



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA SEMI PRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN: EDUCACION BÁSICA**

**TÍTULO DEL PROYECTO**

**INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS Y LAS  
ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**AUTORA: MARTÍNEZ MORENO JOKANA PATRICIA**

**MÁRQUEZ SOLÍS DIGNA MERCEDES**

**MILAGRO, AGOSTO 2013**

**ECUADOR**

## **ACEPTACIÓN DE LA TUTORA**

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la Sra. Digna Mercedes Márquez Solís la Sra. Jokana Patricia Martínez Moreno, para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación y que aceptó tutoriar a las estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, Agosto 2013

Msc. Carolina Villacis Macías

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Las autoras de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la Universidad Académica Semi Presencial 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, agosto de 2013

Digna Mercedes Márquez Solís  
CI: 0911855591

Jokana Patricia Martínez Moreno  
CI: 1203200447

## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

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

---

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

---

PROFESOR DELEGADO

---

PROFESOR SECRETARIO

## **DEDICATORIA**

Dedicamos este trabajo principalmente a Dios, por habernos dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A nuestras madres, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A nuestros padres, a pesar de la distancia física, siento que estás con nosotros siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para nosotros. A nuestros hijos que son nuestra inspiración que nos han dado esta fortaleza para poder llegar a nuestra meta. A nuestros esposos por darnos por su apoyo y confianza incondicional.

.

Digna Márquez Solís

Jokana Martínez Moreno

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por la fortaleza, perseverancia y consistencia que nos ha brindado en nuestro estudio. De igual manera agradecemos a todos nuestros familiares por la comprensión brindada durante el estudio. De igual manera a nuestra querida Máster Carolina Villacis Macías, que ha sabido brindarnos toda su experiencia y conocimiento hasta lograr nuestra meta. Así mismo agradecemos infinitamente a todos los maestros de la Universidad Estatal de Milagro por haber impartido sus conocimientos, hacer de nosotros entes productivos ante la sociedad.

Digna Márquez Solís

Jokana Martínez Moreno

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor,

Lcdo. Jaime Orozco Hernández Msz.

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente se procede a 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 **INCIDENCIA DE LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA NÚM. 1 ANTONIO JOSÉ DE SUCRE, DEL CANTÓN SAN JACINTO DE YAGUACHI, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014** y que corresponde a la Universidad Académica de Ciencias de la Educación.

Milagro, agosto del 2013

---

Digna Mercedes Márquez Solís

CI: 0911855591

---

Jokana Patricia Martínez Moreno

CI: 1203200447

## ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DE LA TUTORA.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR .....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS .....	<u>xiv</u>
INDICE DE GRÁFICOS .....	xv
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1    PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.1.1    Problematización .....	3
1.1.2    Delimitación del problema.....	5
1.1.3    Formulación del problema.....	5
1.1.4    Sistematización del problema .....	5
1.1.5    Determinación del tema .....	6
1.2    OBJETIVOS.....	6
1.2.1    Objetivo General .....	6



1.2.2	Objetivos Específicos.....	6
1.3	JUSTIFICACIÓN.....	6
CAPÍTULO II.....		9
MARCO REFERENCIAL.....		9
2.1	MARCO TEÓRICO .....	9
2.1.1	Antecedentes históricos .....	9
2.1.2	Antecedentes referenciales.....	11
2.1.3	Fundamentación Teórica .....	12
2.1.3.1	Juego.....	12
2.1.3.2	Juego didáctico .....	12
2.1.3.4	Características de los juegos didácticos.....	12
2.1.3.5	Principios básicos de los juegos didácticos .....	13
2.1.3.6	Ventajas de los juegos didácticos .....	14
2.1.3.7	Clasificación de los juegos didácticos .....	14
2.1.3.8	Finalidad de los juegos .....	15
2.1.3.9	Juego en la educación .....	15
2.1.3.10	Importancia del juego.....	15
2.1.3.11	Aprendizaje .....	15
2.1.3.12	Tipos de aprendizaje.....	15
2.1.3.13	Aprendizaje significativo.....	16
2.1.5	Fundamentación Pedagógica.....	18
2.1.6	Fundamentación Psicológica .....	18

2.2 MARCO LEGAL.....	19
2.3 MARCO CONCEPTUAL .....	20
Aprendizaje.....	20
2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	24
2.4.1 Hipótesis General .....	24
2.4.2 Hipótesis Particulares .....	24
2.4.3 Declaración de las Variables.....	24
2.4.4 Operaciones de las Variables .....	26
CAPÍTULO III .....	27
MARCO METODOLÓGICO .....	27
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERPECTIVA GENERAL .....	27
3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	28
3.2.1 Características de la población .....	28
3.2.2 Delimitación de la población.....	28
3.2.3 Tipo de muestra .....	28
3.2.4 Tamaño de la muestra .....	28
3.2.5 Proceso de selección .....	29
3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	29
3.3.1 Métodos teóricos.....	29
3.3.1.2 Método Inductivo.....	29
3.3.1.3 Método analítico.....	29

3.3.1.4 Método Histórico .....	29
3.3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS .....	30
3.3.2.1 Encuesta.....	30
3.3.2.2 Entrevista.....	30
3.4. Procesamiento estadístico de la Información .....	30
CAPÍTULO IV.....	31
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	31
4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL .....	31
4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS .....	31
4.3 RESULTADOS .....	43
4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	43
CAPÍTULO V.....	45
PROPUESTA.....	45
5.1 TEMA.....	45
5.2 FUNDAMENTACIÓN .....	45
5.3 JUSTIFICACIÓN.....	46
5.4 OBJETIVOS.....	47
5.4.1 Objetivos General de la propuesta .....	47
5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta .....	47
5.5 UBICACIÓN.....	47
5.6 FACTIBILIDAD.....	48

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	49
5.7.1 Actividades.....	50
5.7.2 Recursos, Análisis Financiero.....	57
5.7.2.1 Recursos Humanos.....	57
5.7.2.2 Recurso material.....	57
5.7.2.3 Recursos financieros.....	57
5.7.3 Impacto.....	59
5.7.4 Cronograma.....	60
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta.....	62
CONCLUSIONES.....	63
RECOMENDACIONES.....	64
BIBLIOGRAFÍA.....	65

## INDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Variables.....	25
Cuadro 2. Población.....	27
Cuadro 3. Los docentes logran que las clases sean motivadoras.....	33
Cuadro 4. Los docentes tienen conocimiento de la materia.....	34
Cuadro 5. Utilizan juegos didácticos los docentes.....	35
Cuadro 6. Indique cuantos días a la semana utilizan juegos Didácticos.....	36
Cuadro 7. Que tanto le interesa la clase de Ciencias Sociales.....	37
Cuadro 8. Que juego usan los docentes de Ciencias Sociales.....	38
Cuadro 9. Que es lo que más evalúa los docentes .....	39
Cuadro 10. Cree usted que con los juegos didácticos se hace más fácil Aprender.....	40
Cuadro 11. Qué tipo de juego utilizan los docentes.....	41
Cuadro 12. El docente tiene dominio del aula de clase.....	42
Cuadro 13. Verificación de Hipótesis.....	43
Cuadro 14. Ubicación de la escuela Antonio José de Sucre.....	48
Cuadro 15. Aula de material didáctico.....	50
Cuadro 16. Recursos financieros.....	58

## INDICE DE GRAFICO

Grafico 1. Los docentes logran que las clases sean motivadoras.....	33
Gráfico 2: Los docentes si tienen conocimientos de la materia.....	34
Grafico 3. Utilizan juegos didácticos los docentes.....	35
Gráfico 4. Indique cuantos días a la semana utilizan juegos didácticos.....	36
Gráfico 5: Que tanto le interesa la clase de Ciencias Sociales.....	37
Gráfico 6: Que juego usan los docentes de Ciencias Sociales.....	38
Gráfico 7: Que es lo que más evalúa los docentes.....	39
Gráfico 8: Cree usted que con los juegos didácticos se hace más fácil aprender.....	40
Gráfico 9: Qué tipo de juego utilizan los docentes.....	41
Gráfico 10: El docente tiene dominio del aula de clase.....	42

## INDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. Los docentes logran que las clases sean motivadoras.....	33
Gráfico 2: Los docentes si tienen conocimientos de la materia.....	34
Grafico 3. Utilizan juegos didácticos los docentes.....	35
Gráfico 4. Indique cuantos días a la semana utilizan juegos didácticos.....	36
Gráfico 5: Que tanto le interesa la clase de Ciencias Sociales.....	37
Gráfico 6: Que juego usan los docentes de Ciencias Sociales.....	38
Gráfico 7: Que es lo que más evalúa los docentes.....	39
Gráfico 8: Cree usted que con los juegos didácticos se hace más fácil aprender.....	40
Gráfico 9: Qué tipo de juego utilizan los docentes.....	41
Gráfico 10: El docente tiene dominio del aula de clase.....	42

## RESUMEN

Este trabajo de Investigación se trata sobre incidencia de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en los sexto años de Educación Básica, se lo realiza por detectar poco interés hacia esta asignatura por parte de los estudiantes, una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del marco teórico para fundamentar detalladamente las variables de la investigación en base a la información recopilada mediante observación y encuestas. Una vez establecido la metodología de la investigación se elabora los datos estadísticos para reflejar de mejor manera los resultados.

Al finalizar se espera contribuir con algunas instrucciones para implementar el uso de materiales didácticos que se ajusten a la realidad de la actual educación y erradicar el tradicionalismo y de esta forma se logre establecer un posicionamiento lúdico - teórico, basado en la experiencia de la aplicación de los juegos didácticos. Para detectar la falta de aplicación de juegos, se aplicó un taller a estudiantes y a docentes que laboran cada uno de ellos en las diferentes aulas del sexto año de Educación Básica de la Escuela Antonio José de Sucre, en los resultados fue muy claro, permitieron viabilizar los objetivos para desarrollar el presente trabajo de tesis. Como resultado del análisis de la falta de aplicación de materiales didácticos y nace una propuesta alternativa denominada “Taller e implementación de materiales didácticos dirigidos a docentes de sexto año de Educación Básica”, en el cual se darán instrucciones didácticas que servirán de material de apoyo para los docentes en el proceso académico.

**PALABRA CLAVE:** Juegos Didácticos, Aprendizaje significativo.



## **ABSTRACT**

This research work is on the incidence of educational games on meaningful learning in the area of Social Sciences in the sixth year of Basic Education, it takes to detect little interest in learning this subject by the students, one once detected the problem through exploratory research proceeds to the construction of the theoretical framework to support appropriate research variables based on information gathered from books, pamphlets, magazines, and internet. Having established the methodology of research developed appropriate tools are used to make quantitative and qualitative analysis of the variables investigated.

This workshop is expected to contribute some materials that conform to the reality of the new education and eradicate traditionalism and in this way succeeds in establishing a theoretical positioning personnel, based on the experience of implementing educational games. To detect the failure to implement meaningful learning, we applied a workshop for students and 2 teachers of Social Sciences who work each of them in different rooms of the sixth year of Basic Education School Antonio José de Sucre, in tabulating the results were clear, feasible goals allowed to develop this thesis. As a result of analysis of the lack of implementation of teaching materials and born an alternative proposal called "Workshop and implementation of teaching materials for teachers of Social Sciences sixth year of Basic Education" in which teaching materials mentioned material will support for teachers in the academic process.

**KEYWORD:** Educational Games, Learning significant techniques.

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación realizado y denominado “Incidencia de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta núm. 1 Antonio José de Sucre” del Cantón San Jacinto de Yaguachi propone implementar materiales didácticos adecuados y acordes a la necesidad de contar con un aprendizaje significativo para que el docente elija estrategias que considere la más adecuada, que prime en el área el tipo de los contenidos a enseñar, de manera que la enseñanza permita llegar al docente de una forma clara sino que ayude al estudiante a construir sus propios aprendizajes de manera constructiva.

Se ha realizado un trabajo lúdico con los alumnos del sexto año de educación básica, la cual nos hemos llenado satisfacción de haber enseñado y aprendido que a través de esta técnica los niños son más participativos ya que ven esta área de Ciencia Sociales como aburrida.

Muchos docentes no desarrollan materiales didácticos que tengan como base la actividad del estudiante, se sigue realizando las clases en base de dictado, lecturas y exposiciones y dejan al alumno en un estado de pasividad que atenta contra su comprensión del tema de clase y por ende de su rendimiento académico, Esta problemática nos motivó para realizar la presente investigación que pretende contribuir al esbozo y promoción de materiales didácticos como elemento fundamental para logra una mejor enseñanza aprendizaje.

Los docentes que laboran en la Escuela Antonio José de Sucre, del Cantón Yaguachi aplican diversos aprendizaje significativo, las mismas que muchas veces no son planificadas y en algunos casos no tienen relación con los contenidos de la enseñanza de una determinada área, y cuando utilizan textos diversos en el proceso de la enseñanza provocan que sus alumnos no desarrollen ni logren comprender. Por esta razón nuestro trabajo va dirigido

para todos los docentes que sientan la necesidad de actualización e investigación de materiales didácticos y su incidencia en el aprendizaje de esta asignatura y así puedan manejar el material didáctico que despierte el interés por esta asignatura, eleven su autoestima, desarrolle su capacidad creativa y que sean sujetos participativos, críticos, dinámicos y autónomos.

Los materiales didácticos desarrollados en este trabajo de investigación ayudarán a los docentes y estudiantes a organizar aprendizajes significativos desde la programación de contenidos, la ejecución y evaluación.

Desde este punto de vista la exigencia del aprendizaje será el de alcanzar un proceso constructivo, contextualizado, social y reflexivo.

La utilización de los diferentes métodos y técnicas de la investigación que nos permitió tener la capacidad de identificar los problemas de aprendizaje en el aula, para esto se aplicó un tipo de investigación teóricos, inductivo, analítico, histórico lógico por que son técnicas que nos ayudan a que el aprendizaje sea significativo para los niños

Mediante la aplicación de las encuestas como consta en el capítulo cuarto se pudo detectar a través de los estudiantes que en cierto porcentaje o frecuencia los docentes si aplican material didáctico, así mismo los docentes manifiestan que no es muy frecuente esta utilización porque no tienen mucho conocimiento para su mejor desempeño.

