

30

Universidad Autónoma Particular de León  
 BIBLIOTECA GENERAL



Revisado el 09-05-31  
 Valor \$ 20.000  
 Número Clasificación 1999 059 MA729

372  
 Enseñanza - Motivación  
 Educación Primaria  
 Anales - Hoja

372.1024  
 370

372 X B79



**UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

**MODALIDAD ABIERTA**

**Facultad de Ciencias de la Educación**

**“El Juego en el Aprendizaje de los  
Alumnos del primer grado de las  
Escuelas de la Parroquia Malacatos,  
Durante el Año Lectivo 1997-1998”**

Tesis de Grado previa a la obten-  
ción del título de Licenciadas en  
Ciencias de la Educación

**AUTORAS:**

**Soledad Ontaneda**

**Ofelia P. Jiménez**

**Gladys E. González**

**DIRECTOR:**

**Lcdo. Luis Gálvez S.**

**LOJA - ECUADOR**

**1998**



*Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>*

2017

Lcdo.

Luis Gálvez S.

**DIRECTOR DE TESIS**

**CERTIFICA:**

Que la presente investigación ha sido prolijamente revisada. En tal virtud, autorizo la presentación de esta Tesis, la misma que esta desarrollada de acuerdo a las normas que exige el Reglamento Interno de la Universidad.

Loja, septiembre de 1998

-----  
Lcdo. Luis Gálvez S.

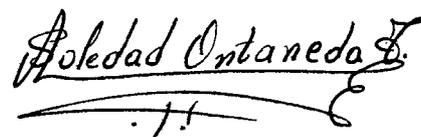
**DIRECTOR DE TESIS**

A U T O R I A

Los conceptos, ideas y opiniones vertidas en esta investigación, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Loja, julio de 1998

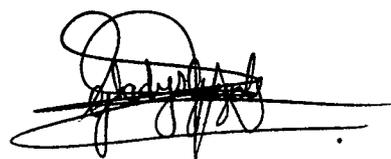
Soledad Ontaneda

Handwritten signature of Soledad Ontaneda in cursive script, underlined.

Ofelia Jiménez

Handwritten signature of Ofelia Jiménez in cursive script, underlined.

Gladys González

Handwritten signature of Gladys González in cursive script, underlined.

## DEDICATORIA

Con mucho cariño y afecto a nuestros padres que son los autores de nuestra existencia, para nuestros familiares que es la justificación de superación profesional y personal, a nuestros amigos que son el ejemplo y espejo permanente que guían nuestras vidas y destino. Para todos ellos, este trabajo de investigación.

Soledad.

Ofelia.

Gladys.

## AGRADECIMIENTO

Las autoras del presente trabajo, dejamos constancia de nuestro profundo agradecimiento a la Universidad Técnica Particular de Loja, a sus directivos, catedráticos y personal administrativo, que nos abrieron sus puertas hacia la superación y nos brindo la oportunidad de ser sus alumnos. A todos ellos gracias por su infinita bondad y paciencia que tuvieron en nuestros días en el Alma Mater.

Un especial agradecimiento al Lcdo. Luis Gálvez S., nuestro Director de Tesis, por sus oportunas sugerencias y valiosas recomendaciones, las cuales han posibilitado la culminación de nuestro trabajo de investigación.

Infinitas gracias a los directivos y profesores de las escuelas: María Montessori, Víctor Mercante y Unidad Educativa M. José Rodríguez de la Parroquia Malacatos del Cantón Loja, por haber concedido sus informaciones para el éxito de esta investigación.

Agradecemos a nuestros familiares y amigos, en fin a todos quienes de una u otra forma nos alentaron a seguir en la búsqueda de nuestra meta. Eterna Gratitud.

## ESQUEMA

"EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA MALACATOS, DURANTE EL AÑO LECTIVO 1997-1998"

### CAPITULO I

#### ASPECTOS BÁSICOS SOBRE EL JUEGO

- 1.1. CONCEPTOS DE JUEGO
- 1.2. FUNCIONES DEL JUEGO
- 1.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS
- 1.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

### CAPITULO II

DIAGNOSTICO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE EMPLEAN LOS DOCENTES EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE

- 2.1. ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS
- 2.2. ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES
- 2.3. ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES

### CAPITULO III

PREPARACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS POR PARTE DE LOS DOCENTES

- 3.1. DOCENTES CON PREPARACIÓN EN PSICOLOGÍA INFANTIL
- 3.2. DOCENTES QUE NO TIENEN PREPARACIÓN

3.3. PORCENTAJE DE DOCENTES QUE REALIZAN LAS ACTIVIDADES  
LÚDICAS DE ACUERDO A SUS EXPERIENCIAS

CAPITULO IV

RECURSOS QUE SE EMPLEAN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

4.1. RECURSOS PEDAGÓGICOS

4.1.1. Didácticos

4.1.2. Metodológicos

4.2. RECURSOS MATERIALES

4.2.1. Audiovisuales

4.2.2. De Manipulación

CAPITULO V

APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

5.1. APRENDIZAJES PSICOMOTRICES

5.2. APRENDIZAJES MOTRICES

5.3. COMPARACIÓN DE APRENDIZAJES MEDIANTE LA ACTIVIDAD LÚDICA

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE

# INTRODUCCIÓN

# INTRODUCCIÓN

En la actualidad en la Educación Básica Ecuatoriana se encuentra en vigencia la puesta en marcha la Reforma Curricular, y su instrumento principal para desarrollar las destrezas generales y específicas, centra su accionar en el logro de las destrezas intelectuales y motrices en el juego, pero en tal reforma no existe una guía práctica y secuencial que sirva a los maestros para que haga uso en el juego como un recurso didáctico y metodológico, y es por ello nuestro interés por desarrollar el mismo.

Como docentes estamos de acuerdo que el logro de las destrezas a través del juego permitirá facilitar los aprendizajes significativos y sobre todo, estamos interesadas en realizar esta investigación para llenar el vacío en el conocimiento de la influencia que tiene el juego en el logro de las destrezas básicas y fundamentales, sobre todo en el primer grado de escolaridad.

Este tema involucra la exigencia de que la sociedad educativa actual se ha hecho una necesidad de incorporación del juego como medio de lograr aprendizajes significativos, habilidades, destrezas, capacidades, valores y actitudes relacionadas al juego lúdico, con el medio de pensar y actuar por medio de la actividad lúdica que contribuya al desarrollo y mejoramiento de la educación ecuatoriana.

Esta situación nos ha llamado la atención y preocupadas por investigar esta problemática, hemos diseñado un trabajo de investigación, no sin antes hacer un diagnóstico a través de la observación y visita al lugar y a las instituciones educativas involucradas como muestra piloto para nuestra investigación.

Con este propósito planteamos un supuesto que en calidad de hipótesis principal, se manifiesta en los siguientes términos: "El juego como aspecto lúdico ha propiciado influencias significativas en el logro de aprendizajes en los niños de los primeros grados de las escuelas de la parroquia Malacatos".

Además, el trabajo de investigación, sobre el problema planteado, ha requerido de la concurrencia de un amplio análisis teórico de los aspectos que orientan el lector hacia la comprensión del problema investigado.

Así mismo, como equipo investigador nos propusimos el siguiente objetivo de carácter general: "Conocer la incidencia que tiene el juego como aspecto lúdico para el logro de aprendizajes significativos, en los primeros grados de las escuelas: María Montessori, Víctor Mercante Y M. José Rodríguez, de la parroquia Malacatos del cantón Loja", que en la medida de la investigación de campo ha sido cumplido en un ciento por ciento.

La tesis está estructurada de cinco capítulos y sus

respectivas conclusiones y recomendaciones, que describen los siguientes aspectos:

El **Primer Capítulo**, hace referencia a los aspectos básicos sobre el juego, es decir enfoca conceptos y referentes teóricos sobre el juego, sus características y clasificación.

El **Segundo Capítulo**, se concreta ha realizar el diagnostico de las actividades lúdicas que realizan los docentes en la enseñanza-aprendizaje, en relación a las actividades lúdicas: Afectivas, motrices e intelectuales.

El **Tercer Capítulo**, se refiere a la preparación de las actividades lúdicas por parte de los docentes, en cuanto tiene que ver con la preparación en psicología infantil, su preparación y porcentaje de docentes que realizan las actividades lúdicas de acuerdo a sus experiencias.

El **Capítulo Cuarto**, analiza los recursos que se emplean en la realización de las actividades lúdicas, en sus recursos pedagógicos como son: Didácticos, metodologicos; los recursos materiales, como son: Los audiovisuales y de manipulación.

El **Quinto y Ultimo Capítulo**, se refiere al aprendizaje y su incidencia de la actividad lúdica, en sus aspectos psicomotrices, motrices y la comparación de aprendizaje mediante la actividad lúdica, culminando con las conclusiones y recomendaciones respectivas.

Finalmente, consideramos que la presente investigación conlleva una singular importancia desde el criterio que la misma servirá como aporte al vacío existente en los programas de la Reforma Curricular, en considerar al juego como un aspecto metodológico de lograr aprendizajes en todas las áreas a través de las recomendaciones propositivas para que el juego como medio lúdico facilite el logro de destrezas básicas y fundamentales.

Esperamos que el lector de este modesto pero significativo trabajo, se concientice sobre la importancia que tiene la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños, recalcando que este trabajo no es un todo acabado, por lo contrario, servirá a las futuras generaciones de investigadores profundizar más el tema; pero lo importante, es haber dejado el camino trazado.

## CAPÍTULO I

# ASPECTOS BÁSICOS SOBRE EL JUEGO

# ASPECTOS BÁSICOS SOBRE EL JUEGO

## 1.1. CONCEPTOS DE JUEGO

Enfocaremos en forma resumida las condiciones del juego recorriendo los estadios evolutivos de la vida humana. En las actividades lúdicas, para lo cual citaremos a lo que distingue Caillois, cuatro polos definidos: El vértigo, el simulacro, el azar y la competición.

Pero el juego es esencialmente oposición. Sutilmente el juego no resiste a las desfiguraciones que se dan entre la regla y lo arbitrario; entre lo secreto y lo compartido, entre lo prohibido y lo permitido; entre lo incierto y lo codificado, entre lo real y lo ficticio.

