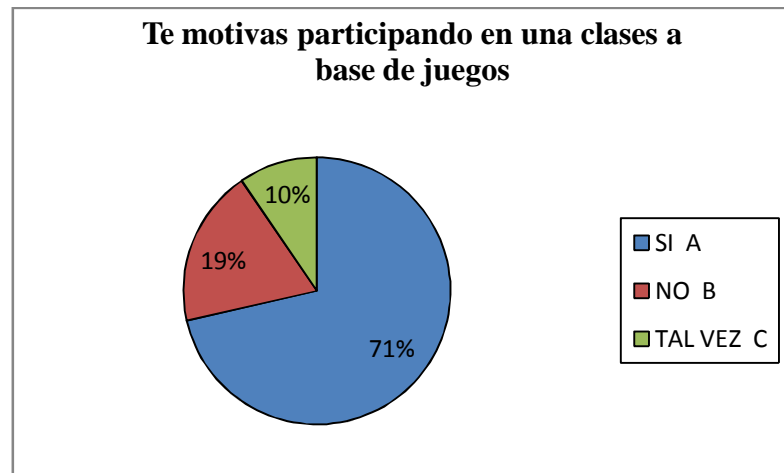
Codificación

A = (60)

B = (16)

C = (8)

Gráfico 5



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico. Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia - Merchán Loor Víctor

Pregunta seis

¿Crees que el juego aumentaría su interés por el Área de Estudios Sociales?

Si () No () Tal vez ()

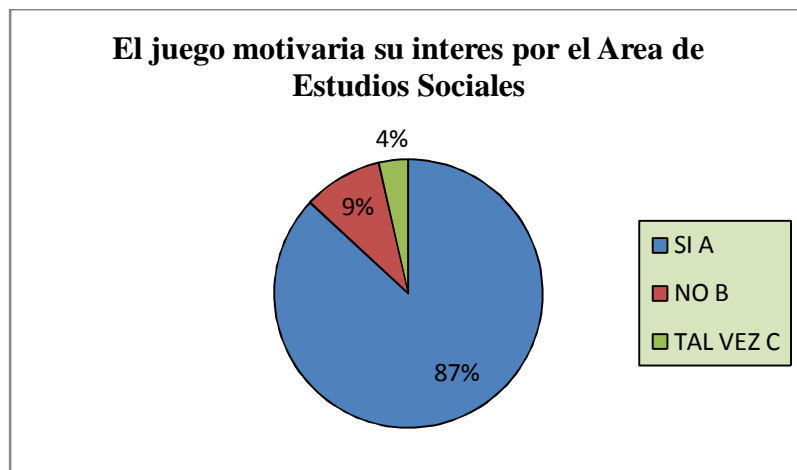
Codificación

A = (73)

B = (8)

C = (3)

Gráfico 6



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

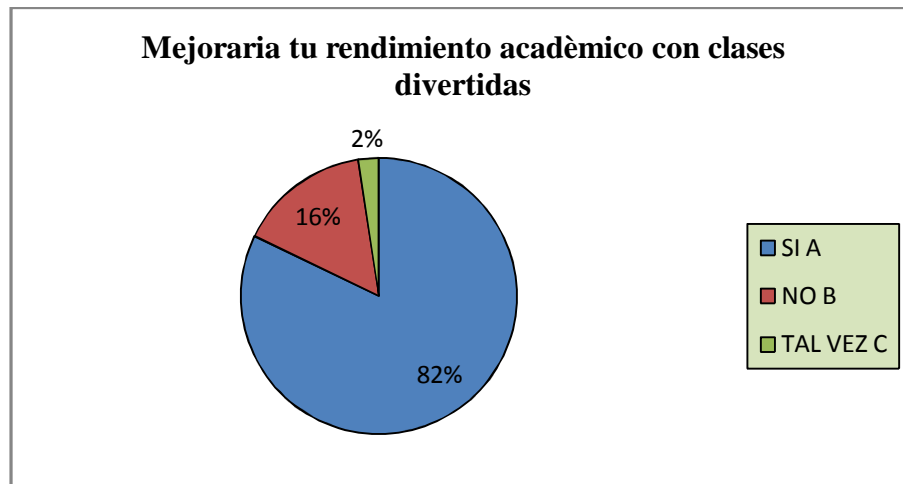
¿Mejorarías tu rendimiento académico si las clases fueran más divertidas?