Es muy importante enfocar en las conclusiones y recomendaciones que con este taller de materiales didácticos se pretende aportar y obtener un mejor desempeño en el proceso aprendizaje, esto facilitará a los estudiantes y docentes un mejor desenvolvimiento académico.

Con el “Taller e implementación de materiales didácticos dirigidos a docentes de sexto año de Educación Básica” se podrá mejorar el desempeño del docente en el aula, y de esta forma se convertirá en un instrumento fundamental en el proceso académico en beneficio de los estudiantes de la Institución.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1.1 Problematización**

En las primeras edades la actividad fundamental de los niños es el juego, por lo que el aprendizaje mediante este debe ser más llamativo, que las actuales tecnologías, el juego constituye un recurso didáctico que se utiliza con mucha frecuencia en las clases de las diferentes materias como una alternativa que permite transmitir con mayor efectividad los conocimientos de los programas de las mismas, en el caso específico se debe llevar de la mejor manera la información a partir de los conocimientos previos que tiene el estudiante para lograr mejores resultados en el aprendizaje significativo.

La investigación está enfocada en el área de Ciencias Sociales ya que esta asignatura no se ha analizado en profundidad, que puede alcanzar, con la utilización de recurso didáctico la mayoría de docentes no dándole la importancia requerida dentro de la clase así dejándola en segundo plano.

Por ello el docente debe incluir en el contenido de la Ciencia Sociales diferentes juegos didácticos como parte del plan de clase que potencie la construcción de los conocimientos por parte de los estudiantes.

Esta actividad induce al estudiante a un aprendizaje activo y dinámico porque permite transformar las clases en un evento entretenido y divertido, por tal

motivo consideramos muy importante la integración de los juegos en el aprendizaje significativo.

Por medio de una observación directa entre las causas tenemos.

#### Causas

- Escasa elaboración de materiales didácticos.
- Desinterés del docente en la utilización de los juegos didácticos
- Carencia en capacitaciones sobre la utilización de materiales.
- Ausencia de materiales para el uso de los juegos en el aprendizaje.
- Poca utilización de materiales didáctico

#### Estas consecuencias

- Falta de conocimiento por parte del docente de juegos didácticos
- Poco conocimiento de estrategias de materiales didácticos.
- Dificultad de enseñar Ciencias Sociales.

En vista que en la institución educativa hay una escasa elaboración de juegos didácticos por parte de los docentes lo que conlleva a una limitada utilización de los mismos y el aprendizaje de los niños/as, lo que genera un bajo nivel de rendimiento en el aula.

El desinterés por parte de los docentes esto conlleva a una limitada utilización de juegos didácticos lo que ocasiona que el aprendizaje de los niños/as sea el tradicional.

La utilización de juegos didácticos en la institución educativa esto lleva a una limitada utilización de juegos didácticos lo que ocasiona que el aprendizaje no sea suficiente y que exista poco interés por parte de los niños/as en las clases.

Si utilizamos los juegos didácticos en las clases, lograríamos formar ciudadanos y ciudadanas con amplio conocimiento del entorno social, político y cultural por ende, con una mayor comprensión del mundo en el que vivimos, promoviendo y valorando la unidad en la diversidad y la interculturalidad.

Este ha sido llevado a cabo mediante la observación a clases y entrevista tanto con el Director del Plantel como con la docente a cargo del Sexto Año de Educación Básica.

### **1.1.2 Delimitación del problema**

**Área:** Ciencias Sociales

**Línea:** Educación

**Campo de acción:** Escuela Antonio José de Sucre

**Ubicación geoespacial:** Provincia del Guayas, Cantón San Jacinto de Yaguachi

**Ubicación Temporal:** 2013- 2014

### **1.1.3 Formulación del problema**

¿Cómo incide la poca utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales en el aprendizaje significativo de los estudiantes del Sexto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta Núm. 1 Antonio José de Sucre, del cantón San Jacinto de Yaguachi, durante el período lectivo 2013 – 2014?

### **1.1.4 Sistematización del problema**

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento que poseen los docentes, acerca de los juegos didácticos en el área de Ciencias Sociales de la Escuela Fiscal Mixta Núm. 1 Antonio José de Sucre?
- ¿Cuáles son los juegos didácticos que utilizan en clases los docentes del área de Ciencias Sociales de la Escuela Fiscal Mixta Núm. 1 Antonio José de Sucre?
- ¿Cuál es el porcentaje de aprendizaje de los estudiantes del sexto año de la Escuela Fiscal Mixta Núm. 1 Antonio José de Sucre en el área de Ciencias Sociales?

### **1.1.5 Determinación del tema**

“Juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del sexto año básico de la escuela fiscal mixta núm. 1 Antonio José de sucre, durante el período lectivo 2013 – 2014”

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 Objetivo General**

Analizar la incidencia de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales en el aprendizaje significativo con los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Núm. 1 Antonio José de Sucre, del cantón San Jacinto de Yaguachi.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- Investigar el nivel de conocimiento que posee los docentes del área de Ciencias Sociales acerca de la utilización de los juegos didácticos.
- Conocer los juegos didácticos que utilizan los docentes en las clases del área de Ciencias Sociales.
- Determinar el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes del sexto año de educación básica en el área de Ciencias Sociales.

## **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La investigación se justifica en que la gran mayoría de docentes del nivel primario hacen poco uso de los juegos didácticos en el transcurso de su labor pedagógica. Consideramos que el estudio permitirá establecer de que manera el aprendizaje significativo que aplica el docente le permite al alumno interesarse más por los contenidos de las asignaturas, particularmente en el área de Ciencias Sociales y en qué medida esta motivación corresponde con sus intereses y necesidades personales.

El estudio nos permitirá tener información valiosa y científica acerca de cómo mejorar el aprendizaje significativo escolar dentro y fuera del aula, para cambiar esa concepción de apatía y aburrimiento por un atractivo interés por descubrir y conocer los aspectos geográficos, culturales, socio económico y político de nuestro país y el mundo en general.

Las aspiraciones o expectativas de este trabajo investigativo será también descubrir: ¿Logran sus docentes que las clases de Ciencias Sociales?, ¿Cree usted que el docente de Ciencias Sociales tiene conocimiento de la materia?, Su profesor de Ciencias Sociales utiliza juegos didácticos para la clase?, ¿Usted cree que con los juegos didácticos en Ciencias Sociales se le hace más fácil aprender?, ¿Tiene su docente dominio del aula mientras da las clases de Ciencias Sociales?

Es importante la realización de la presente investigación dado que pretende lograr la aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje que promueva el desarrollo de un buen aprendizaje de las Ciencias Sociales, área que ayuda a los estudiantes a comprender el mundo donde viven, fortalece su identidad nacional, conduciéndolos a respetar y valorar la culturabilidad.

Ya que los estudiantes no sólo deben aprender de nuestro país los límites geográficos, sino también todo lo que implica ser ecuatoriano; por tanto, es necesario comprender las diversas faltas que el estudiante presenta en el área de aprendizaje de las Ciencias Sociales, tanto que la consideran una asignatura muy aburrida.

Esta investigación es pertinente, ya que, permitió estudiar las manifestaciones de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales, puede contar con bastante información y así proponer alternativas de solución a dicho problema.

Este problema es original, porque no ha sido estudiado en nuestro medio, siendo que se presenta con frecuencia en los niños y niñas de la Institución Educativa.



Es de interés tanto para los docentes, como para la comunidad educativa y es dable este trabajo investigativo es que contamos con la disposición de las autoridades y docentes de la Institución Educativa de la Escuela Fiscal Mixta Núm. 1 Antonio José de Sucre, del cantón San Jacinto de Yaguachi nuestro proyecto pudo ser posible gracias a la colaboración de docentes y los recursos económicos que serán aportados por nuestra parte.

Los principales beneficiados de este proyecto de investigación serán los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta Núm. 1 Antonio José de Sucre, del cantón San Jacinto de Yaguachi.

## CAPÍTULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1 MARCO TEÓRICO

##### 2.1.1 Antecedentes históricos

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 las niñas y niños lograban aprender de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana<sup>1</sup>.

Al final del siglo XX se investigan las tareas de psicología según K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual describe al juego como una disciplina para futuras capacidades<sup>2</sup>.

Tomando en consideración estos estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego, ya que existen otros tipos de juegos como reglas, dramatización, creación, roles, simulación, constructivos, y didácticos. Los juegos infantiles son los primeros juegos didácticos que surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

---

<sup>1</sup> [www.ecured.cu/index.php/Juego](http://www.ecured.cu/index.php/Juego)

<sup>2</sup> Narganes, José Claudio (1993). Teorías psicológicas

El juego es una habilidad fundamental para el ser humano que sirve como medio para desarrollar capacidades mediante la participación activa de los estudiantes, el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz, de la cual ellos no se olvidarían y formará parte así de un aprendizaje significativo<sup>3</sup>.

En la antigüedad mediante juegos, los jóvenes aprendían a cazar, pescar, sembrar, y otras actividades que les permitían captar más fácilmente los procedimientos de la vida cotidiana. En la primera fase de la niñez o en la etapa inicial el infante, demuestra la importancia del juego en la formación del individuo.

Los cambios constantes en la educación han formado una barrera en el empleo de los juegos didácticos en el aprendizaje y a medida que aumenta la edad de los estudiantes y su nivel de enseñanza, da paso a que la aplicación del mismo decrezca paulatinamente en la Enseñanza Primaria, cuando esta se requiere para convertir el aula y la formación en un medio atractivo, instructivo, activo y creativo<sup>4</sup>.

Todavía existe la tendencia a identificar el trabajo docente solamente con lo productivo, sin valorarse la excelente contribución que le hace la actividad lúdica, pues se piensa al juego como una pérdida de tiempo y de poco valor educacional. Sin embargo, por los cambios que se están llevando a cabo en la Enseñanza, se necesita recurrir a métodos creativos para lograr que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo.

Las Ciencias Sociales no tienen límites puesto que forma parte del estudio. El hombre tiene que adaptarse en forma compleja, en las clases sociales, las doctrinas que integran un país, los diferentes estados que forman continentes y el mundo.

---

<sup>3</sup> MORENO, B.; LÓPEZ CRESPO, P.; MOYA, M.V. Propuesta de una herramienta didáctica basada en un juego de cartas para el estudio de propiedades de materiales. En: Congreso Internacional de Innovación Docente, Cartagena, 2011. Cartagena: Universidad Politécnica de Cartagena, 2011. p. 539-547.

<sup>4</sup> RL Mercado - equiposur.ne. Juego Recreación y Educación.

La historia es la herencia de la vida puesto que está ligado al pasado, a su vez se excede al futuro que a su tiempo, llegará a ser centro de estudio de esta ciencia.

Las Ciencias Sociales en la escuela tienen una función sumamente importante en la educación de los niños/ as que, genera con el tiempo, una afectividad por la cultura nacional y un comportamiento democrático, tan necesario para vivir dentro de un marco y de justicia<sup>5</sup>.

Enseñar Ciencias Sociales significa la posibilidad de poner en práctica la colaboración entre diferentes normas de una misma área sin que ninguna pierda su objeto de estudio, de una manera más dinámica.

El juego no se desarrolla dentro de unos límites temporales, ya que las agilidades recreativas se emplean en la capacidad de los niños(as), por lo tanto no existe tiempo alguno para la aplicación de dichos juegos<sup>6</sup>.

### **2.1.2 Antecedentes referenciales**

La Escuela Fiscal Mixta N°1 “Antonio José de Sucre” fue fundada el 4 de Junio de 1915, se encuentra ubicada en la avenida Centenario.

La MSc. Mariela Plaza es directora de la escuela y; su visión hacia el futuro es ser una institución líder y generadora de educandos capaces de detectar y solucionar problemas educativos, generales comunitarios, que garanticen una sociedad justa, teniendo como tarea asumir cambios difíciles frente al reto a mejorar la calidad de la educación.

De acuerdo a lo indagado en la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro encontramos los siguientes proyectos:

- En Ciencias Sociales Materiales didácticos , elaborado por Prof. Zambrano Ana Ruth, Lorena Burgos Borja
- Rincón de Estudios Sociales, Jenny Vásquez Rugel, Ana Orellana Anchundia.

---

<sup>5</sup> MJ Carrión Moreno, ML Taquiza Toaquiza - 2012 Diseño de un manual sobre funciones y uso de Instrumentos y materiales dentro del aula de práctica docente de la carrera de educación básica.

<sup>6</sup> LJ García Camino, A Valdiviezo, J María - 2011 - biblioteca.ueb.edu. El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de estudios sociales. 201.-2011

### **2.1.3 Fundamentación Teórica**

#### **2.1.3.1 Juego**

Para el ser humano la diversión es lo fundamental, Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto amplio, versátil que no tiene categorización<sup>7</sup>.

#### **2.1.3.2 Juego didáctico**

Los juegos didácticos es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar y estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, el docente ayuda a establecer una forma de trabajo que brinda una gran variedad de medios para el entretenimiento de los estudiantes.

El ejercicio recreativo es una actividad. Que desarrolla integralmente al hombre en su personalidad para una capacidad creativa<sup>8</sup>.

#### **2.1.3.4 Características de los juegos didácticos**

- Aumenta el interés hacia las asignaturas.
- Impulsan a la necesidad de adoptar decisiones.
- Crear en los niños(as) las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración recíproca en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Solicita la aplicación de los conocimientos innatos en los diferentes asuntos relacionadas con éste.
- Para demostrar se utilizará ejemplos de conocimientos obtenidos para indicar en clases el desarrollo de nuevas destrezas.
- Las actividades educativas son dinámicas, con control en el tiempo y relación al cambio<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> FXH Cardona - 2002 - books.google.como utilizar los juegos didácticos.

<sup>8</sup> ALO Ocaña, DH Hechavarría - Revista Contexto & Educación, 2013 - revistas.unijui.edu.br. como utilizar los juegos didácticos.