Desde el juego de palabras en el adulto hasta la significación afectiva en el niño, la actividad lúdica es un vector hacia el porvenir, profetiza las relaciones sociales y conduce al lenguaje. El juego es una parodia de la conducta mágica. El niño, y sobre todo el adulto, mediante el juego simula creerse poderoso para aceptar en última instancia su pequeñez. De esta forma el juego exorciza el aspecto de la engañosa magia salvaguardando las fuerzas necesarias para el trabajo.

El juego es para el ser humano la mejor higiene que existe. Mediante el juego el hombre deja de tomar la vida en

serio, precisamente porque el juego es una "cosa seria". Del juego brota la fuerza necesaria para lograr la comunicación, la fraternidad y el reino de la libertad. El ser humano no es libre sino cuando juega, cuando encuentra la comprensión gratuita de sobrevivir, abandonando por un momento la realidad para sumergirse en su propio mundo. Bien dice Shiller: "El hombre es perfectamente humano sino cuando juega" <sup>1</sup>

El juego, por fin, es sin duda alguna infracción a las disciplinas y tareas que a todo hombre le imponen las necesidades prácticas de la vida, el cuidado de su situación, de su personaje; pero lejos de ser su negación, las supone.

El juego, por fin, es sin duda lo que se opone al trabajo; al contrario lo dignifica. El juego no se opone al descanso, por que la persona que juega, en cierto modo también descansa. El juego esta presente en todos los estadios evolutivos de la vida humana, respondiendo en cada etapa a necesidades psicológicas definidas.

"La infancia sirve para jugar" <sup>2</sup>, dijo Jean Chateau. Esta concepción adulta de la infancia se parece a cierto tipo de antropología que convierte en "primitivos" a los testigos sobrevivientes de una etapa superada por esos "civilizados"

---

<sup>1</sup> DIAGONAL/SANTANILLA, Diccionario 1984, V. II, p. 842

<sup>2</sup> W.D. WALL, (1984) Educación para Niños, p. 224

que son los etnólogos.

El juego lo encontramos en todas las instancias evolutivas de la vida humana. Lamentablemente una educación "adulto-centrista", ha convertido al juego en una característica infantil, cuando la verdad es otra.

El ludismo del adulto lo hemos definido como autopermiso; el de adolescente, como la mofa y el desafío. El ludismo infantil está representado por el juego simbólico. Las conductas lúdicas del niño se relacionan con el adulto en tres dimensiones básicas: Tutela y libertad, discusión y disponibilidad, estímulo y seguridad.

En el primer estadio observamos los juegos de ejercicio (Piaget) o juego funcionales (Buhler y Chateau) que consisten en el funcionamiento liso y llano de los aparatos motores del lactante. En el segundo estadio, aparecen los juegos de ficción (Buhler), simbólicos (Piaget) o de imitación (Chateau), cuyas principales características son la mímica, la ficción simbólica y la simbolización.

El tercer estadio infantil se caracteriza generalmente por el juego reglado. Estos estadios a veces se superponen entre sí, de ahí la dificultad de aplicar fronteras rígidas en las complejas etapas de la vida infantil.

Centrándonos a los diferentes conceptos del juego,

iniciaremos su definición del Latín, **iocus**=diversión, broma. Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco.

Entre los diferentes elementos teóricos que caracterizan al juego, tenemos:

"Mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo" H. Spencer <sup>3</sup>

"El juego es un preejercicio. El niño, a través de él, perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles, en el futuro". Karl Gross.

"El juego está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que persisten a lo largo de la evolución de la raza. El juego tiene una función de recapitulación de la filogenesis" Hall (1902)

"El juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas" Carr (1902)

"En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad" Freud

---

<sup>3</sup> DIAGONAL/SANTANILLA, Diccionario 1984, V. II, p. 842

(1892).

"El juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre, y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo. Rubinstein modifica esta idea al subrayar que la actividad lúdica no aspira a un resultado utilitario y que, en cierto modo es una evasión de la realidad" Rubinstein.

Según Hart: "El juego es la satisfacción de ansia de manifestación de la personalidad, que en el fondo es ansia de movimiento, ansia de expresar estados" <sup>4</sup>

Para Joseth Lee: "El juego es una actividad intuitiva orientada hacia un ideal. En el niño es creación (aumento de vida), en el adulto es recreación (renovación de la vida)" <sup>5</sup>

Según Elva Cotta: "El juego tiene por función espiritual,, el individuo realiza su yo, desplegar su personalidad, seguir momentáneamente la línea de su mayor interés en los casos en los cuales no puede verse

---

<sup>4</sup> IBIDEM

<sup>5</sup> IBIDEM

recurriendo a las actividades serias" <sup>6</sup>

En el sistema de nuestra educación, los juegos, en su conjunto, no ocupan el lugar principal. Por su configuración consciente y adecuada, contribuyen a la educación de una juventud culta, vigorosa, progresista en sus concepciones y en sus anhelos. Su gran valor biológico y pedagógico han convertido a los juegos un medio indispensable para la formación de la personalidad. El hecho de que los juegos didácticos como también los juegos deportivos, sean apropiados para atraer, entusiasmar y ganar tanto a los jóvenes para su participación activa, radica en gran parte en los mismos juegos.

A causa de la diversidad de formas y variadas, especialmente de juegos didácticos, crean alegría y alborozo. Todo juego es fascinante a causa de lo incierto de su fin.

La mayoría de los juegos tiene, a causa de la comparación directa, un carácter educativo. Si los juegos se emplean para el ejercicio y esparcimiento del organismo y del espíritu, para la cura de la conservación de la salud del organismo humano y sus funciones, si se les considera apropiados para establecer una relación mucho más entre profesores y alumnos así como entre los mismos alumnos, o si sus diferentes clases son apreciadas para contribuir a la

---

<sup>6</sup> IBIDEM

formación y educación de sentimientos y normas de conducta moral, especialmente los patrióticos, en todos estos casos cumplen, precisamente los juegos motores, una función pedagógica sumamente importante.

Todo ello depende de la respectiva personalidad del educador, de su voluntad y de su capacidad de comprender como ser educado en toda su actuación, que, animado por las ideas del progreso humano, no omite esfuerzos por educar en ese sentido, a los niños se les debe educar a través del juego.

Delimitando conceptualmente: El juego y educación, lo podemos entender como disfraz racional del proceso enseñanza-aprendizaje, que aún siendo rígido en sus parámetros reglamentarios, adulto aventajado en su historia y hermético ante posibles cambios imprevistos no acordados en los Programas Oficiales, de tener un cuerpo lúdico en el que especialmente se vertebran los mismos elementos constitutivos del juego.

Educación y juego son fenómenos evidentes, a lo cotidiano y quizás en su simplicidad reside su complicada comprensión. La lectura de estas realidades es múltiple, pues goza de una extraordinaria dispersión semántica. Nos hallamos, por tanto, ante realidades ambivalentes, en las que continuamente se combina lo objetivo (un determinado juego puede ser realizado en varias áreas de la educación) con lo subjetivo (cada participante disfruta de la clase y del juego de modo muy personal y peculiar).



A nivel estructural, también se vislumbra cierta bipolaridad ya que al dirigirse a los elementos sustantivos pertinentes del juego se detectan componentes cuantitativos (materiales, número de participantes, imperativos temporales), susceptibles de ser identificados desde una misma óptica por cualquier persona que observe dichos fenómenos. Estos se hallan simultáneamente inervados por constituyentes y cualitativos (placer, satisfacción, compromiso, tensión, ilusión) cuya categorización no es tan simple como la de los anteriores, dado que está determinada por la personalidad de cada alumno-jugador.

Vamos a intentar justificar lo dicho hasta ahora. Para ello, recurrimos a una de las definiciones más conocidas, enunciadas por Johan Huizinga (1984), quién considera al juego como "la acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias y, al mismo tiempo, aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que se es en la vida corriente"<sup>1</sup>

De esta definición deducimos elementos objetivos como límites temporales, espaciales, alumnos (personas que realizan la acción que se menciona) y, en definitiva, las reglas voluntarias y a su vez obligatorias. Del mismo modo, encontramos componentes subjetivos de carácter más

---

<sup>1</sup> EL COMERCIO, (1996) p. 7

cualitativos como libertad, tensión y alegría.

Educación y juego, son realidades cercanas, familiares, en cuanto a estabilidad interna, que se caracterizan por una misma estructura, lógica interna (burocratización, infraestructura organizativa). El juego goza de un reconocimiento institucional y social-educativa, con el que no cuentan otras actividades lúdicas libres; estamos quizás ante el principal fenómeno mundial de nuestra sociedad contemporánea, mejorar la calidad de la educación en el mundo entero.

De lo anotado anteriormente, podemos manifestar que la relación educación-juego, le denominaríamos juegos-educativos, a una amplia gama de instrumentos de juego, de oferta de contenidos educativos-recreativos, viene añadido de posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos.

## 1.2. FUNCIONES DEL JUEGO

A los niños les resulta difícil expresar verbal y ordenadamente los conflictos y sentimientos que le invaden. A través del juego, expresa de un modo simbólico las tensiones y deseos que no puede expresar libremente en la realidad, y mediante la interpretación de su modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación, entre las funciones específicas del juego es, su acción educativa.

Los juegos con ideas y reglas, sean grandes o pequeños tienen la función de enseñar en aspectos motrices, afectivos e intelectuales, destrezas que se desarrollan, utilizando juegos con algo, juegos como algo, que son mucho más abiertos, libres y espontáneos que los reglados, tienen su lugar específico para acciones creativas, en otras palabras ayuda en la solución de las tareas educativas, en el sentido de conducir a nuestros niños a una actitud moral e impecable en cuanto a su carácter, así como prepararlos paulatinamente para el trabajo consciente y sistemático, los juegos educativos cumplen con una función directamente con su cometido. Pues tanto en el juego, como en el trabajo social, los hombres en su comportamiento entre sí han de llenar los mismos requerimientos educativos y morales fundamentales.

Si hablamos de juegos reglados, separamos de los otros y hacemos pocos arreglos, no queremos expresar que estos tienen reglas fijas para siempre. Lo importante es que los juegos estén orientados a funciones educacionales, que les permitan desarrollar a los niños, alegría, diversión y sobre todo decisión en el aprendizaje de los diferentes contenidos curriculares.

Creemos pertinente en este trabajo, categorizar en dos las funciones principales que tiene el juego en el ámbito educativo, desde nuestro punto de vista, apoyados en las prácticas profesionales y ocupacionales cotidianas que realizamos: Como función terapéutica y como herramienta educativa.