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (69) B = (13) C = (2)

Gráfico 7



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta ocho

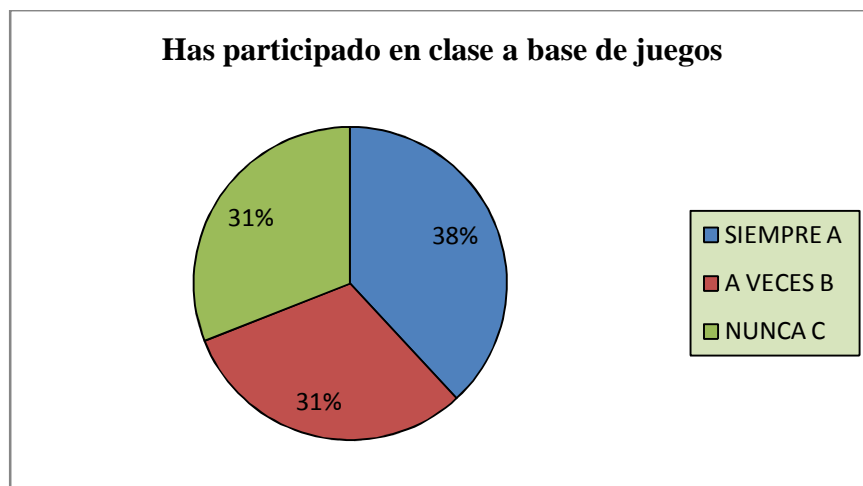
¿En tu vida estudiantil has participado en clases a bases de juegos?

Siempre () A Veces () Nunca ()

Codificación

A = (32) B = (26) C = (26)

Gráfico 8



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

¿ES imprescindible los juegos para conocer y fomentar los valores históricos?

Si ()

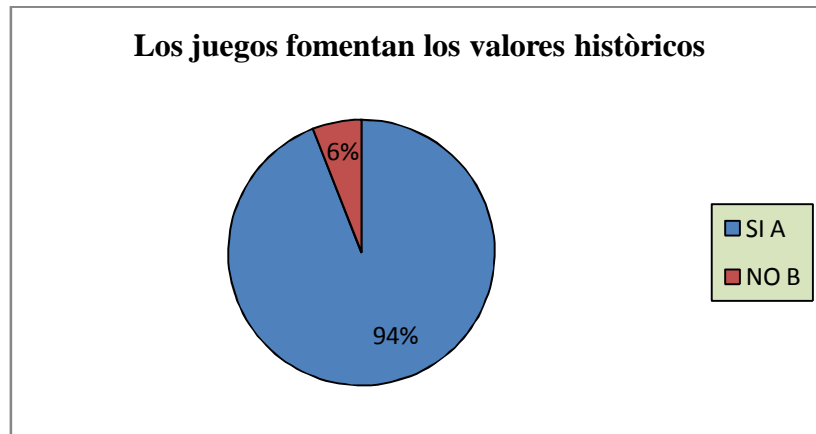
No ()

Codificación

A = (79)

B = (5)

Grafico 9



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta diez

¿Te gustaría que tu maestra imparta las clases de Estudios Sociales con dinamismo y creatividad?

Si ()

No ()

Codificación

A = (77)

B = (7)

Cuadro 10



Fuente: Estudiantes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta uno

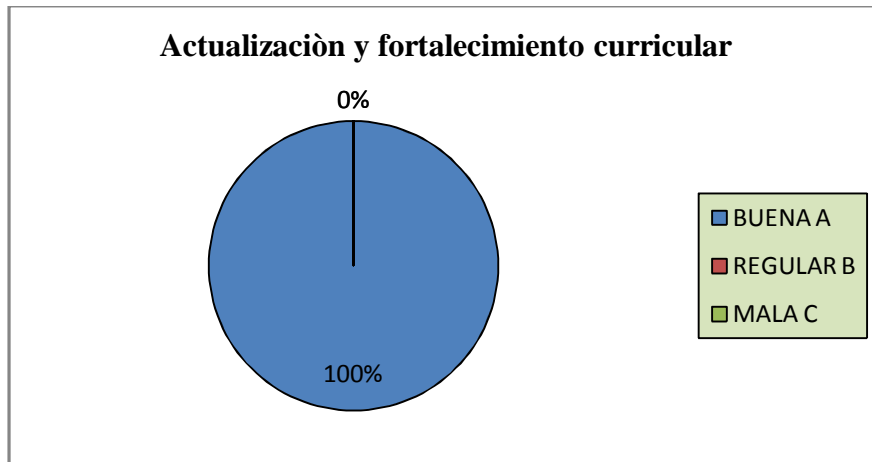
¿Cómo considera Ud.; la actualización y fortalecimiento curricular?

Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Gráfico 11



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta dos

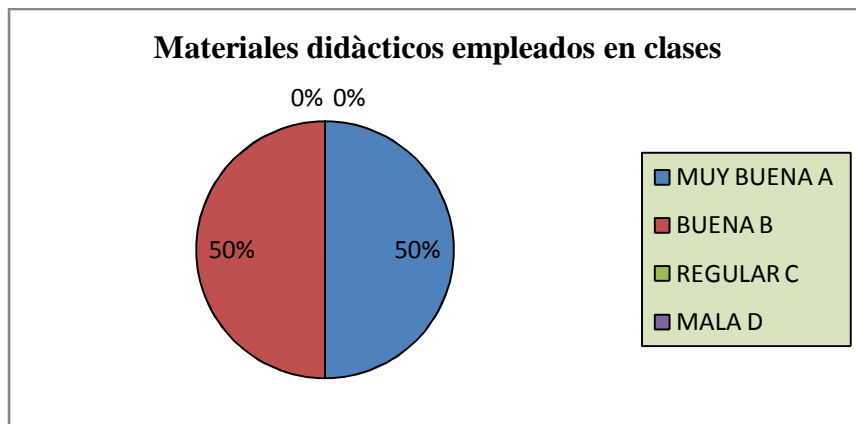
Los materiales didácticos empleados en clases son:

Muy Buena () Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (1) B = (1) C = (0) D = (0)

Gráfico 12



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

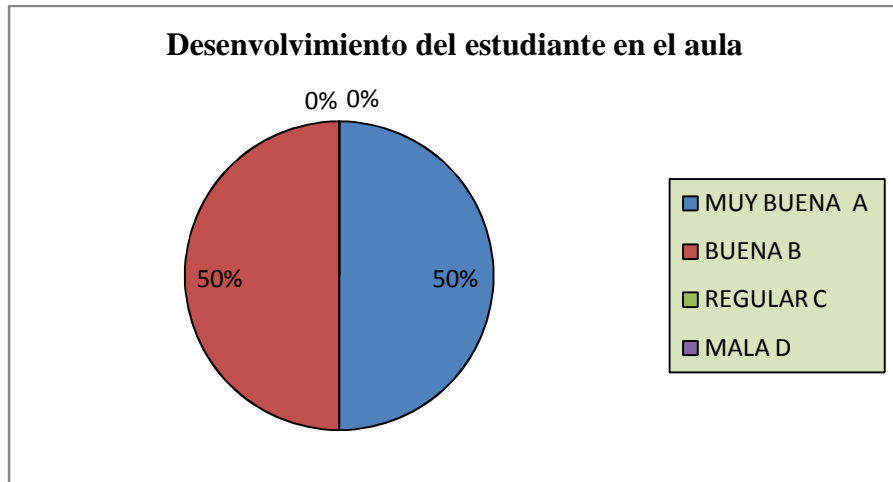
El desenvolvimiento del estudiante en el aula es:

Muy Buena () Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (1) B = (1) C = (0) D = (0)

Gráfico 13



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta cuatro

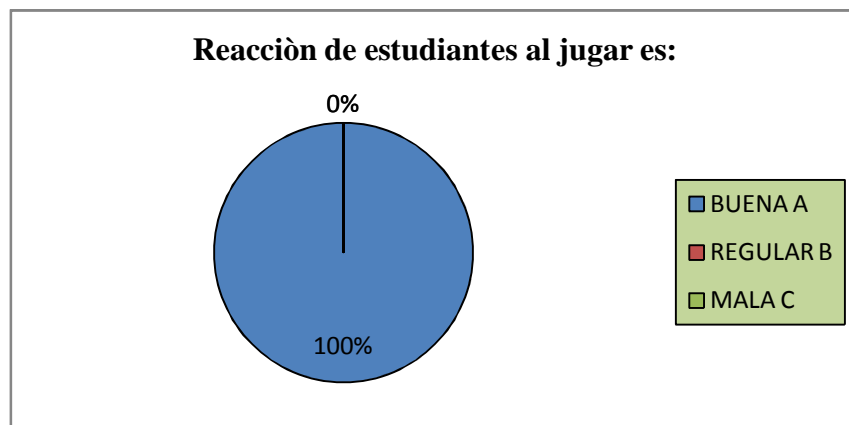
La reacción de sus estudiantes al jugar es:

Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Gráfico 14



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo

Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

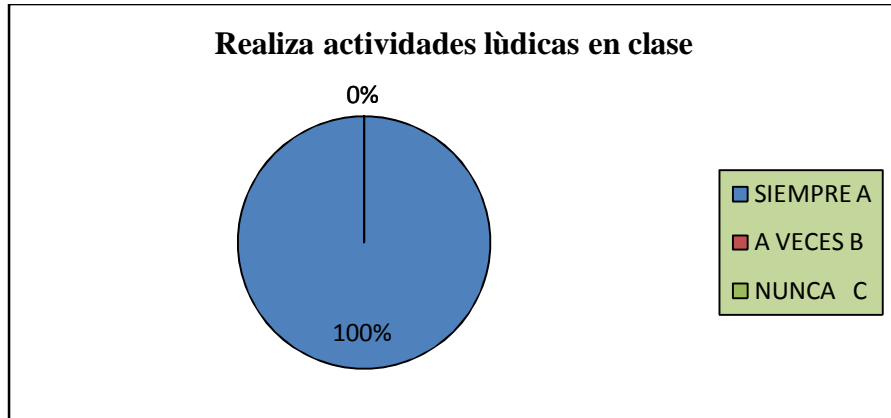
Realiza actividades lúdicas en sus clases

Siempre () A veces () Nunca ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Gráfico 15



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta seis

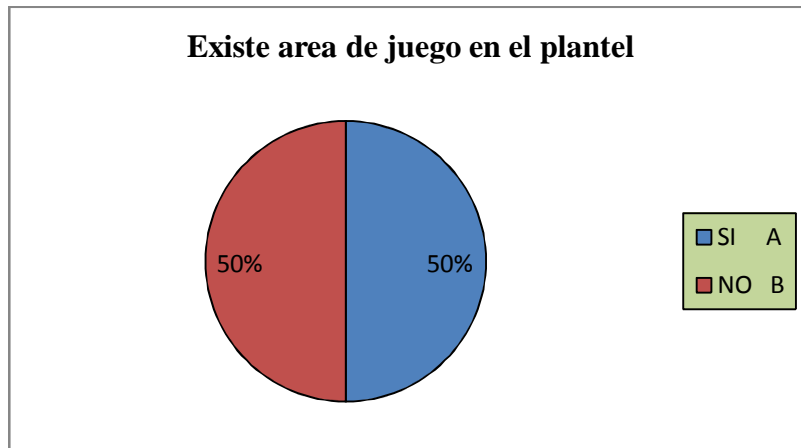
Existen áreas de juego en el plantel:

SI () NO ()

Codificación

A = (1) B = (1)

Gráfico 16



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

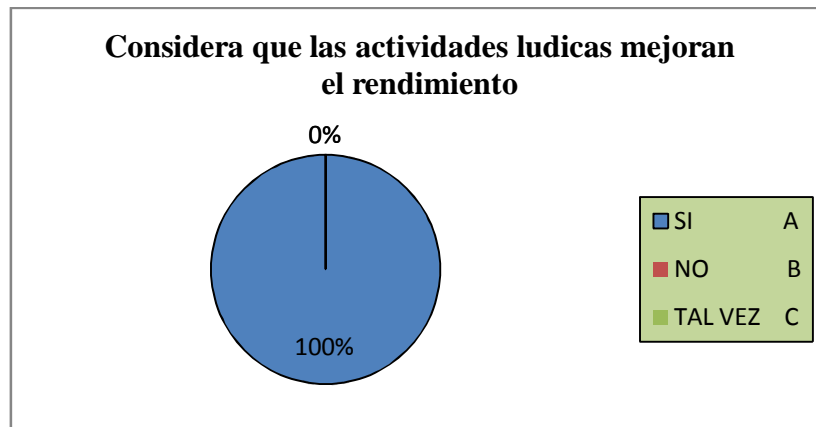
Considera que las actividades ludicas mejoran el rendimiento académico

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Gráfico 17



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta ocho

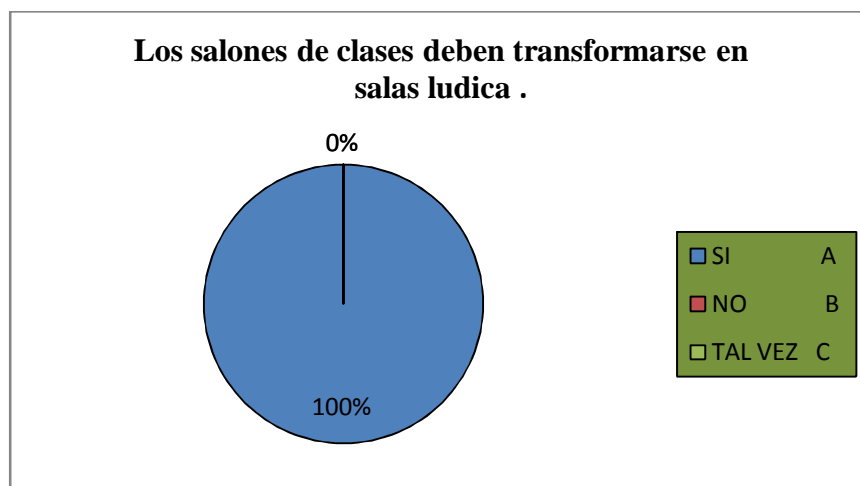
Los salones de clase deben transformarse en salas lúdicas