- Los alumnos acelera el proceso a la adaptación social eficiente de su vida.
- Aplicar los prototipos en el aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **Juegos didáctico tipología**

Los juegos didácticos ayudan a estimular las habilidades y destrezas de los niños y niñas, ya que son interactivos, estimulando la creatividad del alumnado, como también del profesor, existen varias clases:

- Perceptivos
- Pre-matemáticos
- Pre-lectores
- Sensoriales
- Espaciales
- Lingüísticas

#### **2.1.3.5 Principios básicos de los juegos didácticos**

Es el principio esencial de la actividad lúdica que expresa la manifestación de las fuerzas físicas e intelectuales del atleta, en este caso el estudiante.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognitiva de los alumnos, es decir el juego no permite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> O Andaluz, V de los Ángeles - 2013 - repo.uta.edu.ec. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE.

<sup>10</sup> O Andaluz, V de los Ángeles - 2013 - repo.uta.edu.ec

### **2.1.3.6 Ventajas de los juegos didácticos**

- Desarrolla el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Concede comprobar el nivel de inteligencia obtenido por los estudiantes.
- Aumentan habilidades generalizadas y facultades en el orden práctico.
- Permiten la ventaja, desarrollo, estudio e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencia, activa y dinámica.
- Se mejorará las relaciones interpersonales en convivencias, hábitos y orden donde se hace más amenas las clases.

### **2.1.3.7 Clasificación de los juegos didácticos**

- Provoca el interés hacia las asignaturas.
- Excitan la necesidad de adoptar decisiones.
- En los estudiantes se crea las destrezas del trabajo relacionado de ayuda mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Requieren la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o materias relacionadas con éste.
- Los conocimientos obtenidos se utilizan para fortalecer y comprobar clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Organiza actividades educativas dinámicas, con limitación en el tiempo y cambios.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso 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<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> ME Castillo Moreira - 2013 - repositorio.utm.edu.ec

### 2.1.3.8 Finalidad de los juegos

- Según Betancourt (2000), los juegos tienen dos propósitos principales mientras son usados como herramientas para el aprendizaje, que son: diversión y aprendizaje significativo.
- Hay que tomar en cuenta los aportes de Wallon (1942), Vygotsky (1978), Bruner (1987) y Piaget (1993) sobre la teoría del juego. desde la primera etapa del desarrollo infantil el juego es usado para el aprendizaje y es por si el impulso principal del niño<sup>12</sup>.

### 2.1.3.9 Juego en la educación

- Según Ferrero (2003) el juego ayuda a que los niños/as se desenvuelvan individual. <sup>13</sup>.

### 2.1.3.10 Importancia del juego

El juego es primordial, pues a través de éste puede estimularse y lograr un mejor desarrollo de diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego permite que den paso a una experiencia más creadora y da paso a una información más significativa para ellos, acercándolos así a la realidad social<sup>14</sup>.

### 2.1.3.11 Aprendizaje

Aprendemos mediante el ejemplo u observaciones y partimos de allí para realizar nuestras propias conclusiones<sup>15</sup>.

### 2.1.3.12 Tipos de aprendizaje

- Aprendizaje memorístico o repetitivo: aprendemos exactamente lo que se encuentra en un texto, sin entendimiento que valla más allá de lo que se encuentre escrito.

---

<sup>12</sup> FV Velasco Recalde, JM Vinueza **Betancourt** - 2012 - dspace.ups.edu.ec

<sup>13</sup> FV Velasco Recalde, JM Vinueza **Betancourt** - 2012 - dspace.ups.edu.ec.

<sup>14</sup> G Casas, M Dolores - REVISTA DIGITAL CIENCIA Y DIDÁCTICA - enfoqueseducativos.es.

<sup>15</sup> FDB Arceo, GH Rojas, ELG González - 2002 - mapas.eafit.edu.co.



- Aprendizaje receptivo: se necesita de alguien más para que nos enseñe pero no aprendemos nada nuevo
- Aprendizaje por descubrimiento: nos basamos en nuestras propias observaciones para tener un concepto de lo que pasa
- Aprendizaje significativo: se relaciona con lo que ya sabemos o conocemos para que la nueva información perdure en las mentes<sup>16</sup>.

Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen dos tipos de aprendizaje:

- Aprendizaje de mantenimiento por medio de métodos lo que se hace es reforzar lo que ya sabemos, en otras palabras al mantenimiento a la información adquirida
- Aprendizaje innovador el conocimiento previo es forzado es decir, el mundo está en constante cambio por ende la información también.
- Aprendizaje visual usamos la representación grafica para aprender ya sea por medio de videos o imágenes
- Aprendizaje auditivo este sirve para aquellos alumnos que dependen de para aprender o recibir una información, en la cual escucha el contenido de otro compañero y es allí como lo graba.
- Quinestésico alumnos que prefieren aprender por el medio que los rodea o por experiencias propias, son buenos gesticulando y hablando, respetan el uso de la ortografía.

### **2.1.3.13 Aprendizaje significativo**

Su origen hay que situarlo bastantes años atrás, cuando Ausubel (Ausubel 1963, 1968) lo tomo para definir lo opuesto al aprendizaje repetitivo. Lo que quiere denotar es el poder de captación y relación de las mentes de los estudiantes para relacionar la nueva información y relacionarla con la

---

<sup>16</sup> DP Ausubel, JYHH Novak . Psicología educativa: ..., 1976 - cmapspublic2.ihmc.us.

previamente adquirida o con objetos que se encuentren a su alrededor provocando así un conocimiento significativo

**Según Piaget** (el 10 de mayo de 2006) “El juego es desperdiciado por la educación tradicional puesto que es usado como recurso en la educación primaria, el docente debe utilizar el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget dice que “el juego es una parte importante del conocimiento inicial.

Las situaciones de juego y sus destrezas directas contribuyen a que el niño logre una mejor intuición del mundo que lo rodea y así vaya expresando las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

La educación de niños inician en los 5 años ya que, es aquí donde ejercitan experiencias con sus sentidos, y tienen oportunidad de observar, maniobrar, etc. Cuanto más sentido ponga en el juego los niños, más sólidos y ricos serán sus conocimientos, en este aprendizaje se utilizando materiales didácticos estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encaje, bloques, latas, maderas, etc.

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

De este modo los niño/as van de lo abstracto a lo concreto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento”.

Algunas características del aprendizaje significativo según Ausubel

- La nueva información se basa de lo antiguo, y se agrega a ella.
- Los estudiantes deben tener energía, arranque para aprender o captar el nuevo conocimiento<sup>17</sup>.

#### **2.1.4 Fundamentación Filosófica**

Busca establecer, de manera racional, los principios más generales que organizan y orientan el conocimiento de la realidad, así como el sentido del obrar humano<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> LJ García Camino, A Valdiviezo, J María - 2011 - biblioteca.ueb.edu.ec

### **2.1.5 Fundamentación Pedagógica**

El aprendizaje significativo sirve para estimular el interés en el área de Ciencias Sociales en las cuales permiten construir una dependencia más útil tanto para los docentes y estudiantes. Un modelo que permite esta relación entre alumnos y maestro es el estudio dialogante, donde la función del docente es la de "favorece el desarrollo del estudiante".

La importancia de establecer aprendizaje para el análisis y estudio de los temas de Ciencias Sociales, está en el desarrollo, ya que despierta el interés del aprendizaje significativo, porque los estudiantes ven como novedosos estos recursos para trabajar dentro del aula. Por otro lado, al incursionar en la práctica diaria utilizando los medios adecuados, el docente renueva su rol de educador tradicional por uno que está a favor de las necesidades de los educandos, permitiendo de esta forma una didáctica liberadora de estatutos convencionales; lo cual motiva al estudiante de hoy en día y lo que marca la pauta educativa.

### **2.1.6 Fundamentación Psicológica**

Es la ciencia que estudia los procesos mentales y la conducta trata de describir y explicar todos los aspectos del pensamiento, de los sentimientos, de las percepciones.

La Ciencias Sociales como parte psicología estudia:

- La conducta de los organismos individuales en la interacción con su ambiente.
- Los procesos mentales de los individuos
- Los procesos de comunicación desde lo individual a lo micro social

La psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre las experiencias de las personas, en forma sistemática elaborando teorías para su comprensión<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> Repaso para la pcmas profesora Gerarda Carrasquillo Rodríguez

<sup>19</sup> MH Pérez, MDML de Vergara - 2005 - books.google.com

## **2.2 MARCO LEGAL**

### **CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR**

#### **CAPITULO SEGUNDO**

Derechos del Buen Vivir

#### **SECCIÓN QUINTA**

Educación

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

**Art. 27.-**La Educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

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

Art.-17 CONSTITUCIÓN, Política del Ecuador 2008. **Pág. 24 y 50**

#### **DE LA LEY DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN BÁSICA Y BACHILLERATO**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Art. 18.- La educación oficial es gratuita en todos los niveles”

LEY del Ministerio de Educación.

## **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

### **Aprendizaje**

Es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos, habilidades a través de experiencias que se pueden incluir al estudio, observación y la práctica<sup>20</sup>.

### **Aprendizaje Significativo**

---

<sup>20</sup> S Urquijo, JR Vivas, G González - Dirección: <http://www. ....>, 1998 - redmaestrosdemaestros.cl

Según la pedagoga Marisol Sánchez: El aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos nuevos y de su ajuste al contenido, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

Según Ausubel (1970) el aprendizaje significativo es un proceso a través del cual busca una nueva relación con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del humano<sup>21</sup>. Esta enseñanza sucede cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

El estudiante debe tener actitudes y habilidades favorables para extraer el significado del aprendizaje.

### **Agilidad**

Es la manera de hacer algo en forma rápida, física o mentalmente<sup>22</sup>.

### **Destreza**

La destreza es cuando se demuestra facilidad o rapidez de movimientos, se utiliza agilidad, soltura<sup>23</sup>.

### **Didáctica.**

La didáctica es la rama de la enseñanza que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la educación, conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.<sup>24</sup>.

---

<sup>21</sup> SM Benavides Sánchez, DM Daza Mera... - 2013 - repositorio.utm.edu.ec

<sup>22</sup> JR Wooden, J Carty - 2006 - static.ow.ly

<sup>23</sup> K Meinel, G Schnabel - 2004 - books.google.com

<sup>24</sup> Mena Merchés, B. (1999). Nuevas tecnologías para la enseñanza: didáctica y metodología.

## **Enseñanza**

La enseñanza es la búsqueda de conocimientos, ideas, habilidades y experiencias, medios y actividades que hacen posible la educación.

### **Enseñanza en Estudios Sociales**

La enseñanza de las Ciencias Sociales debe concentrarse cada día más en buscar que los estudiantes adquieran las habilidades que los lleven a conocer e interpretar los hechos, hacer un estudio crítico de los procesos y formular hipótesis que den cuenta de su propia construcción de significado y aproximarse más responsablemente a los conflictos y dilemas del presente. Para lograr este objetivo, es indispensable que los maestros hagan una reflexión crítica en torno a su práctica pedagógica y que se concentren en trabajar con sus estudiantes los contenidos de las Ciencias Sociales, la construcción de actitudes y destrezas propias y la formación para la acción ciudadana<sup>25</sup>.

### **Habilidades**

Es el grado de capacidad de un sujeto frente a un objetivo determinado<sup>26</sup>.

### **Impacto ambiental**

Se entiende por impacto ambiental el efecto que produce una acción sobre el medio ambiente en sus distintos aspectos, ahora los recursos naturales se encuentran amenazados en todos los sentidos, el agua, el suelo, el aire son recursos que están siendo afectados por medidas o acciones sin previos estudios que permitan mitigar estos impactos, la minimización del impacto ambiental es un factor preponderante en cualquier estudio a ejecutar quiera, con esto se logrará que los efectos pueden ser positivos y, menos negativos<sup>27</sup>.

---

<sup>25</sup> C Valencia - Revista de Estudios **Sociales**, 2004 - ctp.uniandes.edu.co

<sup>26</sup> JD Lucea - 1999 - books.google.com.

<sup>27</sup>, **AF** Antúnez Sánchez - De jure: revista jurídica ..., 2012 - aplicacao.mp.mg.gov.br

## **Juego**

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

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de enseñanza, los niños aprenden a desafiar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida<sup>28</sup>.

## **Motivación**

La palabra motivación por lo general está asociada con el deseo de realizar una labor que conlleva a triunfos, logros, rendimientos, avances, mientras que la desmotivación es una interpretación de lo que es la apatía desinterés, derrota.

De lo que se deduce que a mayor grado de motivación mayor rendimiento de la tarea.<sup>29</sup>

## **Material**

Es un elemento que puede transformarse y agruparse en un conjunto<sup>30</sup>.

## **Material didáctico**

Son todos aquellos auxiliares que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulan la función de los sentidos para que los alumnos accedan con mayor facilidad a la información, adquisición de habilidades y destrezas, a la formación de actitudes, valores<sup>31</sup>.

---

<sup>28</sup> JJ Esteban - 2012 - uvadoc.uva.es

<sup>29</sup> SL Márquez Solís, JM Morán Goyes - 2012 - 190.95.144.28

<sup>30</sup> MM Alonso, H Saladrigas - Una introducción a su estudio, La Habana, Editorial ..., 2006

<sup>31</sup> JC Flores Rodríguez, L Aparicio, B Yanibett - 2012 - ri.ues.edu.sv



## **Quinestésico**

Es la persona que sabe lo que va a decir de una manera pausada, correctamente y no titubea<sup>32</sup>.

## **Reciclaje**

El **reciclaje** es un proceso fisicoquímico o mecánico o trabajo que consiste en someter a una materia o un producto ya utilizado (basura), a un ciclo de tratamiento total o parcial para obtener una materia prima o un nuevo producto<sup>33</sup>.

## **2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1 Hipótesis General**

La utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales incide positivamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del 6to. Año de Educación Básica de la Escuela “Antonio José de Sucre” del cantón San Jacinto de Yaguachi, durante el período lectivo 2013 – 2014?”.