Como función terapéutica del juego, partimos del refrán conocido: "En la mesa y en el juego se conoce al hombre" o, sea, enseguida. En lo que nos ocupa, diremos que el juego permite conocer al niño, porque expresa sus sentimientos y traduce sus experiencias. Al jugar, el infante utiliza muñecos y juguetes en los que recrea ansiedades, problemas y emociones. Por ello, una buena observación permite comprender su personalidad y las causas de sus problemas.

Saber jugar con el niño permite aportar observaciones que ayudarán a superar sus problemas. No se trata de detalles sin importancia, sino que los padres y maestros colaborarán así a la evolución equilibrada de la personalidad de los niños, factor importante que debe tenerse presente, en el proceso educativo de los escolares.

La segunda función del juego de una de las más importantes que el juego es una herramienta educativa. El diccionario define "juego" como la acción de jugar, y ésta como [pasar el tiempo] en alguna cosa que se hace con el solo objetivo de divertirse y distraerse.

Esta es una definición un tanto parcial, ya que sólo hace referencia a la acción y al objeto más básico visto desde el punto de vista del que está jugando. Nosotros vamos hacer el planteamiento desde un punto de vista muy distinto, posiblemente el opuesto.

Entre los teóricos del juego, hay quienes dicen y

parecen que son una gran mayoría—que el objeto externo del juego es el de entretener, pero que el objeto interno es mucho más complejo. Dicho en otras palabras, según lo que nos proponamos podremos conseguir una finalidad u otra con las actividades que planteamos.

Creemos que considerar que el juego sólo cumple un objetivo de distracción, está bastante desencaminado, ya que en cualquier actividad podemos encontrar unos valores intrínsecos, que en la mayoría de los casos serán educativos. Dependerá en todo el momento del valor o valores que queramos trabajar y de la forma en que lo hagamos. No podemos olvidar que, en el fondo, el juego es una actividad fundamental para los niños y que no podemos entenderlo como una distracción pasajera. Distracción pasajera lo es para el niño, pero para el adulto debe haber algo más que la simple producción del placer al niño. Es a través del juego que el niño entiende y estructura su conocimiento del entorno, adquiere hábitos, destrezas y autonomía personal, y poco a poco configura esquemas mentales y actúa en consecuencia.

También favorece el encuentro consigo mismo así como la sociabilidad hacia los compañeros. Un hecho bastante importante que corresponde destacar es el papel del juego como trasmisor de ideas y reproductor de los hábitos sociales a partir de los cuales los niños se van estructurando y van aceptando los modelos de sociedad que el adulto le propone. Es por este motivo que antes se planteaban objetivos para el adulto, en moldear una mentalidad concreta. No olvidemos que

la educación es en el fondo manipuladora en su sentido más amplio, a pesar de que queremos llegar a la educación de libre pensadores.

Es importante tener presente que el niño juega porque se crea un mundo imaginario en el que puede actuar como lo haría un adulto, y en el que se muestra natural. Piaget nos dice en juego y desarrollo "que los juegos tienden a crear una amplia red de dispositivos que permitan al yo asimilación de toda la realidad, es decir, incorporarla para revivirla, dominarla o compensarla" <sup>8</sup>

En este contexto, el adulto desarrolla un papel destacado. Si bien el niño se va haciendo a sí mismo a partir de la aceptación de las restricciones, normas y reglas que implica el juego y manifiesta como es él propiamente, el adulto ha de saber estar en su sitio, debe intervenir si quiere que el juego sea un elemento educativo.

- Tiene que organizar.
- Tiene que hacer conocer los papeles y sus funciones para que los niños se los repartan.
- Tiene que dar a conocer las normas, reglas del juego y restricciones.
- Tiene que controlar tanto a los chicos que son muy activos, para que no perturben el juego, como a los que son más pasivos.

---

<sup>8</sup> COF. (1984) Psicología Infantil y Juvenil, p. 34

- Tienen que promover y favorecer aquellos juegos de carácter más educativo que se ha planteado para poder observar y adquirir conocimiento de lo que se buscaba inicialmente.

El transfondo del juego es educativo pero la gran característica del juego, y por eso tiene su razón de ser, es el enmascaramiento de la finalidad educativa por medio de una situación más o menos lúdica. Aquí radica la importancia del juego como herramienta educativa, y está en manos del adulto el aprovechamiento o no de esta gran herramienta.

### 1.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Como características del juego, comúnmente aceptadas por todos se pueden señalar las siguientes:

- Es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quién juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juegos.
- Apertura, incertidumbre y regulación preestablecido (tensión).
- Acción y reacción (interacción).
- Creación y rutina (situaciones imprevistas).
- Movimiento y descanso (dinámica).
- Reto/riesgo y seguridad/habilidades conocidas (competencia).
- Libertad individual y marco con limitación objetiva

(reglas).

- Cercanía y aspecto libre (contacto físico).

Las particularidades de cualquier juego es que hay cambios entre las dos opciones, que hay tensión surgida de la dialéctica y que el juego quede fuera de la seriedad de la vida (dinero, trabajo, obligaciones, etc). En el momento que interviene la seriedad de la vida existe el peligro que se dañe el verdadero juego (jugar por dinero, etc).

Las características enunciadas van ayudarnos en cualquier situación pedagógica, las diferencias entre "juegos buenos" y "juegos malos", va ha darnos pautas de como jugar mejor.

El juego a lo largo del desarrollo evolutivo, adopta diferentes modalidades, de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa. Piaget distingue:

1. Juego Sensomotor.- (Aproximadamente de 0 a 2 años) Su función principal es que el niño tiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. El juego consiste en la repetición de movimientos (que constituye las llamadas reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos.
2. Juego Simbólico.- (Aproximadamente 2-6 años) Su función principal es la simulación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o

fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos lactantes. Durante este período los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

**3. Juegos Reglados.**- (A partir de los 6 años) Combinan la espontaneidad del juego, con el cumplimiento de las normas que comporta. (Ejemplos de juegos reglados son las canicas, chapas, bolas, etc), tienen y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad.

La primera experiencia de los juegos se realiza en los primeros años de la escuela, donde el niño se basa en la imitación del adulto y en el mundo en que éste le presenta. El niño imita a su manera, o sea que presenta el mundo según su propia imaginación. A partir del segundo año aparecen juegos de ficción, sobre todo en niños muy inteligentes y en hijos únicos, debido a las dificultades del trato social. También abundan los juegos de construcciones, pero ahora ya con intención, si bien la semejanza es pura coincidencia. El niño construye, amontona, junta, pero no nombra lo que construye, porque no es capaz todavía de representar un modelo.

El juego paralelo aparece a los tres años. Los niños se buscan y sienten placer en juntarse dos o tres, pero su juego sigue siendo individual. Cada uno está atento a lo suyo y no colabora con sus compañeros.

A partir del quinto año el juego se socializa. El grupo se amplía de cuatro o cinco y se dan los primeros intercambios de juguetes, colaboración y aprobación de la tarea del otro. A pesar de todo el juego social alterna con el individual sin una predominancia clara de alguna de las dos formas.

Los juegos de esta edad tienen valores simbólicos. Los niños juegan a soldados o a representar la realidad (a papá y mamá). Cada papel debe ser interpretado de forma reconocible. Esto hace que aparezcan las reglas del juego. Ese intento de representación real requiere una ambientación auténtica, por lo que el material (la pluma del indio o las pistolas del vaquero) será imprescindible.

Entre los juegos de representación ocupan un lugar destacado el juego de médicos. A esta edad, el interés del niño por su propio cuerpo se ha trasladado a la zona genital. Gusta comparar sus órganos genitales con los de sus compañeros, en especial con los del otro sexo. ¿Quién no se ha sentido algo ofendido porque un amigo orinaba más alto que él?. Esta búsqueda corporal favorece el juego de médicos para satisfacer la curiosidad sexual.

A partir de los siete años, coincidiendo con una nueva fase del desarrollo de la inteligencia, los niños se interesan por los juegos del coleccionismo, de paciencias, o de inventiva. En la época de puzzle, de la colección de cromos, del mecano, del nintendo. Los juegos colectivos

suelen ser competitivos.

Hasta los ocho años no se dan los juegos de azar y de riesgo. Ello prueba que a partir de esta edad el niño busca, de alguna manera, vivir momentos de gran tensión. El juego no es solo un modo de relajar las tensiones infantiles, sino que pasa a ser una herramienta educativa eficaz para enseñar a los niños.

#### 1.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Todos los pueblos tienen sus juegos. Al contemplar al respecto de la clasificación de los juegos, vemos que en cada etapa ha existido una variada secuencia de juegos desde las primeras etapas de evolución de la humanidad; es decir no difiere de las civilizaciones de la antigüedad, como tampoco de las comunidades contemporáneas. Ya en aquel entonces al juego lo trataban de la confrontación del niño con su ambiente a través de un ligado o a un objeto determinado, de una representación lúdica, de una imitación de las acciones de los adultos, de una preparación para la vida en la sociedad de acuerdo a su estructura social. En este sentido, el juego tampoco es una cosa aparte de finalidades, las actividades lúdicas no tienen funciones sin objetivos. De ahí encontramos que Makarenko, caracteriza a la clasificación de los juegos, de acuerdo a los diferentes escalones en el desarrollo del juego, en los diferentes campos de vida social, en:

1. Juegos a Solas.- Los realiza en sus primeras etapas, fase en la que el niño juega a solas, con o sin juguete (partiendo de los juegos funcionales motores). Esta fase se extiende más o menos hasta el cuarto año de vida. Si prescindimos de las tareas más sencillas de los movimientos de juego que en formas más marcadas se presentan en la gimnasia parvularia, los juegos a solas por regla general, todavía no son posibles en esta fase, a causa de la edad, ya que requieren el establecimiento de relaciones con uno o varios participantes.

2. Juegos de Construcción de Fantasía.- Se trata de juegos motores al aire libre, de imitación de lo natural del entorno social de los niños, estos juegos se los realiza con la participación de varios individuos.

3. Juegos Socioafectivos.- Esta es una tercera fase del juego que empieza más o menos con el ingresos a la escuela, ya se caracteriza por formas sociables más rigurosas, a menudo escogidos por los mismos niños. El juego con reglas sociales, se presentan con mayor intensidad (juegos de sociedad, juegos de canto, juegos menores y juegos deportivos). Se desarrolla el sentido por el orden y la disciplina, surgen intereses colectivos y paulatinamente empieza la transición de los juegos de carreras, de escondite y de juegos de valor sencillos, hacia las formas de índole más deportiva que culminan en los grandes juegos de lucha y victoria.