Si () No () Tal vez ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Gráfico 18



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

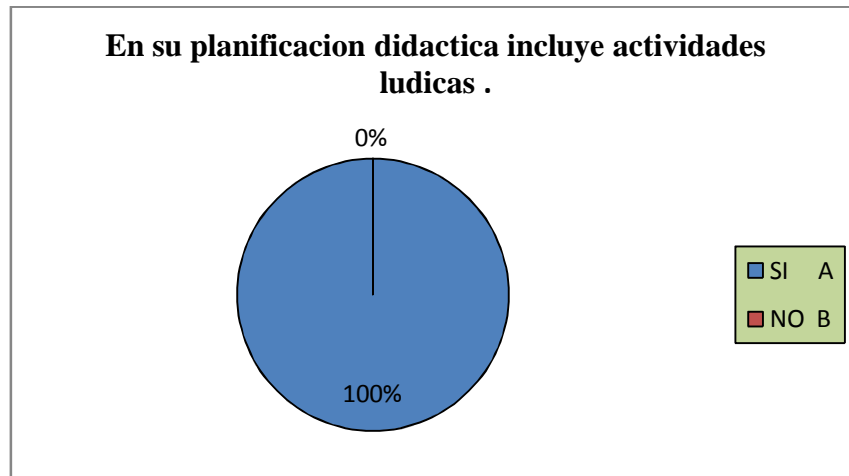
En su planificación didáctica incluye actividades lúdicas

Si () No ()

Codificación

A = (2) B = (0)

Gráfico 19



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor

Pregunta veinte

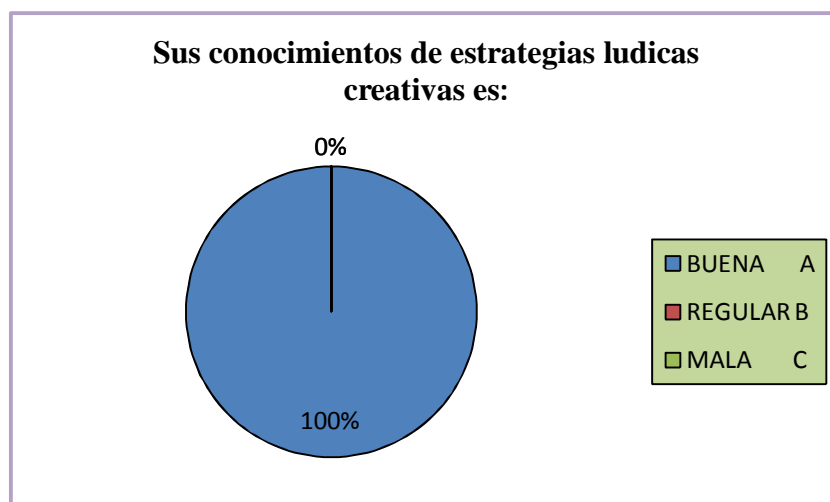
Su conocimiento de estrategias lúdicas creativas es:

Buena () Regular () Mala ()

Codificación

A = (2) B = (0) C = (0)

Gráfico 20



Fuente: Docentes del Cuarto Año Básico Esc. Jaime Flores Murillo
Autores: Mayorga Monserrate Clemencia ó Merchán Loor Víctor



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

ANEXO III



**EGRESADOS Y LA DIRECTORA DEL
ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO**



**ENTREVISTA A LA DIRECTORA DRA. PATRICIA
GALARZA**



**ENTREVISTA A LA DIRECTORA DRA. PATRICIA
GALARZA**



**ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO BÁSICO Y
APLICACIÓN DE LÚDICAS CREATIVAS**



**INVESTIGADORES, DOCENTES EN LA APLICACIÓN DE
ESTRATEGIAS LÚDICAS CREATIVAS EN LOS
ESTUDIANTES**





**DR. PATRICIA GALARZA DIRECTORA DE LA ESCUELA
FISCAL MIXTA N° 24 òLIC. JAIME FLORES MURILLOö**