### **2.4.2 Hipótesis Particulares**

El empleo de juegos didácticos actualizados por parte del docente logra la participación del estudiante en el salón de clases.

El diagnóstico del nivel del aprendizaje de Ciencias Sociales logrará la selección de una metodología que promueva el aprendizaje significativo.

La aplicación de juegos didácticos actualizada mejorará un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales.

### **2.4.3 Declaración de las Variables**

#### **Variable Independiente:**

Los juegos didácticos

---

<sup>32</sup> AE Flores - kaleidoscopio.uneg.edu.ve

<sup>33</sup> D Narváez Paz - 2010 - dspace.ucuenca.edu.ec.g

**Variable Dependiente:**

Aprendizaje significativo en el área de Estudios Sociales.

## 2.4.4 Operaciones de las Variables

Cuadro 1. Variables.

Variable.	Definiciones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Los juegos didácticos	Los juegos didácticos es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.	Cuáles son los juegos didácticos que utilizan en clases los docentes del área de Ciencias Sociales.	Encuestas	Cuestionario
Aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales	El aprendizaje significativo se trata de un término de popularidad reciente, su origen hay que situarlo bastantes años atrás, cuando (Ausubel 1963, 1968) lo acuñó para definir lo opuesto al aprendizaje repetitivo.	Cuál es el nivel del aprendizaje de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.	Encuestas	Cuestionario

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL**

El proyecto contempla un conjunto de estrategias metodológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de utilización de diversos juegos con la finalidad de solución de las dificultades que presenta en esta área de Ciencias Sociales, por lo tanto para su estudio se ha utilizado una investigación aplicada para fomentar un proceso participativo, dinámico y socializador que facilite brindar conocimientos teóricos – prácticos con la incorporación del juego como estrategia metodológica para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Sociales, también porque nos permitirá describir todos los aspectos del trabajo de grado desde el planteamiento del problema, el tema, los objetivos, la estructura del marco teórico, la elaboración de hipótesis, el diseño de estrategias metodológicas, la aplicación de instrumentos, el análisis e interpretación de resultados y el desarrollo de la propuesta, de esta manera nos ayudará a conocer los diferentes cambios que se realizarán en los docentes y estudiantes con una adecuada utilización de la metodología en el área de estudios sociales, y bibliográfica y de campo.

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

Porque nos permitió tener una visión clara acerca del tema de investigación en el lugar de los hechos a través de la aplicación de la encuesta y observación a

procesos para obtener información de primera mano y de esta forma buscar alternativas de solución.

### **3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA**

#### **3.2.1 Características de la población**

Para el desarrollo del actual proyecto se tomará el análisis del diagnóstico y de la población de los 90 estudiantes del sexto año básico de la Escuela Fiscal Antonio José de Sucre Provincia del Guayas.

Las muestras se aplicaran en un 100% dado que la población de estudio es de un grado que nos dará mayor comprobación en la información.

#### **3.2.2 Delimitación de la población**

La población de estudio de esta investigación es finita, ya que corresponde a la Escuela fiscal mixta Antonio José de Sucre que se encuentra ubicado en el cantón Yaguachi del periodo 2013 – 2014.

Cuadro 2. Población.

<b>Escuela</b>	<b>Población</b>	<b>%</b>	<b>Muestra</b>	<b>Total</b>
<b>Curso 6to</b>	<b>90</b>	<b>100</b>	<b>90</b>	<b>90</b>

#### **3.2.3 Tipo de muestra**

El tipo de muestra de este proyecto hizo uso de una parte de la población que conforman los estudiantes de sexto año básico, en el que configuran las causas del problema.

#### **3.2.4 Tamaño de la muestra**

El tamaño de la muestra es de 90 estudiantes y de 2 docentes que fue seleccionada, debido a que se trata de un tipo de muestra no probabilístico.

### **3.2.5 Proceso de selección**

El proceso de selección demuestra que se utilizó para el desarrollo de este proyecto de grado fue no probabilístico.

## **3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS**

### **3.3.1 Métodos teóricos**

Los métodos que vamos a utilizar en la incidencia de los juegos didácticos serán los siguientes:

#### **3.3.1.2 Método Inductivo**

Nos referimos a que vamos a estudiar un caso en particular para llegar a una conclusión, siguiendo los siguientes pasos: la observación, experimentación, comparación, abstracción y la generalización.

#### **3.3.1.3 Método analítico**

Se analizara y sintetizara el objeto de estudio en dos partes y una vez terminada la investigación se vuelven a unir las partes para formar el todo, dando una respuesta o diferencia de cuando empezamos.

#### **3.3.1.4 Método Histórico**

Involucra que las etapas del proceso en la investigación lleven un orden cronológico, para permitirnos así de esta manera observar más fácil los cambios que se van dando en torno a la investigación.

Mediante el método histórico podremos palpar el cambio de información o metodología a través del tiempo.

La parte lógica del método en base al estudio histórico se manifiesta de manera lógica los resultados de la investigación, hallando el conocimiento más profundo de esta, de su esencia, el cual pusimos de manifiesto en la elaboración del marco teórico.

### **3.3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Se aplicó la encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a los docentes de la Escuela Antonio José de Sucre.

#### **3.3.2.1 Encuesta**

Se aplicó las encuestas a los estudiantes y docentes del Sexto Año Básico, el cuestionario consta de diez preguntas claras y sencillas las cuales recopilarán unas informaciones más acertadas acerca de los juegos didácticos en el aprendizaje de Ciencias Sociales.

#### **3.3.2.2 Entrevista**

La entrevista que se le aplicó a las docentes y estudiantes del área de Ciencias Sociales para establecer los desconocimientos de los juegos didácticos en el área de Ciencias Sociales.

### **3.4. Procesamiento estadístico de la Información**

Toda la información tendrá un procesamiento mediante la utilización y empleo de materiales didácticos, fotografías, medios de información estadísticos; ya sea a través de la utilización de medios como son internet, tesis que permitirá el resultado de la encuestas, observación directa y entrevista, posteriormente todos los datos de la información obtenida se anexará, a datos con nivel de exactitud que nos permite en forma inmediata acceder a analizar e interpretación de ellos, los mismos que serán expuestos para su conocimiento, gráficos de pastel, distribuciones de frecuencia de variables de escala, por medio de la utilización de pastel que nos permite indicar las frecuencias que se presentan y determinan las distintas alternativas de estudio.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL**

En la escuela fiscal mixta núm. 1 Antonio José de Sucre del cantón Yaguachi se encuentra en un proceso de remodelación tanto en su estructura como perfeccionando el nivel académico de los docentes y estudiantes, para lo cual se han realizados programas extracurriculares con la participación de todos los integrantes de la comunidad educativa (directivos, estudiantes, docentes y padres de familia), mediante talleres y seminarios que han estado encaminados a mejorar la gestión educativa, los que han contribuido a elevar la excelencia académica de la institución en los últimos años.

Las autoridades actuales se caracterizan por su nivel de preparación científicas-metodológica y por su capacidad de gestión administrativa. Por otra parte cuenta con la infraestructura necesaria para ofertar un servicio de excelencia a los estudiantes que cursan sus estudios en los diferentes años académicos.

#### **4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS**

El 50 % docentes de la institución logran que sus clases sean dinámicas usando juegos didácticos para el aprendizaje, pero existe un grupo del 25 % de los docentes que lo utilizan poco los juegos didácticos; y 14% nunca, 11 % siempre.

El 67 % docentes tienen conocimientos de la materia de Ciencias Sociales en el aprendizaje significativo, pero existe un grupo del 33 % de los docentes tienen conocimientos pero no utilizan juegos didácticos.



El 61% de los docentes no utiliza juegos didácticos en el aprendizaje, donde el 39% si utiliza los juegos en la clases de Ciencias Sociales.

El 35 % de los docentes utilizan dos días de la semana juegos didácticos en el proceso de aprendizaje, pero existe un grupo del 30% de los docentes que lo utilizan pocos; esto es, que del 10 al 5% es rara la vez que lo utilizan.

El 39% de los estudiantes les interesa poco la clase de Ciencias Sociales, donde 33 % muy poco, el 28 no le interesa la clase.

Al valorar los resultados obtenidos observamos que el 11% de los docentes prefieren utilizar mesas redondas y sopa de letras, otro 17 % cuadros, acertijos el 22 % mapas y dramatizaciones. Lo cual a la luz de los resultados obtenidos en la respuesta tres.

Los estudiantes afirman que el 33% los docente los evalúa en actuación, el 28% revisan las tareas, el 22% la asistencia a clases y el 17% en investigaciones.

Las respuestas dadas por los estudiantes observamos que el 78% afirman que se les hace fácil aprender con los juegos didácticos y el 22% no.

Los resultados obtenidos observamos que el 8% de los docentes encuestados prefieren otros juegos didácticos, 11 % chantón, el 22 % rompecabezas y el 28 % crucigrama, 31% el debate.

Los estudiantes opinan que el 50% de los docentes dominan las clases de Ciencias Sociales, y el otro 50% no. Esto quiere decir que los docentes tienen que tener una mayor capacitación en el área de Ciencias Sociales.

## Encuesta realizadas a los estudiantes de la Escuela Antonio José de Sucre.

### 1. ¿Logran sus docente que las clases de Ciencias Sociales sean motivadoras?

Cuadro 3. Los docentes logran que las clases sean motivadoras.

Alternativas	F	f%
Nunca	25	28
A veces	45	50
Siempre	20	22
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

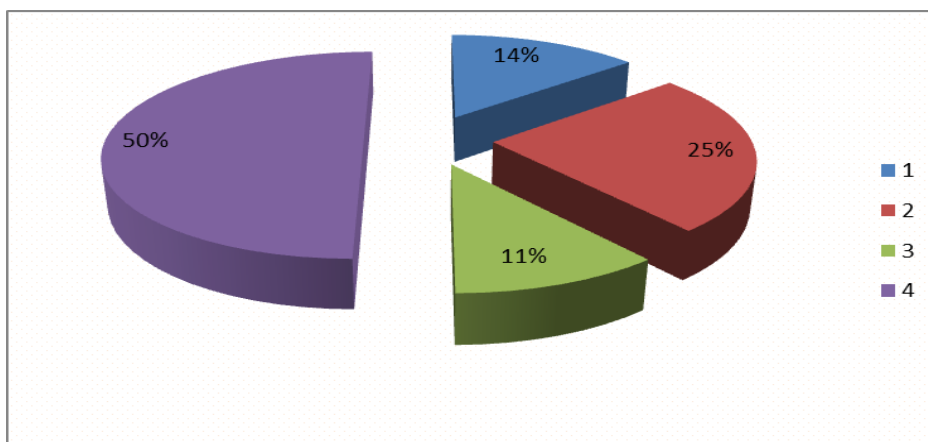


Gráfico 1. Los docentes logran que las clases sean motivadoras

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

### Análisis

Los 50 % docentes de la institución logran que sus clases sean divertidas usando juegos didácticos para el aprendizaje, pero existe un grupo del 25 % de los docentes que lo utilizan poco los juegos didácticos; y 14% nunca, 11 % siempre.

Lo que evidencian que la mayoría de los docentes a veces utilizan juegos donde los niños/as se sienten insatisfechos por lo cual sería conveniente que realice materiales didácticos de acuerdo a las necesidades de los niños/as para lograr una mejor socialización.

## 2. ¿Cree Ud. que el docente de Ciencias Sociales tiene conocimiento de la materia?

Cuadro 4. Los docentes tienen conocimiento de la materia

Alternativas	F	f%
Si	60	67
No	30	33
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

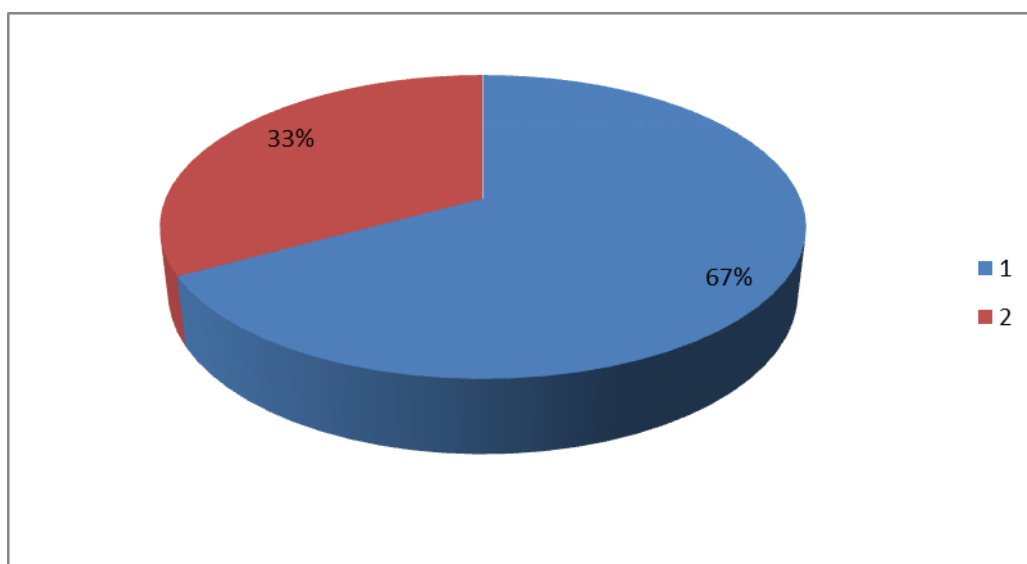


Gráfico 2: Los docentes si tienen conocimientos de la materia.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

### Análisis

El 67 % docentes tienen conocimientos de la materia de Ciencias Sociales en el aprendizaje significativo, pero existe un grupo del 33 % de los docentes tienen conocimientos pero no utilizan juegos didácticos.

El resultado obtenido del gráfico 2, demuestra que el 67% de los docentes si tienen conocimiento de la materia y un poco porcentaje no le gusta.

### 3. Su profesor de Ciencias Sociales utiliza juegos didácticos para la clase.

Cuadro 5. Utilizan juegos didácticos los docentes.