De esta manera se transforma y se clasifica los juegos, hasta que finalmente, al llegar a la edad escolar se pueden poner en forma planificada al servicio de la labor de formación y educación, y que siguen teniendo significación, incluso en la edad adulta.

Tenemos otra clasificación de los juegos, que sugiere el Ministerio de Educación en sus programas, a los cuales los sistematiza en:

1. Juegos con Algo.- Son los juegos que se realizan con objetos.
2. Juegos como Algo.- Son los juegos de imitación.
3. Juegos sobre Algo.- Son juegos con ideas y reglas, a la vez estos se clasifican en pequeños y juegos grandes: Entre los juegos pequeños tenemos a los populares, tradicionales y nuevos, en espacio reducido y espacio amplio, así tenemos juegos de persecución, colaboración, lucha, imitación, eliminación, precisión/habilidad, saltar y brincar, y pensar y adivinar, de ida y vuelta. Entre los juegos grandes tenemos para alcanzar goles, ganar territorio, en individual, equipo, con las manos, pies y objetos.

Todos los juegos indicados se agrupan en familias. Una familia es un ente que tiene características similares, tiene su nombre, es de la misma "sangre", tiene su estilo de vida, sus reglas. Igualmente las familias del juego tienen sus

particularidades. Un juego de persecución es diferente a un juego para alcanzar goles, pero todos los de persecución son similares, tiene sus roles (perseguidos y perseguidores), sus reglas (como quemar), etc. El sentido de agrupar los juegos es de enseñarles en forma sistemática y lógica. En la misma manera como se enseña en conjunto un rol adelante con un rol atrás, se enseña en conjunto todos los juegos de persecución, los de lucha, los juegos para alcanzar goles con la mano, juegos de saltos, etc. Siempre dentro de una familia de juegos que identifican la idea principal pueden cambiar las reglas, el espacio, las personas, etc., pero nunca es un cambio total porque la idea del juego determina todos los otros factores.

La agrupación por familias ayuda a la enseñanza y por ende a aprender, estructurar y organizar juegos por los propios niños, según el tipo de juego. Hay muchas otras posibilidades de sistematizar y estudiar los juegos según diferentes teorías e intereses que puedan tener sus sentidos en otros contextos. En el contexto pedagógico-didáctico para un aprendizaje efectivo y creador sirve más la estructuración según las familias (idea principal) acompañado de otras opciones que determinan la enseñanza-aprendizaje (espacio, implementos).

**a. Juegos Grandes.** - A los juegos grandes se define como una actividad lúdica con mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades (técnica-táctica) y que preparan para los juegos

(disciplinas) deportivas. También los juegos iniciales y preparatorios para los juegos deportivos se incluye en este rubro, siempre y cuando mantengan la idea principal del gran juego, aunque puede ser reducida la complejidad, los niños aprenden así en la calle sus juegos deportivos, reduciendo las reglas al mínimo, el espacio, juegan con cualquier objeto, en cualquier ambiente, con menos requisitos técnicos y tácticos.

**b. Juegos Pequeños.**- Se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que moviliza las capacidades físicas e intelectuales del practicante sin grandes exigencias físicas ni grandes complicaciones tácticas ni tácticas. El sentido de jugar un pequeño juego es mayormente satisfactorio en si mismo como el efecto recreativo, pero también puede servir para otras funciones fuera del juego.

La aplicación de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos pequeños indirectamente cumplan con una educación social donde se aprende a respetar reglas, estimar al colaborador y al adversario, autocontrolarse, intervenir y colaborar.

Otra de las clasificaciones sobre el juego, y la más conocida entre todos los maestros de nuestro medio es la que a continuación señalamos:

1. Juegos Libres.- Son las actividades espontáneas que producen gran placer en los niños de acuerdo a su espontaneidad con que se realizan, producen aspectos psicológicos individuales que contribuyen al desarrollo, a la formación del educando. Como su nombre lo indica estos juegos libres no necesitan de ninguna organización y planificación.

2. Juegos Educativos Organizados.- Son actividades placenteras que se rigen a un patrón (reglas) donde los que integran el grupo deben cumplirlas. Para su mejor desarrollo de los juegos organizados se dividen en:

a. Juegos de Animación.- Son los juegos que se utilizan principalmente al inicio de una clase como parte de preparación del grupo, como su nombre lo indica, son juegos que sirven para incentivar la clase.

b. Juegos de Imitación.- Estos Juegos consisten en imitar diversos movimientos de la naturaleza o del entorno social.

c. Juegos Calmantes.- Estos juegos tienen la finalidad de recuperar el ritmo normal de cada alumno después de haber realizado una actividad intensa, estas clases de juegos se los utiliza en la parte final, como vuelta a la calma.

d. Juegos Sensoriales.- Son juegos mediante los cuales ejercita sus sentidos del oído, el olfato, tacto, vista,

memoria, retención, etc.

e. Juegos de Persecución.- Son juegos que comprenden todo tipo de carreras donde se persiguen unos a otros.

f. Juegos de Competencia.- Son juegos que comprenden todo tipo de carrera donde los niños compiten unos a otros para obtener o lograr algo.

g. Juegos de Salón.- Estos juegos se realizan dentro del aula, en caso de temperaturas muy bajas, en que no es conveniente exponer a los alumnos a la intemperie, entre estos tipos de juego tenemos: Crucigramas, armar laberintos, armar figuras, etc.

CAPÍTULO II

DIAGNÓSTICO DE LAS ACTIVIDADES  
LÚDICAS QUE EMPLEAN LOS DOCENTES  
EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

# DIAGNÓSTICO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE EMPLEAN LOS DOCENTES EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

## 2.1. ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS

Las actividades lúdicas que realizan los niños comportan un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínscico. Estas habilidades permiten una descarga de energía sobrante del organismo, el niño a través de estas acciones perfecciona ciertas destrezas que le serán útiles en el futuro, de igual forma los contenidos lúdicos afectivos contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que llevan a ellas. Estas actividades están relacionadas con la capacidad transformadora del hombre, y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo, el ludismo no aspira a un resultado utilitario y que, en cierto modo, es una evasión de la realidad.

Entre las características principales de la realización de las actividades lúdicas afectivas, tenemos:

- Es funcional.
- Es principalmente, asimilación de lo real al yo.
- Es placentero y espontáneo-voluntario.

- Tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quién juega y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego (creatividad, solución de problemas....).

La función diagnóstica de las actividades lúdicas afectivas, se produce cuando a los niños les resulta difícil expresar verbal y ordenadamente los conflictos y sentimientos que le invaden. A través del juego expresa de un modo simbólico las tensiones y deseos que no puede expresar libremente en la realidad, y mediante la interpretación de su modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación.

Al hablar de actividades lúdicas afectivas, estamos representando el fundamento de la actividad como realidad psíquica con entidad propia está en la experiencia del propio cambio que nosotros vivenciamos en forma de agrado o desagrado.

Las experiencias de placer y de dolor constituyen la nota cualitativa de las vivencias afectivas, vinculadas a las conductas de acercamiento y huida.

Desde un punto de vista existencial, la experiencia afectiva se manifiesta como un estado de difícil demarcación aunque tradicionalmente dicha experiencia se divide en dos modalidades principales, sentimientos y emociones.

Para muchos autores, el término comprende los afectos, las emociones y los sentimientos de dolor y de placer.

La afectividad es el cambio principal de la descarga psíquica de todo individuo. Las actividades lúdicas afectivas se manifiestan esencialmente en la descarga motriz secretora y circulatoria que resulta de una alteración interna del cuerpo del sujeto sin referencia alguna al mundo exterior.

Las actividades afectivas es el aspecto más fundamental de la vida psíquica y base a partir de la cual se formen las relaciones interhumanas y todos los lazos que unen al individuo con su medio. Es el acompañante inexcusable de la conducta humana.

Es un hecho incontestable que la expresión afectiva es imprescindible para el desarrollo psicológico normal del individuo, siendo, al mismo tiempo, uno de los factores básicos del equilibrio y del bienestar emocional de la persona. Cuando se produce una modificación en la organización afectiva de la persona, aquella repercute en todo el individuo, en su eficiencia intelectual, en sus actitudes y su comportamiento.

Numerosos estudios han demostrado que la falta de actividad lúdica afectiva produce en el niño un retraso considerable, tanto en su desarrollo físico como mental.

En el presente capítulo pretendemos teorizar la importancia y necesidad del tratamiento de las actividades lúdicas afectivas, dentro del ámbito pedagógico en sus actividades recreativas, dada la opción socioeducativa que éstas presentan a la base de los procesos de comunicación y de aprendizaje, de comportamiento social que en ella se puede generar con la utilización y aplicación del juego como medio de realizar actividad lúdica afectiva, que los niños de los primeros años de la educación básica lo necesitan.

Es una realidad donde las actividades lúdicas han limitado (reducido) su acción educativa a la trasmisión de técnicas o la búsqueda de rendimientos, depurando movimiento y generando exclusivamente, en la mayoría de las veces competencias y selectividades, olvidando la disposición que tiene el hombre para jugar, disfrutar y crear en este campo no solo a nivel de técnicas y formas de ejecución, sino también en forma de participación afectiva.

Las actividades lúdicas afectivas, deben partir en el contexto educativo, de la adquisición de dominios afectivos en la realización de los juegos, de acuerdo a los objetivos que describen las modificaciones de los intereses de las actitudes y valores, así como los progresos en el juicio y la capacidad de adaptación.

Dentro del campo de las clasificaciones taxonómicas de los objetivos educativos, el dominio afectivo que se realiza a través de actividades lúdicas afectivas, ha sido delegado,

en su tratamiento a nivel de instituciones escolares, a un plano secundario por los especialistas y educadores. Nosotros con nuestras experiencias profesionales en el sector educativo, creemos que el juego debe ser un recurso metodológico importante en la realización del proceso de aprendizaje de los contenidos curriculares y extracurriculares. Esta importante laguna no es justificable desde el punto de vista pedagógico, puesto que en la mayoría de las ocasiones, cuando no se instruye a los alumnos, el docente intenta convencerlos para que acepten y asuman determinados valores y adopten determinadas actitudes. Si se considera a la educación como un proceso de formación de la persona humana en su totalidad, el dominio afectivo es una parte esencial de este proceso.