Alternativas	f	f%
Si	35	39
No	55	61
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

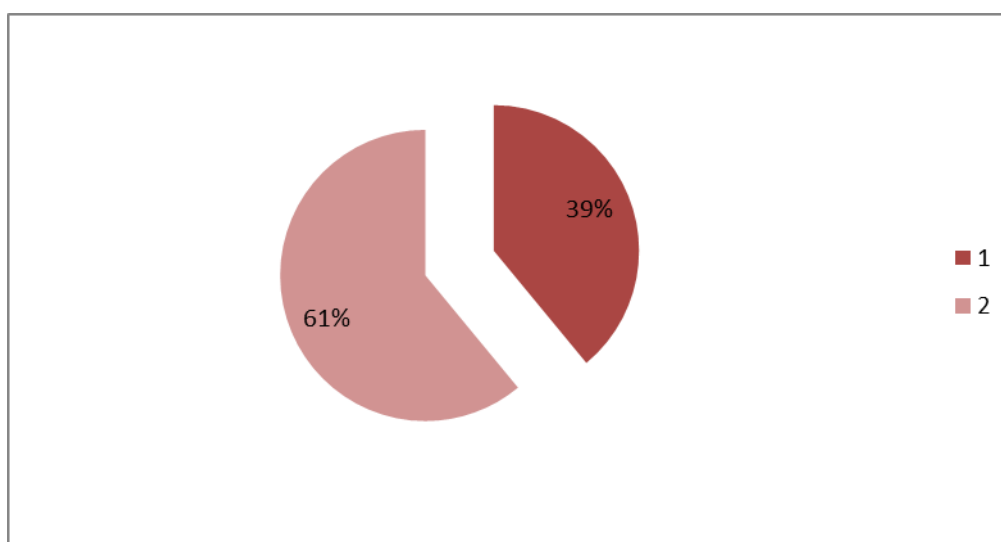


Grafico 3. Utilizan juegos didácticos los docentes.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

#### Análisis

El 61% de los docentes no utiliza juegos didácticos en el aprendizaje, donde el 39% sí utiliza los juegos en las clases de Ciencias Sociales.

En la respuesta dada por los estudiantes el 61% de los docentes no utiliza juegos didácticos, más el 39% sí.

**4. ¿Si la respuesta es afirmativa, indique cuántos días a la semana utiliza los juegos didácticos en el aula?**

Cuadro 6. Indique cuantos días a la semana utilizan juegos didácticos.

Alternativas	f	f%
1	10	11
2	15	17
3	30	33
4	25	28
5	10	11
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

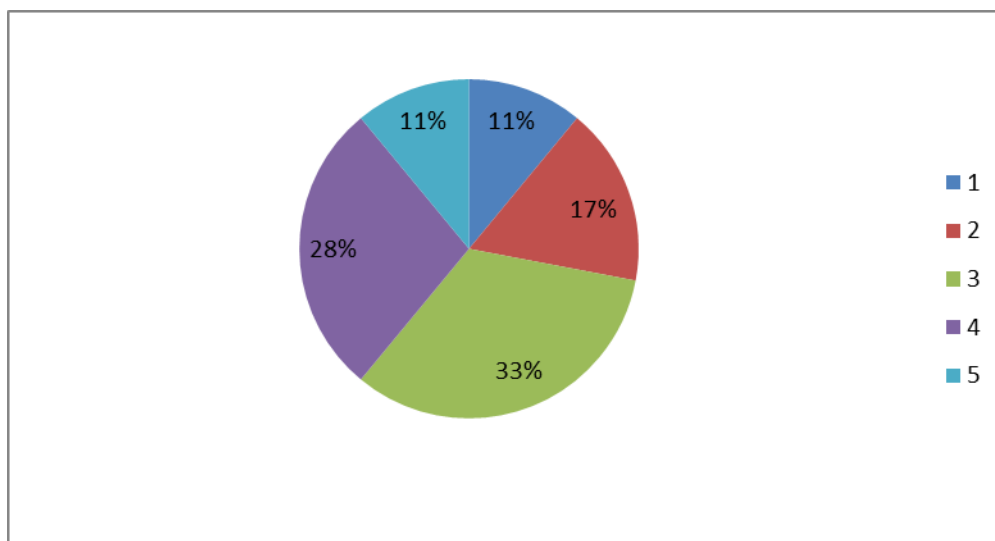


Gráfico 4. Indique cuantos días a la semana utilizan juegos didácticos.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Análisis**

El 35 % de los docentes utilizan dos días de la semana juegos didácticos en el proceso de aprendizaje, pero existe un grupo del 30% de los docentes que lo utilizan pocos; esto es, que del 10 al 5% es rara la vez que lo utilizan.

**5. ¿De la escala del 1 al 5 indique que tanto le interese la clase de Ciencias Sociales donde uno es poco y cuatro es muy insuficiente?**

Cuadro 7. Que tanto le interesa la clase de Ciencias Sociales.

Alternativas	f	f%
Poco	35	39
Muy poco	30	33
Suficiente	10	11
Muy Insuficiente	15	17
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

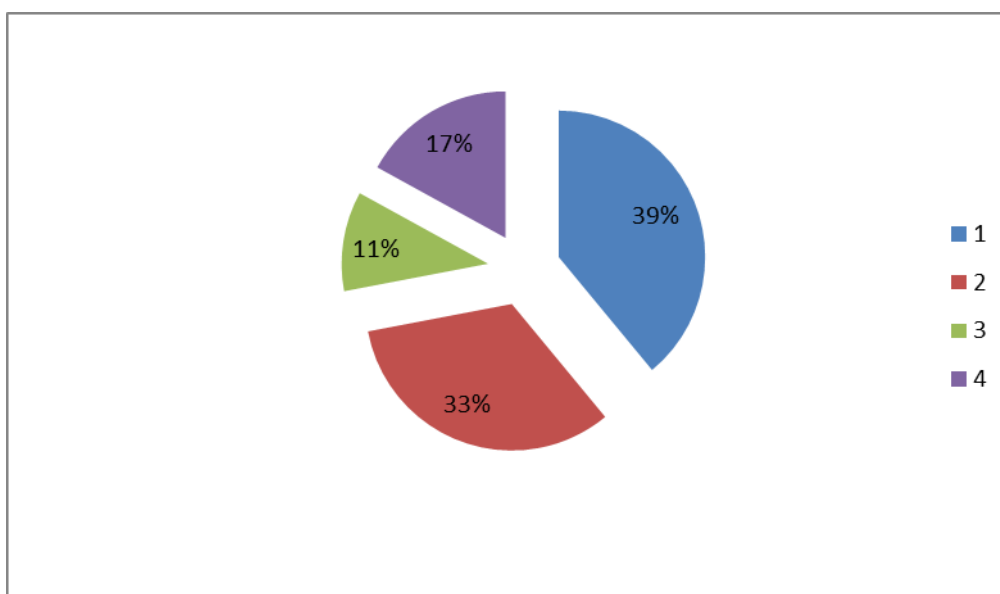


Gráfico 5: Que tanto le interesa la clase de Ciencias Sociales.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Análisis**

El 39% si les interesa la materia de Ciencias Sociales, 33% muy poco, 17% y 11% no les interesa.

En los resultados obtenidos de la quinta pregunta observamos que el 39% de los estudiantes les interesa poco la clase de Ciencias Sociales, donde 33 % muy poco, el 28 no le interesa la clase.

6. ¿Cuáles de los siguientes juegos usa su Profesora de Ciencias Sociales para dar la clase?

a) Mapa

b) Cuadros

c) Dramatización

d) Acertijos

d) Mesa redonda

e) Sopa de letras

Cuadro 8. Que juego usan los docentes de Ciencias Sociales.

Alternativas	f	f%
Mapa	20	22
Cuadros	15	17
Dramatización	20	22
Experiencias	15	17
Mesa redonda	10	11
Sopa de letras	10	11
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

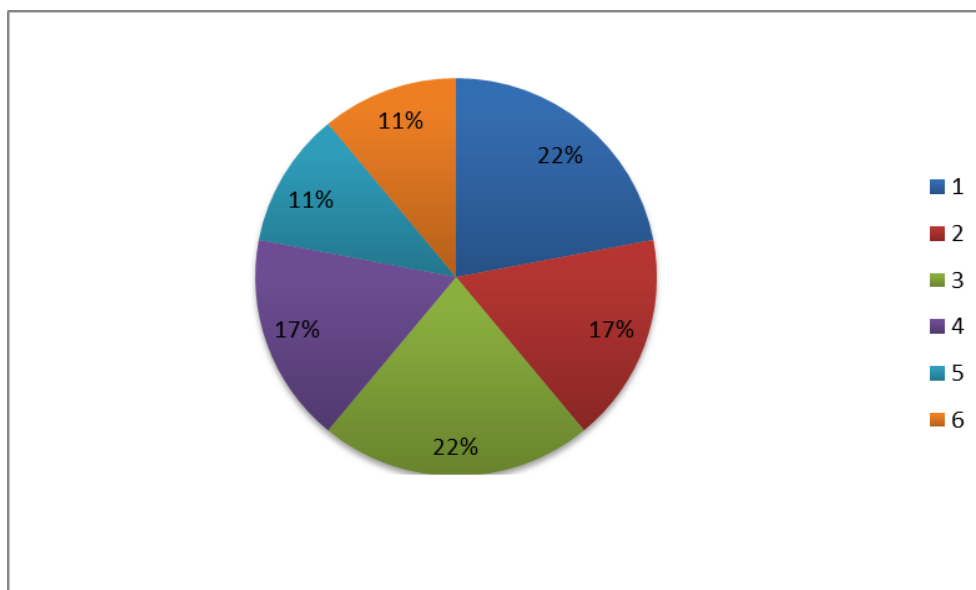


Gráfico 6: Que juego usan los docentes de Ciencias Sociales.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

### Análisis

Los resultados obtenidos en esta pregunta observamos que el 11% de los docentes encuestados prefieren utilizar mesas redondas y sopa de letras, otro 17 % cuadros, acertijos el 22 % mapas y dramatizaciones. Lo cual a la luz de los resultados obtenidos en la respuesta tres.

**7. De las siguientes opciones ¿Qué es lo que más evalúan los docentes en las clases de Ciencias Sociales?**

- a) Investigación                      b) Actuación                      c) Asistencia                      d) Tareas**

Cuadro 9. Que es lo que más evalúa los docentes

Alternativas	f	f%
Investigación	15	17
Actuación	30	33
Asistencia	20	22
Tareas	25	28
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

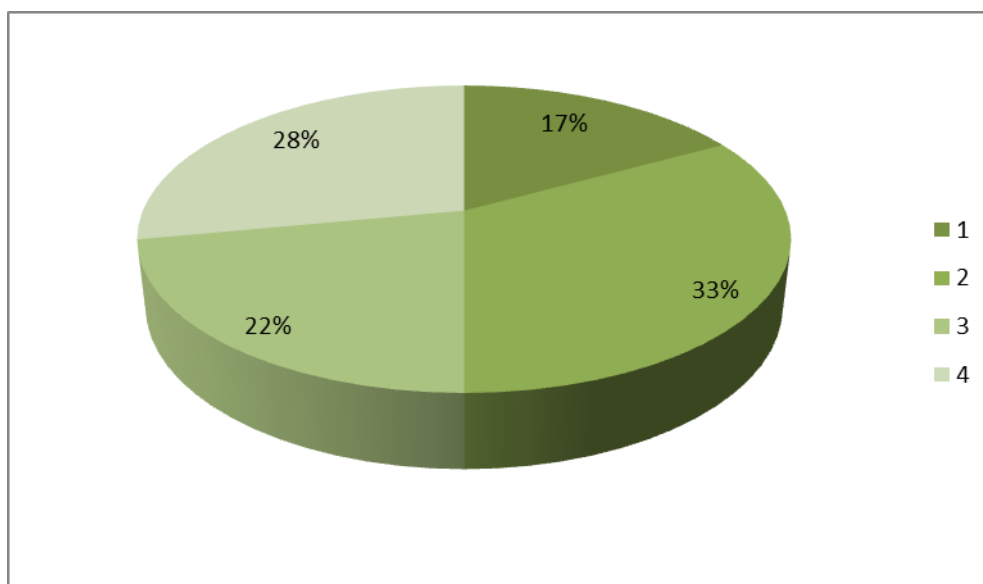


Gráfico 7: Que es lo que más evalúa los docentes.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.  
**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Análisis**

El 33% de los docentes evalúa con actuación, el 22 % en asistencia, 28% tareas y 17% investigación.

El mayor porcentaje de los estudiantes afirman que el 33% los docente los evalúa en actuación, el 28% respondieron que revisan las tareas, el 22% la asistencia a clases y el 17% en investigaciones.



**8. Cree Usted que con los juegos didácticos en Ciencias Sociales se le hace más fácil aprender.**

Cuadro 10. Cree usted que con los juegos didácticos se hace más fácil aprender

Alternativas	f	f%
Si	70	78
No	20	22
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

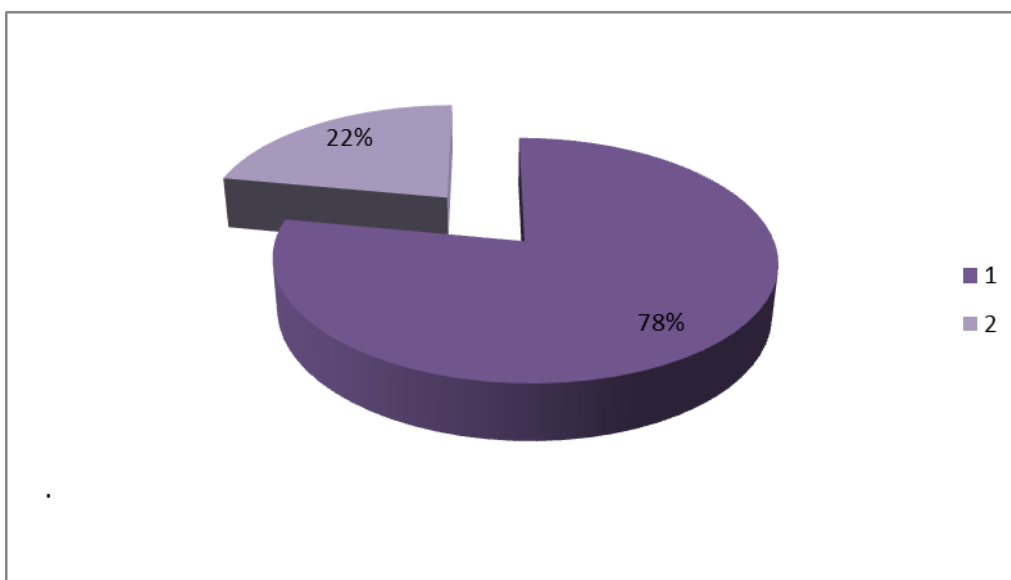


Gráfico 8: Cree usted que con los juegos didácticos se hace más fácil aprender.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Análisis**

El 78% de los estudiantes se les hace más fácil aprender Ciencias Sociales, en cambio el 22% de los alumnos no.

Las respuestas dadas por los estudiantes en la pregunta 8 observamos que el 78% afirman que se les hace fácil aprender con los juegos didácticos y el 22% no.

**9. ¿Elije el juego que prefieres que utilizara el profesor de Ciencias Sociales**

**a) Crucigrama**

**b) Chantón**

**c) Debate**

**d) rompe cabeza**

**e) mapas mudos**

Cuadro 11. Qué tipo de juego utilizan los docentes.

Alternativas	f	f%
Crucigrama	25	28
Chantón	10	11
Acertijos	28	31
Rompecabeza	20	22
Mapas mudos	7	8
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

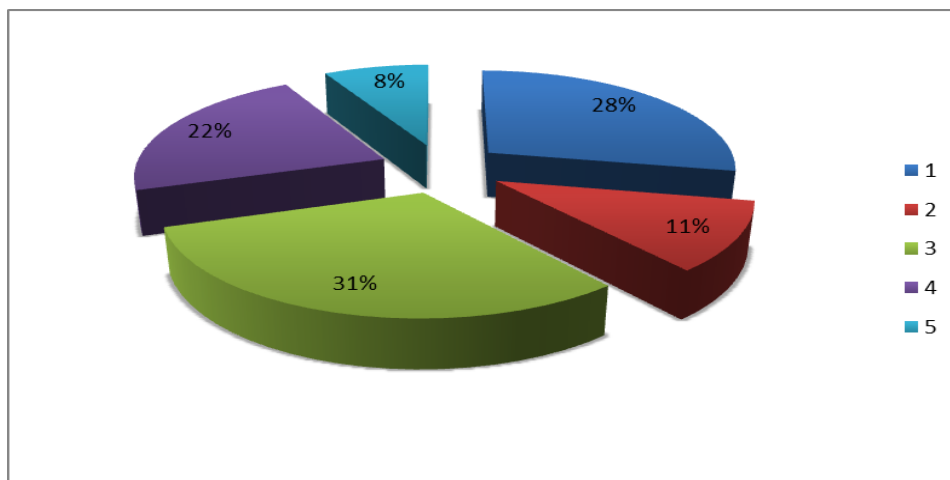


Gráfico 9: Qué tipo de juego utilizan los docentes.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Análisis**

El 31 % de los docente utiliza el debate, el 285 crucigrama, el 22% rompecabeza y el 11% chantón y el resto de los estudiante prefieren otros juegos.

Los resultados obtenidos en esta pregunta observamos que el 8% de los docentes encuestados prefieren otros juegos didácticos, 11 % chantón, el 22 % rompecabezas y el 28 % crucigrama, 31% el debate.

## 10. ¿Tiene su docente dominio del aula mientras da las clases de Ciencias Sociales?

Cuadro 12. El docente tiene dominio del aula de clase.

Alternativas	f	f%
Si	45	50
No	45	50
Total	90	100

**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

**Investigadores:** Digna Márquez y Jokana Martínez.

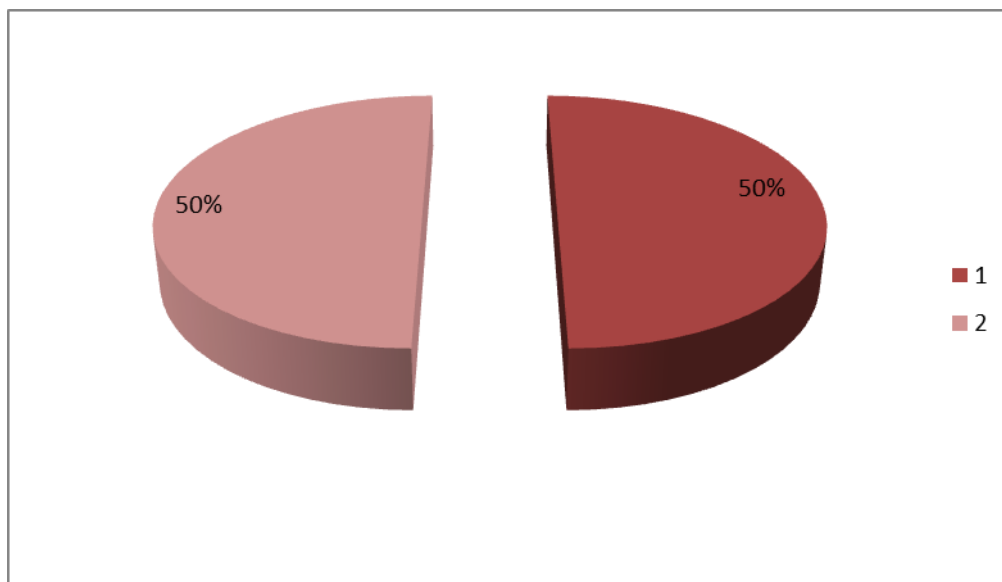


Gráfico 10: El docente tiene dominio del aula de clase.

**Elaborado por:** Márquez y Martínez.  
**Fuente:** Encuesta realizada a los estudiantes.

### Análisis

El 50% por cientos de los estudiantes opinan que los docentes dominan las clases de Ciencias Sociales, y el otro 50% no.

Esto quiere decir que los docentes tienen que tener una mayor capacitación en el área de Ciencias Sociales.

### **4.3 RESULTADOS**

- Existe poco conocimiento por parte de los docentes sobre los beneficios que brinda el juego didáctico en el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales.
- Los juegos que utilizan los docentes en clase es solo como una motivación para iniciar a tratar un nuevo contenido más no está incluido como un aprendizaje dentro del proceso de construcción del conocimiento en los estudiantes.
- La participación de los estudiantes en clase se estaba realizando de forma exigida por que no existía un ambiente agradable para que ellos puedan contribuir en el proceso de aprendizaje de Ciencias Sociales, ya que el estudio de esta área es considerada como aburrida.
- Con la utilización de juegos didácticos dentro del proceso de aprendizaje de Ciencias Sociales se incentiva al trabajo en grupo y sobre todo a la integración social de todos los estudiantes.
- En el desarrollo de las clases de Ciencias Sociales el docente, ya no es el que explica, sino que se transforma en el eje que guía y orienta los aprendizajes y los estudiantes de manera activa construyen sus propios conocimientos con los diferentes juegos asociados a los contenidos de estudio.

### **4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

La aplicación de los juegos didácticos incide negativamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del Sexto Año de la Escuela Antonio José de Sucre Cantón San Jacinto Yaguachi, Provincia de Guayas.

Los juegos didácticos si incide negativamente en el del Sexto Año de la Escuela Antonio José de Sucre Cantón San Jacinto Yaguachi, Provincia de Guayas.

Cuadro 13. Verificación de Hipótesis.

<b>Hipótesis</b>	<b>Verificación</b>
<p><b>General</b></p> <p>La utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Sociales incide positivamente en el aprendizaje significativo de los estudiantes del 6to. Año de Educación Básica de la Escuela “Antonio José de Sucre” del cantón San Jacinto de Yaguachi, durante el período lectivo 2013 – 2014?”.</p>	<p>Según en el estudio realizado en la utilización de los juegos didácticos los docentes lo aplican poco, la aplicación de materiales didácticos favorece al aumento en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales.</p>
<p><b>Particular</b></p> <p>El empleo de juegos didácticos actualizados por parte del docente logra la participación del estudiante en el salón de clases.</p>	<p>Según en el estudio realizados los estudiantes prefieren utilizar juegos didácticos en el salón de clases.</p>
<p>El diagnóstico del nivel del aprendizaje de Ciencias Sociales lograra la selección de una metodología que promueva el aprendizaje significativo.</p> <p>La aplicación de juegos didácticos actualizada mejorara un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales</p>	<p>Según los resultados obtenidos se deduce que a base de un taller de material didáctico se logrará un mejor aprendizaje significativo de los estudiantes en la Institución educativa.</p>

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 TEMA**

Taller e implementación de materiales didácticos dirigidos a docente de la Escuela Antonio José de Sucre del Cantón San Jacinto de Yaguachi, Provincia del Guayas.

#### **DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución:** Escuela Antonio José de Sucre.

**Dirección:** Av. Centenario

**Tipo:** Fiscal

**Docentes:** 2

**Estudiantes:** 90

**Grados:** 2

#### **Antecedentes:**

La investigación indica que las docentes no están actualizadas en cuanto a Juegos Didácticos lo que conlleva a que el aprendizaje significativo en los niños/as sea limitado advirtiéndose además que no existe un plan de capacitación permanente a las docentes.

#### **5.2 FUNDAMENTACIÓN**

Al implementar un taller de materiales didácticos que aporten con un cambio en el desempeño del docente en la actualidad, se logrará estructurar en los estudiantes ámbitos de responsabilidad, creatividad y participación, en el cual valoren la importancia de las Ciencias Sociales en el contexto humano.

La necesidad de elaborar un taller y materiales didácticos determina en gran medida la acción del docente por constituir orientaciones elementales para la implementación del proceso de aprendizaje, ya que se evidencia cada vez que los cambios en el proceso de aprendizaje significativo nos exigen una constante capacitación.

Desde el enfoque se pone énfasis en los procesos del aprendizaje del sujeto que aprende, resaltando la responsabilidad del mismo en su propio proceso de aprendizaje, orientando la enseñanza por medio del juego al desarrollo y construcción de un aprendizaje significativo, es decir, brindando herramientas para desarrollar en el estudiante un aprendizaje autónomo para aprender y lograr sus aprendizajes.

La aplicación de los juegos didáctico será un paso previo y necesario, tendrá la posibilidad de controlar su aprendizaje y de evaluar críticamente sus conocimientos, le permitirá manejarse con autonomía, oportunidad y creatividad.

### **5.3 JUSTIFICACIÓN**

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que los docentes se actualicen en los juegos didácticos, porque los niños/as requieren elevar el desarrollo de su aprendizaje significativo y por lo tanto se demanda la aplicación de un Taller para elevar los conocimientos de los docentes acerca de la diversidad de Juegos Didácticos.

Es necesario planificar con anterioridad para saber que clases de juegos didácticos y técnicos que van a utilizarse en el proceso de aprendizaje significativo, los objetivos y contenidos de la clase para lograr que el trabajo sea planificado y organizado.

Durante el desarrollo de la investigación en la encuesta realizada a los docentes aplican juegos didácticos en el área Ciencias Sociales de sexto año de Educación Básica de la Escuela Antonio José de Sucre del a Cantón Yaguachi se detectó una falta frecuente de la utilización de los mismo, lo cual es una oportunidad para desarrollar e implementar un materiales didácticos y técnicas para los docentes.

Con la ejecución de un Taller de juegos didácticos quienes hacen la docencia podrán erradicar la enseñanza tradicional e insertarse a una educación moderna frente a los nuevos modelos educativos que requieren en la actualidad y alcanzar la excelencia educativa.

## **5.4 OBJETIVOS**

### **5.4.1 Objetivos General de la propuesta**

Realizar un Taller a los docentes con materiales didácticos para dar a conocer los resultados adquiridos.

### **5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta**

Crear materiales didácticos para la enseñanza de Ciencias Sociales del Sexto Año de Educación Básica.

Transmitir el trabajo de investigación, a través de diferentes formas de cómo elaborar materiales didácticos.

## **5.5 UBICACIÓN**

La presente investigación se realizó de acuerdo a los objetivos planteados en la Escuela Antonio José de Sucre del Cantón Yaguachi, la cual brinda una Educación gratuita hasta el momento por el lapso de 80 años, reconocida la institución como el referente del norte de nuestro país por su nivel de educación.



Cuadro 14. Ubicación de la escuela Antonio José de Sucre.



## 5.6 FACTIBILIDAD

La Propuesta es factible políticamente por cuanto la Institución educativa tiene como eje central, el Taller para que este mejore las condiciones y llevar adelante el proceso de aprendizaje significativo de los niños/as por lo tanto la propuesta es factible de implementarse ya que cuenta con el respaldo de la respectiva Institución.

La factibilidad Socio - Cultural de la propuesta radica en los hechos de que la humanidad en general demanda tener cada vez docentes actualizadas por cuanto esto tiene una influencia directa en la educación de los niños/as.

La Institución educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar un Taller facilitando tanto las instalaciones físicas como las logísticas necesarias y la concurrencia de los docentes a este evento.

La propuesta tiene como finalidad económico porque contamos con el presupuesto necesario para su aplicación.

## **5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.**

La elaboración de esta propuesta es para el buen uso de los materiales didácticos que servirá a los docentes para ampliar conocimientos científicos en relación a los medios y recursos educativos, los cuales además de garantizar el éxito del proceso de información aprendizaje; despiertan el interés por aprender; optimizan habilidades intelectuales, motoras y/o sociales; facilitan la comprensión de contenidos; promueven la participación activa de los niños/as de sexto de básica de la escuela “Antonio José de Sucre” comprometiéndole con el mencionado proceso; permiten el desarrollo de la creatividad; y, poseen una gran riqueza de posibilidades, todas ellas desde la perspectiva de una educación integral.