Con estas caracterizaciones, pretendemos diagnosticar si las actividades lúdicas afectivas que realizan los docentes en la enseñanza-aprendizaje, están orientadas a desarrollar los siguientes contenidos básicos afectivos:

- Expresar sentimientos en la relación maestro-alumno.
- Manifestar expresiones de aprendizajes significativos.
- Compartir las diferentes actividades.
- Aceptar la victoria y la derrota.
- Expresar satisfacción por la práctica educativa.
- Inculcar el logro de valores.
- Desarrollar hábitos de lectura y escritura.
- Expresar el deseo de compartir.
- Valorar la actividad lúdica.

- Integrar el grupo a sus actividades.
- Identificación con su yo.
- Desarrollar el pensamiento crítico y creativo.
- Expresar personalidad con autonomía.
- Desarrollar la solidaridad.
- Expresar respeto a las diferencias individuales.
- Proponer actividades en el tiempo libre.
- Gerarquizar las actividades educativas y recreativas.
- Valorar la autoestima.
- Compartir con la comunidad.
- Expresar satisfacción en la participación educativa.
- Disfrutar sana y equilibradamente las actividades educativas.
- Concientizar la necesidad de realizar la actividad lúdica. Para el logro de aprendizajes significativos.

Por estas razones, tratamos de profundizar nuestra investigación, recabando la información necesaria a través de la encuesta y observación, sobre las actividades lúdicas afectivas que desarrollan los docentes en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos del primer grado de las escuelas de la Parroquia de Malacatos, a quienes hemos planteado las siguientes interrogantes:

ENCUESTA PARA LOS PROFESORES QUE LABORAN EN EL PRIMER GRADO  
DE LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA DE MALACATOS.

1. ¿EN CUAL DE LAS ÁREAS DE ESTUDIO, UD., EMPLEA LA  
ACTIVIDAD LÚDICA CON MAYOR FRECUENCIA EN LA ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE?

- LENGUAJE Y COMUNICACIÓN ( )
- MATEMÁTICA ( )
- ENTORNO NATURAL Y SOCIAL ( )
- CULTURA FÍSICA ( )
- OTRAS ( )

## ÁREAS DE ESTUDIO

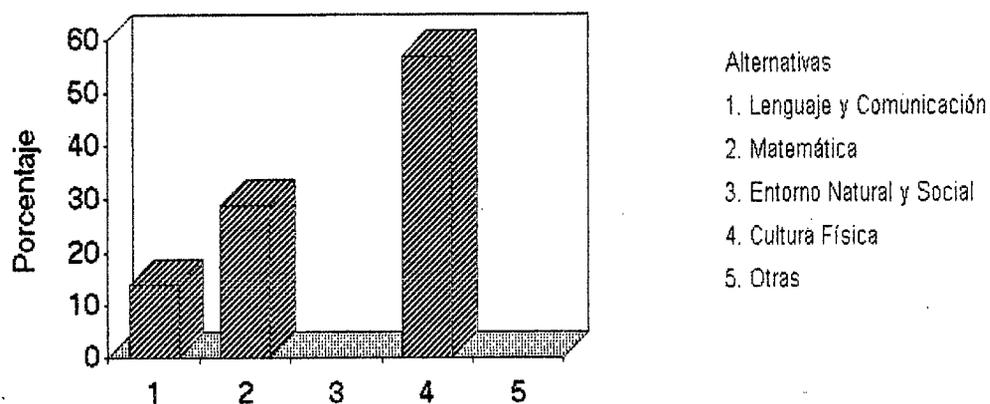
Cuadro Nº 1

ALTERNATIVAS	f	%
Lenguaje y Comunicación	1	14
Matemática	2	29
Entorno Natural y Social		
Cultura Física	4	57
Otras		
TOTAL:	7	100

Los datos que anteceden se los representa a través del siguiente gráfico:

## ÁREAS DE ESTUDIO

Gráfico Nº 1



Al realizar el análisis e interpretación del gráfico que antecede, expresamos lo siguiente: De los siete profesores que fueron encuestados y que corresponden al 100%. Los porcentajes de las diferentes alternativas son las siguientes: 4 profesores que representaron el 57% de la población investigada dicen que en la Área que utilizan con mayor frecuencia las actividades lúdicas es la Cultura Física 2 de ellos que representan el 29% manifiestan el Área de la Matemática: 1 profesor que corresponde al 14% el Área que utiliza con mayor frecuencia las actividades lúdicas es la del Lenguaje y Comunicación, por el Área de Entorno Natural y Social no manifiestan ningún docente.

De acuerdo a los porcentajes que anteceden, concluimos manifestando que el Área de mayor uso de las actividades lúdicas es la Cultura Física.

2. ¿QUE ACTIVIDADES LÚDICAS EMPLEA PARA DESARROLLAR DESTREZAS AFECTIVAS, EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN?

- A. COMPARTE ACTIVIDADES DE LECTO-ESCRITURA ( )
- B. EXPRESA SATISFACCIÓN POR LA LECTURA ( )
- C. COMPARTE Y LE LLAMA LA ATENCIÓN LA LECTURA ( )

- D. IDENTIFICA SU "YO" CON LO QUE ESCRIBE ( )
- E. DESARROLLA EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO  
( )

Las respuestas han sido consignadas en los siguientes términos:

### ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

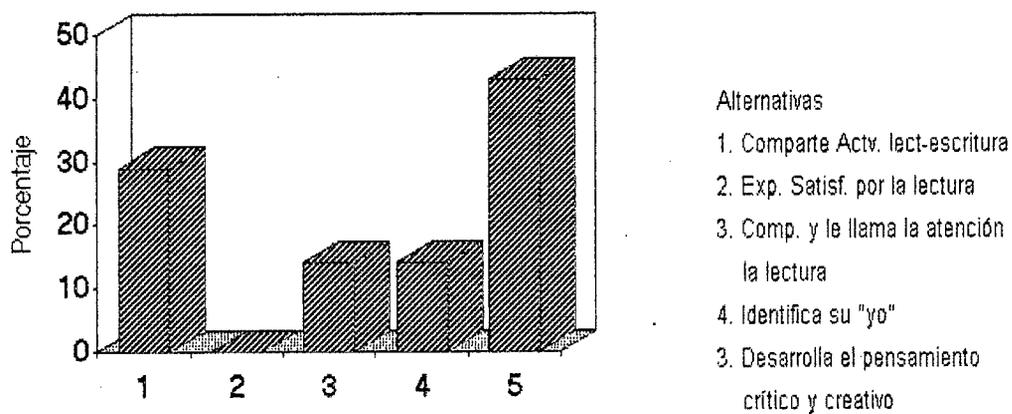
Cuadro Nº 2

ALTERNATIVAS	f	%
Comparte actividades de lecto-escritura	2	29
Expresa satisfacción por la lectura		
Comparte y le llama la atención la lectura	1	14
Identifica su "yo" con lo que escribe	1	14
Desarrolla el pensamiento crítico y creativo	3	43
TOTAL:	7	100

Los resultados del cuadro anterior lo representamos a través del siguiente gráfico:

### ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Gráfico Nº 2



Cuando preguntamos acerca de que actividades lúdicas emplean para desarrollar destrezas afectivas, en el "Área de Lenguaje y Comunicación, las respuestas se dan así: 3 profesores desarrollan el pensamiento crítico que corresponde al 43%: 2 comparten actividades de Lecto-Escritura que representan el 29%: 1 que constituye el 14% respectivamente identifica su "Yo" y otro comparte y le llama la atención la Lectura: Nadie manifiesta que desarrolla destrezas de satisfacción por la Lectura.

Interpretando los datos que anteceden, las actividades lúdicas que emplean los profesores para desarrollar las destrezas afectivas, es el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Consideramos que estas razones se deben a que los docentes están tomando en cuenta las sugerencias que propone la Nueva Reforma Curricular el formar entes con pensamiento crítico y creativo, a más de otro porcentaje de docentes le dan la importancia la Lecto-Escritura como parte fundamental del conocimiento de los niños del primer grado.

3. ¿QUE ACTIVIDADES LÚDICAS EMPLEA PARA DESARROLLAR DESTREZAS AFECTIVAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA?
- A. INTEGRA AL GRUPO AL CONOCIMIENTO DE LOS NUMEROS ( )
  - B. IDENTIFICA OBJETOS Y FIGURAS GEOMÉTRICAS ( )
  - C. DESCUBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS ( )
  - D. ESTIMA VALORES DE MEDIDA ( )
  - E. RAZONA LA LÓGICA DE SUMAR ( )



Las respuestas se dan de la siguiente manera:

### ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS EN MATEMÁTICA

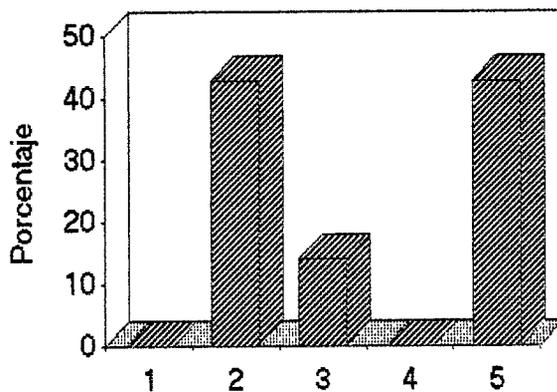
Cuadro Nº 3

ALTERNATIVAS	f	%
Integra al grupo al conocimiento de los números	3	43
Identifica objetos y figuras geométricas	1	14
Descubre las característ. de las fig. geométricas	3	43
Estima valores de medida.		
Razona la lógica de sumar		
TOTAL:	7	100

A continuación la representación gráfica:

### ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS EN MATEMÁTICA

Gráfico Nº 3



Alternativas

1. Integra al grupo al conocimiento
2. Identifica objetos y figuras geométricas
3. Descubre las características de las fig. geométricas
4. Estima valores de medida
5. Razona la lógica de sumar

Propuesto el análisis correspondiente, encontramos que los profesores investigados, en lo que concierne a qué actividades lúdicas emplea para desarrollar destrezas afectivas, en el Área de Matemática, son los siguientes: 3 que corresponden al 43% desarrollan las destrezas a través la identificación de objetos y figuras geométricas: 3 de igual forma que representan el 43% desarrollan destrezas de razonar la lógica de sumar: 1 que significa el 14% desarrollan actividades afectivas en el Área de Matemática con el descubrimiento de las características de las figuras geométricas y no desarrollan destrezas de integración al grupo al conocimiento de los números, así como lo estima de valores de medida.