También se realizará un taller de materiales didácticos que consiste en facilitar el desarrollo del proceso de formación y aprendizaje, que sirva de modelo para que los docentes, así mismo la materia de Ciencias Sociales comprende un tipo particular de culturales, cuya función básica, consiste en facilitar el desarrollo del proceso de formación y aprendizaje. Apliquen la estrategia puesta en práctica del currículum en aulas Instituciones Educativas.

Esto significa que lo que enseña el docente y lo que aprende el alumnado, entre otros factores, está regulado y condicionado por el conjunto de medios y materiales didácticos empleados.

Se espera que esta propuesta se oriente a la búsqueda y utilización de recursos didácticos educativos propios, con los cuales se pueda trabajar en la unidades didácticas y afianzar sobre los medios educativos, clasificaciones, criterios; materiales educativos y teorías del aprendizaje, estilos y vínculos con dichos materiales, actitudes ante ellos, condiciones del aprendizaje, y la relación con los materiales, importancia, estructura, tipos, etapas, diseño, funciones y evaluación y actividades de los materiales educativos.

De entre los cuales tenemos los siguientes.

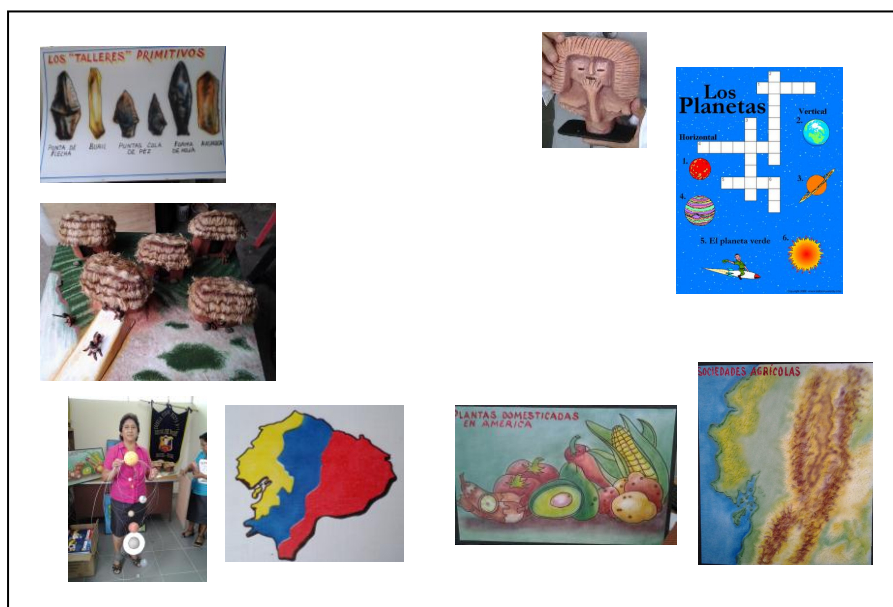
### 5.7.1 Actividades.

## “ESTUDIO SITUACIONAL DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”.

### Actividad 1

Implementación de materiales didácticos.

Cuadro 15. Aula de material didáctico.



Fuente: Libro de la Reforma Curricular de sexto año de educación básica

### Actividad 2

#### Talleres primitivos

#### Objetivo

Determinar la importancia del estudio del uso de talleres primitivos y su estructura para la cacería y recolección de frutas.

#### Materiales

Cartulina

Pintura de diferentes colores

Goma

Tijera

### **Elaboración**

Hemos cogido medio pliego de cartulina blanca y se ha procedido a dibujar luego a pintarlo según su forma y color, con sus respectivos nombres.

## **Actividad 3**

### **Maquetas**

#### **Objetivo**

Analizar la Época Aborigen a través del estudio de la adaptación de las poblaciones al medio, para valorar los avances que se produjeron en el trabajo y la vida de los humano especialmente con el desarrollo de la agricultura

#### **Materiales**

Lamina educativa

Tijera

Goma

Playwood

Cartulina

Pintura de diferentes colores

Varillas de silicona

Pistola de silicona

#### **Elaboración**

Debido a la dificultad que presentan los niños/as ante esta asignatura, se elaboró una maqueta de la reproducción imaginaria del sitio de Real Alto, el más importante de la cultura Valdivia.

## **Actividad 4**

### **Sistema solar**

#### **Objetivo**

Determinar la importancia del estudio del sistema solar y su estructura como fundamento para la vida.

#### **Materiales**

Alambre

Bola de espumafoam

Pintura de diferentes colores

**Procedimiento.** Debido a la dificultad que presentan los niños/as ante esta asignatura, se elaboró un sistema solar a base de alambres y bola de espumafoam, con la utilización de materiales concretos. Luego de realizar una dinámica se recordó lo aprendido frente a este tema además de presentar el material didáctico. Con la finalidad de que el estudiante sea participe en su aprendizaje, se entregó cada uno de los elementos que componen el sistema solar. Una vez entregado es necesario precisar la identificación de cada elemento. A partir de este reconocimiento, los niños/as interactúan y forman parte de la clase en orden secuencial de esa manera se da el aprendizaje significativo.

## **Actividad 5**

### **Crucigrama**

### **Los Planetas**

Otro recurso que se utilizara es el crucigrama, el cual utiliza el área cognitiva, que se lo aplicara de acuerdo a la programación sugerida del cuarto de educación básica.

#### **Objetivo**

Distinguir los planetas que forman el sistema solar y su enfoque situacional

#### **Materiales**

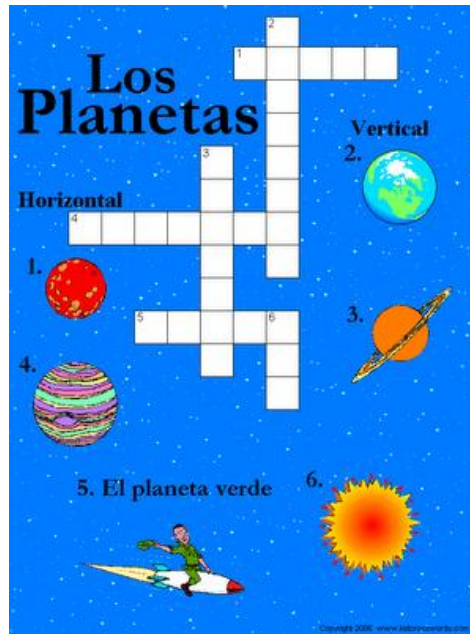
- Tijeras

- Hojas de Papel

- Plumaz
- Regla

**Elaboración**

Leer las instrucciones del crucigrama  
 Contestar de forma ordenada, vertical u horizontal.



**Actividad 6**

**Mapa mudo**

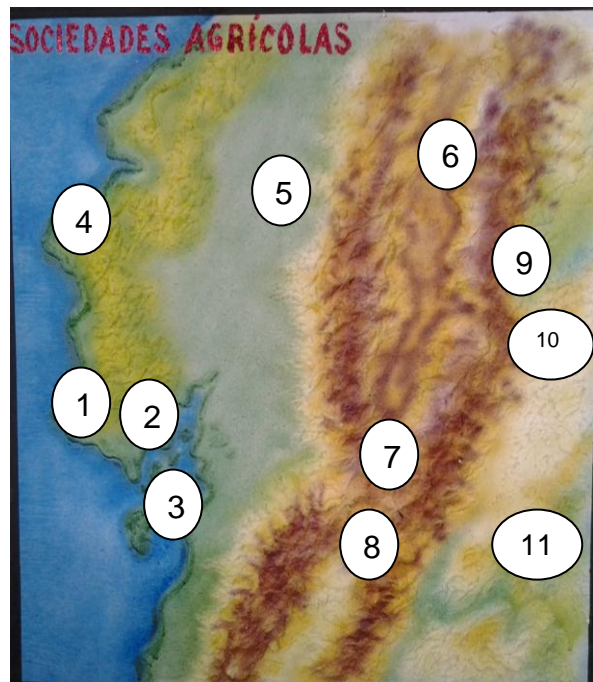
**Las sociedades agrícolas**

**Objetivo**

Reconocer las tribus que se dedicaban a la fabricación de cerámicas para el desarrollo de la agricultura.

**Materiales**

- Pincel
- playbom
- Regla
- Pinturas de diferentes colores
- Escarcha



Fuente: Libro de la Reforma Curricular de sexto año de educación básica.

## Procedimiento

Primero se pintó con celeste el fondo del playbom luego con un lápiz se dibuja el perfil del Ecuador se hace las divisiones de Costa Sierra y Oriente, donde esta enumerado se ubicó los números clave donde están ubicadas las sociedades agrícolas.

1. Las Vegas
2. Valdivia
3. El Encanto, isla Puna
4. Loma Alta, Cerros de Colonche
5. Chorrera
6. Coto ollao
7. Alausí
8. Cerro Narrío
9. Valle de Upano
10. Pastaza
11. Cueva de los Tayos

## Actividad 7

### Mapa mudo

#### División del mapa político del Ecuador

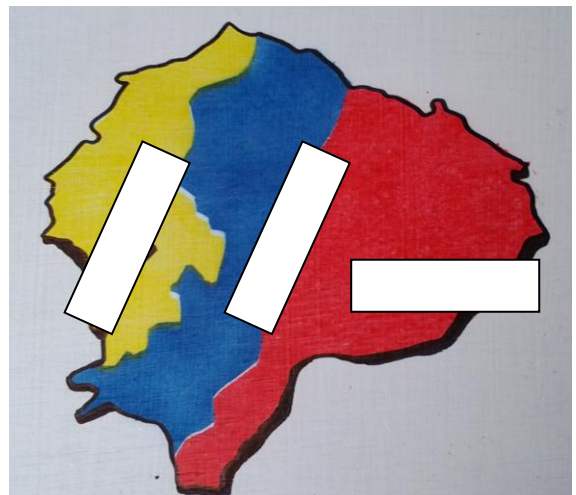
#### Objetivo

Ubicar la división política del Ecuador en siguiente mapa para fortalecer el aprendizaje

#### Materiales

Pincel  
playbom  
Regla  
Pinturas de diferentes colores  
Escarcha

#### Elaboración.



Fuente: Libro de la Reforma Curricular de sexto año de educación básica.

Este material fue elaborado con pedazo de reciclaje de playbom, se dibujó el perfil del Ecuador y se dividió en Costa, Sierra, Oriente.

## **Actividad 7**

### **Las sociedades agrícolas**

#### **Objetivo**

Reconocer las clases de plantas domesticadas que se cultivaba en América, para valorar los cultivos.

#### **Material**

Pincel

playbom

Regla

Pinturas de diferentes colores

Escarcha

#### **Elaboración**

Fue elaborado con de reciclaje.



## Actividad 8

### Reconocer los restos arqueológico de la cultura Valdivia



Fuente: Libro de la Reforma Curricular del sexto año de educación básica.

## Actividad 9

### Objetivo

Conocer la evolución de las culturas mediante una lámina para valorar nuestras etnias.

### Material

Pincel

Cartulina

Regla

Pinturas de diferentes colores

Escarcha

### Elaboración

Fue elaborado con cartulina y se procedió a dibujar la evolución de las culturas.

## **5.7.2 Recursos, Análisis Financiero**

### **5.7.2.1 Recursos Humanos**

El presente proyecto está integrado por dos personas quien realizara el proceso de investigación, el mismo aplicará el diseño de encuestas, tabulación, y análisis para elaborar el informe final.

### **5.7.2.2 Recurso material**

Nuestra investigación contará con varios recurso, los mismos que ayudarán a la facilitación del proyecto, uno de ellos es el transporte, ya que es un medio para dirigirnos a los objetivos planteados. De igual manera contamos con papelería, impresión, copias de la encuesta procesamiento de información, elaboración de material didáctico, pintura, playbom, reciclaje, anillado de los cuales se utilizaran para dar realce a nuestro proyecto.

### **5.7.2.3 Recursos financieros**

Taller acerca de materiales didácticos para el desarrollo de juegos en el aprendizaje.

Cuadro 16. Recursos financieros.

<b>Costos por Servicios profesionales</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Total</b>
Investigación	2	\$300	\$ 600
<b>Costos Generales</b>			
Transporte en semanas	100	\$1	\$100
Papelería	5	\$5	\$25
Copia de encuestas	90	\$0.03	\$2.70
Pintura	12	\$5	\$60
Playbom	10	\$5	\$50
Cartulina	10	\$3	\$25
<b>Procesamiento de información.</b>			
Internet	30	\$1	\$30
Refrigerio en semanas	24	\$3	\$72
Anillados	4	\$1	\$4
<b>Total de Costos</b>			<b>\$ 968.70</b>






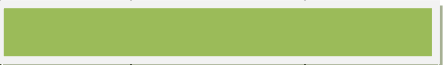

### **5.7.3 Impacto**

En el campo educativo esperamos alcanzar con la aplicación de la propuesta una mejor intervención educativa, mejorar la enseñanza aprendizaje, desarrollar el cultivo de habilidades, desarrollo de capacidad creativa en relación a lo meta cognitivo (aprender a Aprender).

Se utilizará de apoyo como motivación, al desarrollo de las actividades. Permitirá elegir técnicas como: esquema, ubicación de ideas principales; red semántica, mapas conceptuales, crucigrama, maquetas.

Se pretende proveerle al docente recursos de materiales didácticos de enseñanza que sirvan como herramientas educativas necesarias para desarrollar un modelo pedagógico.

### 5.7.4 Cronograma.

ACTIVIDADES	TIEMPO								
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre
Aprobación del diseño									
Recolección de información									
Elaboración del marco teórico									
Elaboración de materiales didácticos									
Aplicación de datos del trabajo de campo									
Procesamiento, análisis e interpretación de resultados									
Elaboración de la propuesta									

Redacción del informe									
Presentación del informe									
Sustentación									

### **5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta**

Este proyecto permitirá mejorar el aprendizaje de Ciencias Sociales de las niñas/os de la Escuela Antonio José de Sucre. En una mejor disposición con el desarrollo de materiales didácticos, la socialización y disminución del desagrado. Conseguimos que los docentes se comprometan en la utilización de materiales didácticos implementado juegos.

## CONCLUSIONES

- De las respuestas dadas en la investigación los docentes no utilizan la gran variedad de Juegos Didácticos lo que conlleva a que las capacidades intelectuales, psíquicas, emocionales y motoras del niño/a no se desarrollan de forma más eficaz a través del juego.
- Un porcentaje mínimo de niños/as presente un nivel limitado de aprendizaje porque los docentes no emplean los Juegos Didácticos como una forma entretenida para enseñar a los niños/as.
- Las docentes no cuentan con capacitación suficiente sobre Juegos Didácticos para mejorar el nivel de aprendizaje significativo de los niños/as para así ayudar a que se desarrolle todas las facetas del niño/a de forma satisfactoria en las distintas fases de crecimiento.



## RECOMENDACIONES

- La institución educativa capacite a los docentes en la elaboración de materiales didácticos para ayudar a los niños/as mediante los juegos didácticos en la adquisición de conocimientos, la socialización, y la integración en el aula, ya que el juego es necesario y beneficioso por sí mismo y hay que tener en cuenta que el niño/a no juega con la intención de prepararse para afrontar el futuro de esta forma a partir de los juegos con reglas el niño/a va a desarrollar de mejor manera el aprendizaje.
- Fortalecer el aprendizaje de los niños/as con materiales didácticos, activos e interesantes para que los mismos mejoren sus conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes.

## BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (1995): Enseñar y aprender en una escuela para todos (documento y libro). Madrid, M.E.C.

AA.VV. (1993): Didáctica de las Ciencias Sociales en la Educación Primaria. Sevilla, Algaida.

AA.VV. (1994): Teoría y desarrollo del currículum. Málaga, Aljibe.

AA.VV. (1994): Contenidos educativos generales en Infantil y Primaria. Málaga, Aljibe.

AA.VV. (1993): Los temas transversales. Madrid, Santillana.

AGUIRRE, Angel y otros (1995): Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural. Marcombo, S.A.

ANTÓN, E. y otros (1997): Actividades en Educación Infantil. Indicadores de Evaluación. Madrid, Escuela Española.

ANTÚNEZ, S. y otros (1995): Del Proyecto educativo a la Programación de aula. Barcelona, Graó.

BASSEDAS, E.; HUGUET, T. y SOLÉ, I. (1999): Aprender y enseñar en Educación Infantil. Barcelona, Graó.

BASTARRECHE (1995): Juegos para todos. Madrid, Librería Pedagógica.

BIOSCA, G. y CLAVIJO, C. (1998): Cambio y diversidad en el mundo contemporáneo. Textos para la enseñanza de las CC. Sociales. Barcelona, Graó-ICE.UB

CAMPS, V. (1994): Los Valores de la Educación. Madrid, Alauda-Anaya.

[www.ecured.cu/index.php/Juego](http://www.ecured.cu/index.php/Juego)

Narganes, José Claudio (1993). Teorías psicológicas

MORENO, B.; LÓPEZ CRESPO, P.; MOYA, M.V. Propuesta de una herramienta didáctica basada en un juego de cartas para el estudio de propiedades de materiales. En: Congreso Internacional de Innovación Docente, Cartagena, 2011. Cartagena: Universidad Politécnica de Cartagena, 2011. p. 539-547.

RL Mercado - equiposur.ne. Juego Recreación y Educación.

MJ Carrión Moreno, ML Taquiza Toaquiza - 2012 Diseño de un manual sobre funciones y uso de Instrumentos y materiales dentro del aula de práctica docente de la carrera de educación básica.

LJ García Camino, A Valdivieso, J María - 2011 - biblioteca.ueb.edu. El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza - aprendizaje del área de estudios sociales. 2010.-2011.

FXH Cardona - 2002 - books.google.com

ALO Ocaña, DH Echavarría - Revista Contexto & Educación, 2013 - revistas.unijui.edu.br. como utilizar los juegos didácticos.

O Andaluz, V de los Ángeles - 2013 - repo.uta.edu.ec. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE

O Andaluz, V de los Ángeles - 2013 - repo.uta.edu.ec.

ME Castillo Moreira - 2013 - repositorio.utm.edu.ec

FV Velasco Rescalde, JM Vinuesa Betancourt - 2012 - dspace.ups.edu.ec

FV Velasco Rescalde, JM Vinuesa Betancourt - 2012 - dspace.ups.edu.ec.

G Casas, M Dolores - REVISTA DIGITAL CIENCIA Y DIDÁCTICA - enfoqueseducativos.es.

FDB Arceo, GH Rojas, ELG González - 2002 - mapas.eafit.edu.co.

DP Ausubel, JYHH Novak . Psicología educativa: ..., 1976 - cmapspublic2.ihmc.us.

C Coll, I Solé - Cuadernos de pedagogía, 1989 - quadernsdigitals.net.

EM Cuenca Loayza, CG Morocho Luna - 2013 - repositorio.utmachala.edu.ec

LJ García Camino, A Valdivieso, J María - 2011 - biblioteca.ueb.edu.ec

S Urquijo, JR Vivas, G González - Dirección: <http://www. ....>, 1998 - redmaestrosdemaestros.cl

SM Benavides Sánchez, DM Daza Mera... - 2013 - repositorio.utm.edu.ec

JR Wooden, J Carty - 2006 - static.ow.ly.

AF Antúnez Sánchez - De jure: revista jurídica , 2012 - aplicacao.mp.mg.gov.br  
JJ Esteban - 2012 - uvadoc.uva.es.

SL Márquez Solís, JM Morán Goyes - 2012 - 190.95.144.28.

MM Alonso, H Saladrigas - Una introducción a su estudio, La Habana, Editorial,  
2006

JC Flores Rodríguez, L Aparicio, B Ganivet - 2012 - ri.ues.edu.sv.

AE Flores - kaleidoscopio.uneg.edu.ve

D Narváez Paz - 2010 - dspace.Cuenca.edu.ec.g

OÑATE ANDALUZ, 2010. Los juegos didácticos. Ambato.

SUÁREZ, C. TERÁN, P. 2010. Incidencia en el aprendizaje. Ibarra  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Bishop, A. J., et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó

<http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#ixzz2Yb55bn7V>

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml#ixzz2Yb855bxl>

Definición de aprendizaje - Qué es, Significado y Concepto  
<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz2YbA7EYDM>

BRAUVERD, 1993. "Didáctica de la Educación Infantil" Madrid. Ed Nancea.

BRINNITZER R, M. 2004. Juegos y técnicas de recreación. Argentina: Bonum.

CÓRDOVA, A. y CARRERA, B. 2002. Efectividad de un centro de recursos integrales para la educación ambiental (CRIEA) en la escuela Básica de la Unidad Educativa: Obra del Buen Consejo. Revista de Investigación, 51, 49-66.

DECROLY, O. y MONCHAMP, E. 2002. El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid: Ediciones Morata S.L.

[http://definición. De juego|#zz2Yb855bxl](http://definición.Dejuego|#zz2Yb855bxl)

[www.ecured.cul.Index.php|juego didácticos origen y evolución.](http://www.ecured.cul.Index.php|juego%20did%C3%A1cticos%20origen%20y%20evoluci%C3%B3n)

[http.guadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/v-38/nr/398/a](http://guadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/v-38/nr/398/a)

[wifipedia,laenciees.wifepedia.org/wifi/tipos-de-aprendizaje.](http://wifipedia,laenciees.wifepedia.org/wifi/tipos-de-aprendizaje)

CALDAROLA, Gabriel Carlos. Didáctica de las Ciencias Sociales: ¿Cómo Aprender? ¿Cómo enseñar? Buenos Aires: Bonum, 2005

Porter, Richard C. (2002). *The economics of waste*. Resources for the Future.

**AneXOS**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**UNIDAD ACADÉMICA SEMI PRESENCIAL Y A DISTANCIA**  
**Encuestas a alumnos del Sexto año de Educación Básica**

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

1.- ¿Logran sus docentes que las clases de Ciencias Sociales sean motivadoras?

Nunca  A veces  Siempre

2.- ¿Cree Ud. que el docente de Ciencias Sociales tiene conocimiento de la materia?

Si  No

3.- Su profesor de Ciencias Sociales utiliza juegos didácticos para la clase.

Si  No

4.- ¿Si la respuesta es afirmativa, indique cuantos días a la semana utiliza los juegos didácticos en el aula?

1  2  3  4  5

5.- ¿De la escala del 1 al 5 indique que tanto le interese la clase de Ciencias Sociales donde uno es poco y cuatro es muy insuficiente?

Poco  Muy poco  Suficiente  Muy insuficiente

6.- ¿Cuáles de los siguientes juegos usa su profesora de Ciencias Sociales para dar la clase?

Mapa  Acertijos  Cuadros   
Mesa redonda  Dramatización  Sopa de letra

7.- De la siguiente opción ¿Qué es lo que más evalúan los docentes en las clases de Ciencias Sociales?

Investigación  Actuación  Asistencia  Tareas

**8.- Cree Usted que con los juegos didácticos en Ciencias Sociales se le hace más fácil aprender.**

**Si**  **No**

**9.- ¿Elije el juego que prefieres que utilizara el profesor de Ciencias Sociales?**

**Crucigrama**  **Chantòn**  **Debate**  **Rompe cabeza**

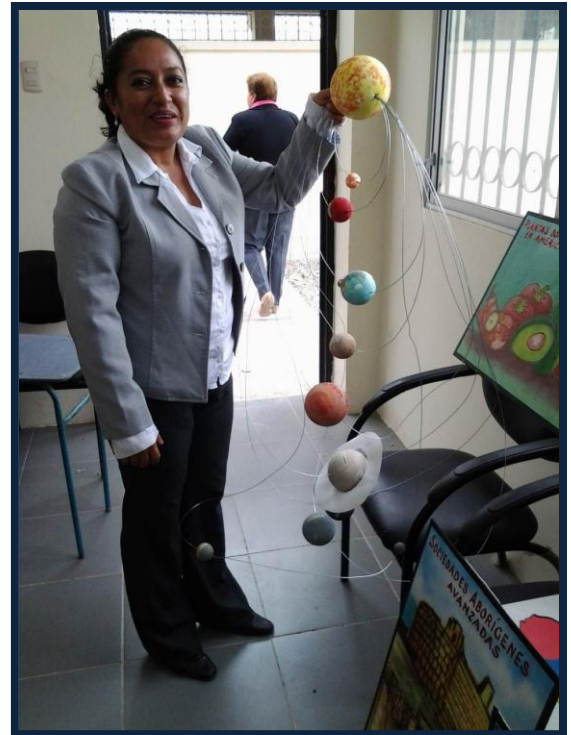
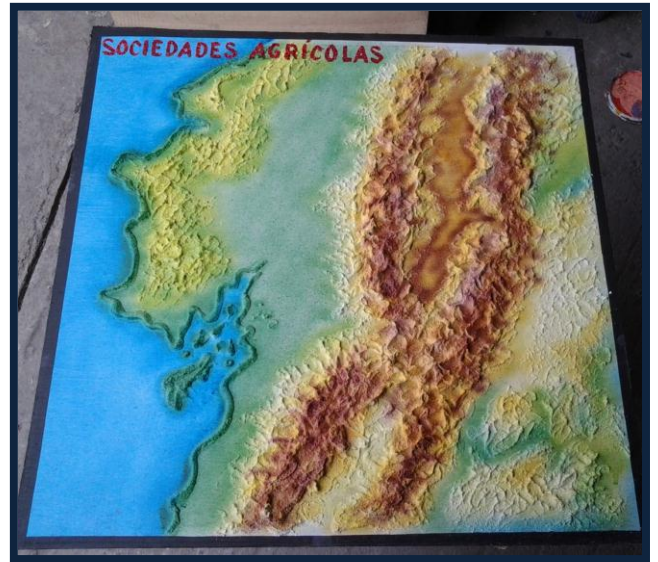
**10.- ¿Tiene su docente dominio del aula mientras da las clases de Ciencias sociales?**

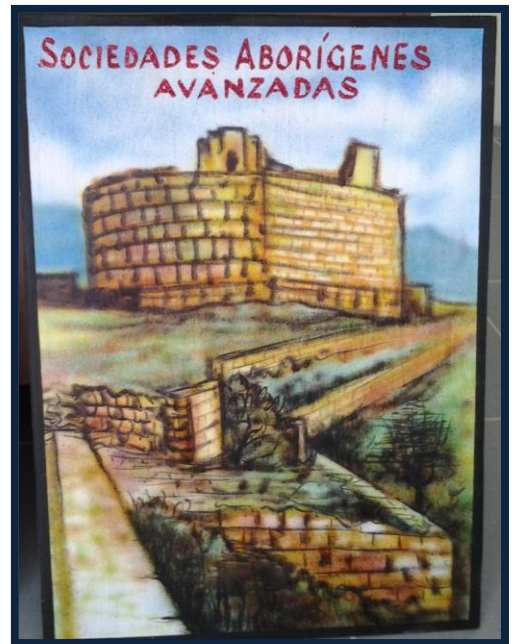
**Si**  **No**



## ENTREGA DE RECURSOS DIDÁCTICO PARA EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES DE SEXTO DE BÁSICA











LOS HUMANOS PASAN HACIA AMERICA

PRIMEROS POBLADORES CAZADORES Y RECOLECTORES BANDA

SURGE LA AGRICULTURA EN MESOAMERICA Y POSIBLEMENTE TAMBIEN EN ECUADOR

PRIMERAS SOCIEDADES AGRICOLAS VALDIVIA

50000 a 40000 a.C. | 10000 a.C. | 6000 a.C. | 3900 a.C.



## Los Planetas

Horizontal

Vertical

1.

2.

3.

4.

5. El planeta verde

6.

Copyright 2006 - www.1000vocabulary.com

# TOMANDO PRUEBAS DE DIAGNOSTICOS A LOS ESTUDIANTES



# ESTUDIANTES TRABAJANDO CON LOS MATERIALES DIDÁCTICOS ELABORADOS