En todo caso resulta importante haber llegado a estos resultados, pues, 3 profesores manifiestan que desarrollan actividades para desarrollar destrezas afectivas en el Área de Matemáticas a través de la identificación de objetos y figuras geométricas y del razonamiento de la lógica de sumar, lo cual consideramos muy significativo. Creemos que no se manifiestan actividades lúdicas para desarrollar la integración al grupo al conocimiento de los números y la estima de valores de medida, porque a través de la enseñanza de la matemática con la configuración de las figuras geométricas, los docentes desarrollan mejores habilidades y destrezas lúdicas.

4. ¿EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS, LOS NIÑOS DEMUESTRAN?

- PLACER ( )
- ESPONTANEIDAD ( )
- CREATIVIDAD ( )
- VOLUNTARIO ( )
- SU PARTICIPACIÓN ES:ACTIVA ( )  
PASIVA ( )

Los resultados son los siguientes:

LOS NIÑOS DEMUESTRAN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS

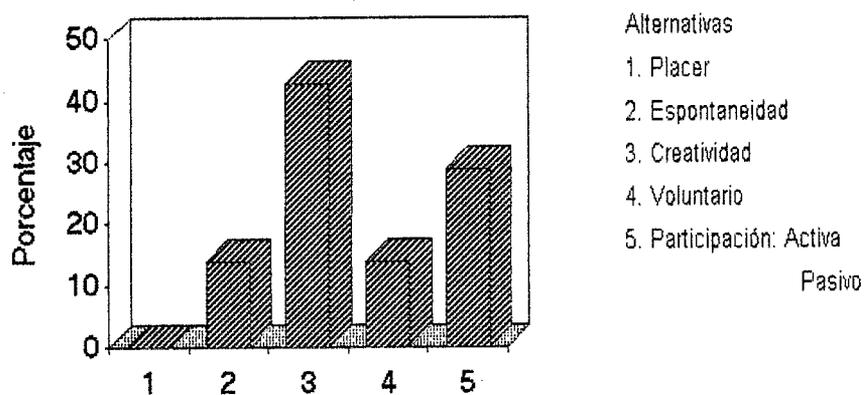
Cuadro Nº 4

ALTERNATIVAS	f	%
Placer		
Esponaneidad	1	14
Creatividad	3	43
Voluntario	1	14
Su participación es: Activa	2	29
Pasiva		
TOTAL:	7	100

Los resultados del presente cuadro, elevados a porcentajes, nos permite la siguiente representación gráfica:

LOS NIÑOS DEMUESTRAN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS AFECTIVAS

Gráfico Nº 4



En estos resultados encontramos que 3 profesores manifiestan que en la realización de las actividades lúdicas sus alumnos demuestran creatividad, que corresponde al 43%: Demuestran espontaneidad expresa 1 docente, que significa el 14% la participación es activa manifiestan 2 docentes que corresponden al 29%: Es voluntario 1 que significa el 14%, la alternativa si los niños demuestran placer por las actividades afectivas no merecieron respuesta alguna.

El gráfico es elocuente por lo que concluimos manifestando que en las actividades lúdicas afectivas, según el criterio de los docentes, los niños de los primeros grados de las escuelas de la Parroquia Malacatos, demuestran creatividad y participación activa en la realización de las actividades lúdicas, otro bajo porcentaje de docentes expresan que sus alumnos espontaneidad y voluntario en las actividades. Las razones las consideramos que en el desarrollo de las actividades lúdicas, estas permiten desarrollar en los participantes por la acción dinámica de los juegos.

## 2.2. ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES

Comprende este dominio, todos los objetivos concernientes al área manipulativa o de habilidad motora. En este sentido, es digna de mención la categorización realizada por A.J. Harrow, basada en el movimiento corporal distingue dos tipos:

- a. "Movimiento Locomotor.- Cuando el cuerpo se desplaza de un sitio a otro.
- b. Movimiento No Locomotor.- Cuando se trata de una respuesta externa, producida sin desplazamiento del cuerpo en el espacio".<sup>9</sup>

Desde el punto de vista muscular distingue tres clases de actividades lúdicas motrices:

- a. Traslación
- b. Rotación
- c. Oscilación

Las categorías de objetivos de las actividades lúdicas motrices se establece de los siguientes movimientos:

- 1. Movimientos reflejos
- 2. Movimientos fundamentales
- 3. Aptitudes perceptivas
- 4. Capacidades físicas
- 5. Habilidades motrices

Guilford, por su parte, establece las actividades lúdicas motrices partiendo desde las siguientes categorías.<sup>10</sup>

- 1. Potencia.- Capacidad manifiesta o latente de un grupo de influir en una acción o un cambio, que parte de una

---

<sup>9</sup> DIAGONAL/SANTANILLA, (1984) Diccionario, p. 457

<sup>10</sup> IBIDEM

transformación del medio, a partir de una iniciativa o acto creado.

2. **Empuje.**- Las actividades serán con vigor, dinamismo y voluntad de los participantes.

3. **Rapidez.**- Dinamismo coordinado en la participación individual y colectiva de las diferentes actividades que requieren movimiento y reacción rápida.

4. **Precisión Estática.**- Exactitud de los movimientos en una forma pasiva o estática.

5. **Precisión Dinámica.**- Exactitud de los movimientos en la coordinación motriz en movimiento o dinámica.

6. **Coordinación.**- Disposición de armonizar todos los movimientos corporales a las diferentes acciones a ser realizadas.

7. **Flexibilidad.**- Calidad física motriz responsable por la ejecución voluntaria de un movimiento de amplitud angular máxima, desarrollada por una articulación o conjunto de articulaciones dentro de los límites morfológicos, sin riesgo de lesión.

Kiber, Barker y Miles (1970) hacen referencia a las actividades lúdicas motrices, partiendo desde las siguientes:

1. Habilidades motrices generales
2. Habilidades motrices sutiles
3. Comunicación no verbal
4. Comportamientos verbales

Desde el punto de vista didáctico es preciso reconocer la importancia de las actividades lúdicas motrices, por diversas razones:

- a. Los comportamientos motores son esenciales, porque permiten explorar el entorno.
- b. Las actividades sensomotrices son indispensables para el mantenimiento de la salud, física y mental.
- c. El dominio del área sensomotriz es un importante instrumento para lograr la socialización y la integración del individuo en un grupo.
- d. Un precario estado de este ámbito, puede repercutir negativamente en el aprendizaje escolar, ya que puede impedir que el alumno tenga la necesaria concentración en las áreas de tipo intelectual.

De ahí que se justifique la necesidad de desarrollar y aplicar actividades lúdicas motrices, si bien de modo equilibrado con las otras actividades lúdicas (afectivo e intelectual) en las múltiples situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades lúdicas motrices tienen una amplia gama de instrumentos lúdicos, de oferta en el mercado, en los que a la mera función recreativa viene añadida un contenido o unas posibilidades específicos aprovechables en términos didácticos. Su utilización espontánea y libre tiende a favorecer el desarrollo de las habilidades o conocimientos en ellos implícitos o explícitos. Si de modo intencional se introduce en un programa educativo concreto, sobretodo en los primeros años de la educación básica, pueden perfectamente orientarse al logro de los objetivos de las diferentes áreas que configuran el programa. Así, por ejemplo para el área de Lenguaje, en concreto para el desarrollo del vocabulario, sirven de recurso didáctico los juegos motrices de frases o crucigramas, y para el área de Matemática, cualquier juego motriz lógico-matemático, de clasificación o de seriación de objetos.

Con el objeto de investigar y verificar si los docentes de las escuelas de la Parroquia Malacatos, están realizando actividades lúdicas motrices en la enseñanza-aprendizaje de los diferentes contenido de las áreas de estudio del primer grado, hemos planteado la encuesta y la observación en las siguientes interrogantes:

5. ¿QUÉ ACTIVIDADES LÚDICAS EMPLEA PARA DESARROLLAR DESTREZAS MOTRICES EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN?

- A. REALIZA JUEGOS PARA LE LECTO-ESCRITURA ( )
- B. SE DESPLAZA CON FACILIDAD ( )
- C. LA ESCRITURA LA REALIZA CON HABILIDAD ( )
- D. SIEMPRE BORRA LO QUE CREE ESTA MAL -  
ESCRITO ( )

## ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

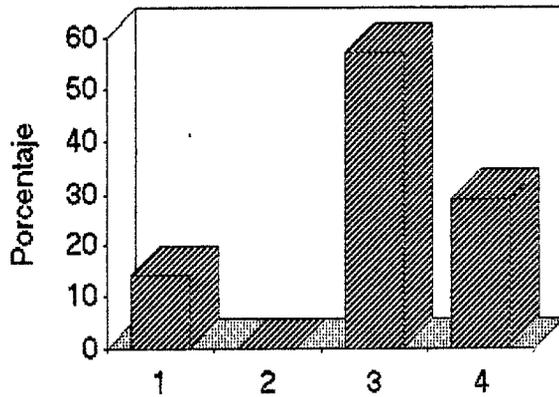
Cuadro Nº 5

ALTERNATIVAS	f	%
Realiza juegos para la lecto-escritura	1	14
Se desplaza con facilidad		
La escritura la realiza con habilidad	4	57
Siempre borra lo que cree está mal escrito	2	29
TOTAL:	7	100

Los resultados que anteceden son graficados en la siguiente forma:

## ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Gráfico Nº 5



Alternativas

1. Realiza juegos para la lecto-escritura
2. Se desplaza con facilidad
3. La escritura la realiza con habilidad
4. Siempre borra lo que cree está mal escrito

El gráfico nos demuestra que el 57% en el Área de Lenguaje y Comunicación desarrollan destrezas motrices de escritura con habilidad, o sea un total de 4 profesores encuestados: 2 que significan el 29% manifiestan que sus alumnos siempre borran lo que creen que está mal escrito: 1 que corresponde el 14% manifiesta realiza juegos para la lecto-escritura. La alternativa que se desplaza con facilidad, no merece respuesta.

Con estos antecedentes podemos corregir que las actividades lúdicas motrices que desarrollan los docentes en el Área de Lenguaje y Comunicación para desarrollar destrezas motrices es la habilidad para la escritura que tiene mayor porcentaje y no se manifiestan si se desplazan con facilidad.

6. ¿QUÉ ACTIVIDADES LÚDICAS EMPLEA PARA DESARROLLAR DESTREZAS MOTRICES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA?

- A. CONSTRUYE FIGURAS POR MEDIO DE ACTIVIDADES MANUALES ( )
- B. ENSEÑA A SUMAR POR MEDIO DE JUEGOS ( )
- C. CONSTRUYE CON TÉCNICA MATERIALES DIVERSOS, FIGURAS GEOMÉTRICAS, SÓLIDAS Y SIMPLES ( )
- D. APRENDE A SEÑALAR CON MOVIMIENTO EXPRESIVO DEL ESQUEMA CORPORAL, LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS ( )
- E. EXPRESA LA SUMA EN LOS MOVIMIENTOS DE LOS DEDOS ( )

## ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

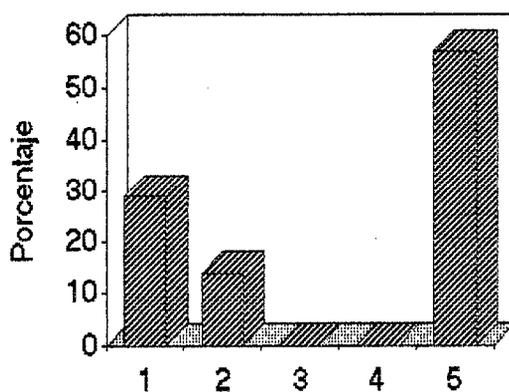
Cuadro Nº 6

ALTERNATIVAS	f	%
Construye figuras por medio de actividades manuales	2	29
Enseña a sumar por medio de juegos	1	14
Construye con técnica mater. diversos, fig. geom. y simples		
Aprende a señalar movi. exp. esquema corporal fig. geom.		
Expresa la suma en los movimientos de los dedos	4	57
TOTAL:	7	100

La presentación gráfica del presente cuadro es como sigue:

## ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Gráfico Nº 6



Alternativas

1. Construye figuras
2. Enseña a sumar por medio de juegos
3. Construye con técnica de materiales
4. Aprende a señalar movimientos
5. Expresa la suma en los movimientos de los dedos

Frente a las cinco alternativas propuestas como respuestas a las preguntas de que actividades emplea para desarrollar destrezas motrices en el Área de Matemática: 4 de los encuestados que representan el 57% responden que las actividades que realizan es en la suma, la expresión en los movimientos de los dedos; esto quiere decir, que enseñan a sumar utilizando los dedos de las manos: 2 realizan estas actividades a través de la construcción de figuras que corresponde al 29%: 1 que significa el 14% enseñan a sumar por medio de juegos, las alternativas de aprender a señalar los movimientos y la construcción con técnica de materiales no merecen respuestas.

Estos resultados nos llevan a la conclusión de que la gran mayoría de los profesores del primer grado desarrollan actividades lúdicas para lograr destrezas motrices en el Área de la Matemática, a través de la expresión a sumar utilizando los movimientos de los dedos; lo cual nos demuestra a la clara el tradicionalismo de los docentes de seguir enseñando a sumar utilizando los dedos, y no utilizan otros recursos pedagógicos y materiales que en la actualidad existen, ya que sumar y restar es objetiva, es decir, se enseña con objetos, el niño aprende jugando.

7. ¿EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES, LOS NIÑOS DEMUESTRAN?

- PLACER ( )
- ESPONTANEIDAD ( )
- CREATIVIDAD ( )
- VOLUNTARIO ( )
- SU PARTICIPACIÓN ES: ACTIVA ( )  
PASIVA ( )

Los encuestados responden de la siguiente manera:

EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES LOS NIÑOS DEMUESTRAN

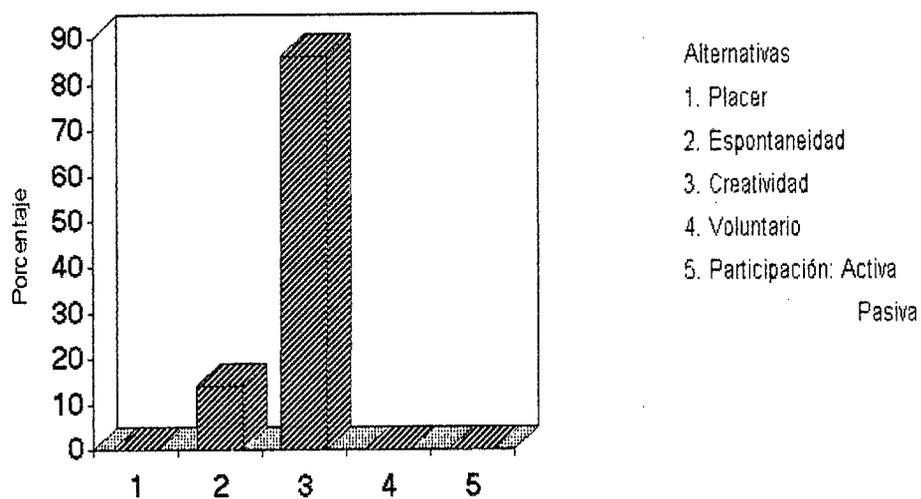
Cuadro Nº 7

ALTERNATIVAS	f	%
Placer		
Esponaneidad	1	14
Creatividad	6	86
Voluntario		
Su participación es: Activa		
Pasiva		
TOTAL:	7	100

A continuación representamos gráficamente:

EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS MOTRICES LOS NIÑOS DEMUESTRAN

Gráfico Nº 7



Al preguntarle a los profesores, que en la realización de las actividades lúdicas motrices, los niños demuestran, las respuestas se han dado en los siguientes porcentajes: 6 de ellos que corresponden al 86% manifiestan que los niños demuestran espontaneidad en las actividades lúdicas motrices: Las alternativas placer, voluntario y participación no merecen respuestas.

Tomando como base las respuestas que anteceden nos permitimos concluir que los niños en la realización de las actividades motrices demuestran creatividad con mayor énfasis, le sigue luego la espontaneidad, en las otras alternativas propuestas no manifiestan nada, posiblemente los profesores(as) no aplican estas destrezas motrices.

### **2.3. ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES**

Son consideradas las actividades de perfección, adquiridas por el educando mediante adecuados ejercicios, que le dispone establemente para realizar las operaciones que le son propias con una perfección cada vez mayor. Como la operación es al mismo tiempo la perfección se conocen que un ser esta educado en la medida que actúa con mayor perfección, y esta educación se la debe lograr con la puesta en práctica de actividades lúdicas intelectuales.

Parece pues, legítimo definir a las actividades lúdicas intelectuales, como un aspecto o parte de la educación humana que consiste en una disposición estable (hábitos), adquirida

por el sujeto mediante adecuados ejercicios lúdicos que le capacite para realizar sus operaciones de tipo cognitivo con el máximo de perfección compatible con sus aptitudes naturales.

El ejercicio que produce esta perfección incide por modo principal en el entendimiento, pero también en aquellas facultades de conocimientos que colaboran con él en la aprehensión cognoscitiva de la realidad; sentidos, imaginación y memoria. Y esta actividad educativa del entendimiento que coincide materialmente con el acto de aprendizaje puramente cognitivo solo producirá un aumento de la perfección operativa del entendimiento. Estas serán más significantes si se los realiza con las actividades lúdicas.

Por otra parte, como el entendimiento desempeña tres funciones bien diferenciadas entre sí; el conocer especulativo o teórico, el conocer práctico moral y el conocer técnico artístico, toda educación intelectual íntegra deberá afectar al entendimiento en estas tres vertientes. La actividad lúdica intelectual debe desarrollar: La observación, ordenar, juzgar, apreciar, razonar, definir, dividir, clasificar, sintetizar y relacionar. El entendimiento práctico bien educado es el que se halla habitualmente inclinado a juzgar de acuerdo con la recta razón, medida por el ser, acerca de lo que se debe o no se debe hacer.

Así tenemos que la actividad lúdica intelectual, pasa por cuatro estadios principales, que son:

1. El Sensomotor.- Hasta que el sujeto realice diferencias entre los objetos, estos adquieren estabilidad y las acciones se coordinan en esquemas de causalidad y de medios y fines.
2. El Simbólico Objetivo.- En los seis a siete años, en que las acciones, se interiorizan, alcanzar valor simbólico y permiten el uso del lenguaje y del pensamiento prelógico.
3. El Período de las Operaciones Concretas.- Entre los siete y los doce años, en el que el pensamiento se ordena en forma de agrupamiento lógico-matemático por composición, reversibilidad, asociatividad, identidad y compensación de acciones interiorizadas, aparecen las nociones de conservación de la cantidad y el número en la comprensión intelectual de problemas, limitada a la situación de hecho.
4. Finalmente, se desarrollan las Operaciones Formales.-Las operaciones que se aplican a otras operaciones según una estructura lógico-matemática de grupo, caracterizada por la máxima abstracción, las nociones de posibilidad, necesidad lógica y validez universal y el razonamiento hipotético-deductivo.

El dominio de las actividades lúdicas intelectuales, incluyen objetivos referidos a la memoria o evocación de los

conocimientos y al desarrollo de habilidades y capacidades técnicas de orden intelectual.

Constituye sin duda, el ámbito central de los estudios realizados en lo que se refiere a formulación y clasificación de objetivos, y a la estructuración de los diversos currículum, por ser los más claramente educativos definibles verbalmente en forma de conductas observables y mensurables.

Para B. Blom, las categorías incluidas en el dominio de las actividades lúdicas intelectuales, con sus correspondientes subcategorías, son: <sup>11</sup>

1. Conocimiento:
  - 1.1. De la Terminología
  - 1.2. Específicos
  - 1.3. De Criterios
  - 1.4. De Metodología
  - 1.5. De Teorías y Estructuras
2. Comprensión:
  - 2.1. Traducción
  - 2.2. Interpretación
  - 2.3. Extrapolación
3. Aplicación o Proyección de los Conceptos Abstractos a Situaciones Específicas e Individuales
4. De Análisis
5. Síntesis

---

<sup>11</sup> DIAGONAL/SANTANILLA, Diccionario, p. 456

## 6. Evaluación

R.M. Gagné, M.A. Merrill, por su parte, establecen las categorías siguientes:<sup>12</sup>

1. Aprendizaje de señales
2. Aprendizaje de vínculos estímulo-respuesta
3. Aprendizaje de cadenas motrices
4. Aprendizaje de cadenas verbales
5. Aprendizaje de conceptos
6. Resolución de problemas

Gerlach y Sullivan (1969), mediante la agrupación de tareas cognoscitivas en los aprendizajes escolares, nos ofrecen una síntesis de comportamiento expresada en forma de acciones, así:

1. Identificar
2. Nombrar
3. Describir
4. Construir
5. Ordenar
6. Demostrar

V. García Hoz, partiendo de los fines de la educación personalizada, establece una taxonomía cuyas categorías en la

---

<sup>12</sup> DIAGONAL/SANTANILLA, Diccionario, p. 456

actividad lúdica intelectual, son: <sup>13</sup>

1. Expresión verbal
2. Expresión matemática
3. Expresión plástica
4. Expresión dinámica
5. Expresión compleja, que incluye: (Análisis, síntesis, evaluación)

Con estas caracterizaciones, pretendemos diagnosticar que actividades lúdicas intelectuales realizan los docentes en la enseñanza-aprendizaje, orientadas a desarrollar contenidos intelectuales básicos, como:

- Conocimientos básicos de la lectura-escritura
- Conocimientos de nociones espaciales
- Diferenciar las nociones objetables
- Comprensión del esquema corporal
- Conocimientos de las nociones temporo-espaciales
- Relaciones nociones de objetos
- Crear conductas motrices
- Resolución de habilidades motoras

Por estas razones, tratamos de profundizar nuestra investigación, recabando la información necesaria a través de la encuesta y entrevista, referente a que actividades lúdicas intelectuales realizan los docentes de las escuelas de la Parroquia Malacatos en la enseñanza-aprendizaje de los

---

13. IBIDEM

contenidos de las diferentes áreas de estudio, a quienes hemos planteado las siguientes interrogantes:

8. ¿QUÉ ACTIVIDADES LÚDICAS EMPLEA PARA DESARROLLAR DESTREZAS INTELECTUALES, EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN?

- A. IDENTIFICA CON FACILIDAD LA IDEA DE LA LECTURA ( )
- B. ORDENA NUEVAS IDEAS EN LA ESCRITURA ( )
- C. DEMUESTRA HABILIDAD PARA LEER Y ESCRIBIR ( )

Los resultados a continuación:

### ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

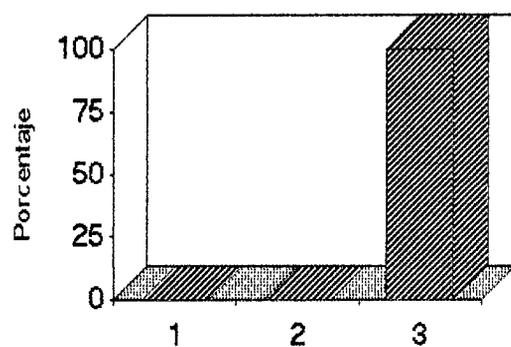
Cuadro Nº 8

ALTERNATIVAS	f	%
Identifica con facilidad la idea de la lectura		
Ordena nuevas ideas en la escritura		
Habilidad para leer y escribir	7	100
TOTAL:	7	100

La representación gráfica del presente cuadro es la siguiente:

### ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Gráfico Nº 8



Alternativas

1. Identifica con facilidad la idea de la lectura
2. Ordena nuevas ideas de la escritura
3. Habilidad para leer y escribir

Los profesores de los primeros grados de las escuelas de la Parroquia Malacatos del Cantón Loja, en un total de 7 que representan el 100% se manifiestan que las actividades lúdicas que emplean para desarrollar destrezas intelectuales, en el Área de Lenguaje y Comunicación es a través de la habilidad para leer y escribir, el mismo que se lo realiza con repeticiones en los gráficos y carteles adecuados para el efecto: Las alternativas si identifica con facilidad la idea de la lectura, y si ordena nuevas ideas en la escritura, no merecieron respuesta alguna.

Los datos que anteceden, nos hacen ver con claridad que los docentes desarrollan actividades intelectuales en el Área de Lenguaje y Comunicación a través de la habilidad para leer y escribir, con la utilización de gráficos y carteles, con la repetición del contenido de clase propuesto.

9. ¿QUÉ ACTIVIDADES LÚDICAS SE EMPLEA PARA DESARROLLAR DESTREZAS INTELECTUALES, EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA?

- A. RELACIONA LAS NOCIONES GEOMÉTRICAS CON LAS NOCIONES NUMÉRICAS ( )
- B. ESTIMA LOS RESULTADOS DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ( )
- C. INTERPRETA, ANALIZA E INTEGRA CONCEPTOS, PRINCIPIOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS MATEMÁTICOS ( )

## ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

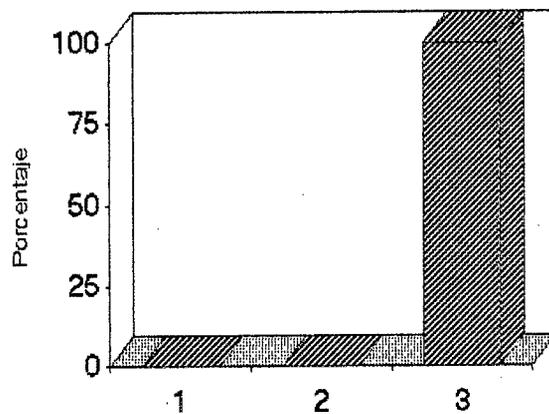
Cuadro Nº 9

ALTERNATIVAS	f	%
Relaciona las nociones geométric. con numéricas		
Estima los resultad. de la resolución de problemas		
Interpreta, analiza e integra conceptos, principios	7	100
TOTAL:	7	100

La representación gráfica es la siguiente:

## ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Gráfico Nº 9



Alternativas

1. Relaciona las nociones
2. Estima los Resultados
3. Interpreta, analiza

A esta interrogante los profesores encuestados responden así: Los 7 que significa el 100%, contestaron que las actividades que realizan para desarrollar destrezas intelectuales en el Área de Matemática es a través de la interpretación, análisis e integración de conceptos, principios y propiedades de objetos matemáticos: Las alternativas de relacionar las nociones geométricas con las numéricas y la de estima de los resultados de la resolución de los problemas, no merecieron respuesta alguna.

Interpretando los datos que anteceden, podemos concluir manifestando que las actividades que los docentes de los primeros grados desarrollan para el logro de las destrezas intelectuales es la interpretación, el análisis e integración de conceptos, principios y propiedades de los objetos matemáticos en el Área de la Matemática.

10. ¿EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES, LOS NIÑOS DEMUESTRAN?

- PLACER ( )
- ESPONTANEIDAD ( )
- CREATIVIDAD ( )
- VOLUNTARIO ( )
- SU PARTICIPACIÓN ES: ACTIVA ( )
- PASIVA ( )

EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES LOS NIÑOS DEMUESTRAN

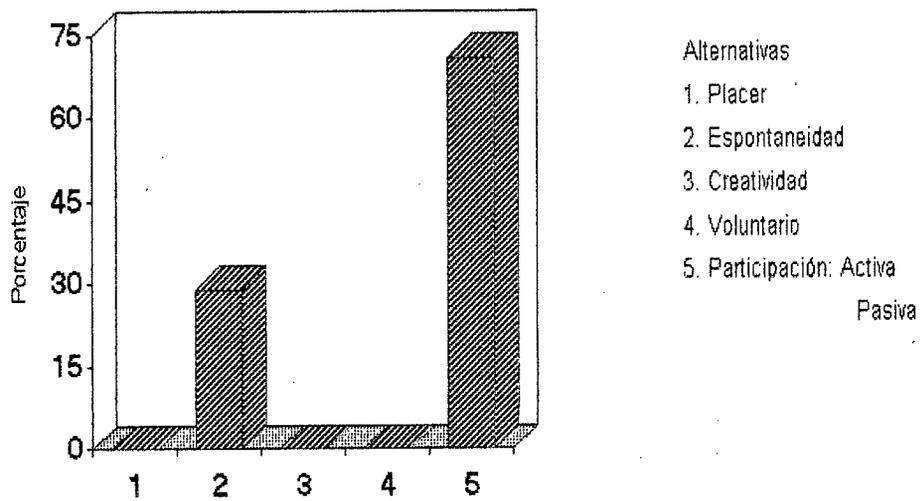
Cuadro Nº 10

ALTERNATIVAS	f	%
Placer		
Esponaneidad	2	29
Creatividad		
Voluntario		
Su participación es: Activa	5	71
Pasiva		
TOTAL:	7	100

Los datos que anteceden se representan en el siguiente gráfico:

EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS INTELECTUALES LOS NIÑOS DEMUESTRAN

Gráfico Nº 10



De la población investigada, hemos encontrado que los profesores que manifiestan que sus alumnos en las actividades lúdicas intelectuales demuestran participación activa es de 5 lo que corresponde al 71%: 2 profesores que significan el 29% expresan que sus alumnos en la realización de estas actividades demuestran creatividad: Las alternativas placer, espontaneidad y participación pasiva no merecieron respuesta alguna.

Interpretando los datos que anteceden, podemos concluir manifestando que las actividades lúdicas intelectuales que demuestran los niños de los primeros grados de las escuelas de la Parroquia Malacatos: María Montessori, Víctor Mercante y M.J. Rodríguez, para el logro de las destrezas intelectuales, es la participación activa de los alumnos, y en un porcentaje aceptable, la creatividad que ella permite desarrollar en los contenidos del Área de la Matemática; esto quiere decir, que el niño participa, crea, juega y aprende a pensar y actuar.

## CAPÍTULO III

# PREPARACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS POR PARTE DE LOS DOCENTES

# PREPARACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS POR PARTE DE LOS DOCENTES

## 3.1. DOCENTES CON PREPARACIÓN EN PSICOLOGÍA INFANTIL

Cada vez al comenzar el año lectivo, los profesores se acomodan en sus aulas y llenan sus estanterías y archivos de instrumentos profesionales: libros de enseñanza, apuntes universitarios, referencias y materiales que han ido reuniendo en sus años de carrera o de ejercicio docente, estos profesionales también recurren a estos elementos para investigar, analizar y redefinir problemas Psicológicos de los escolares, a pesar de ser profesionales en la Educación, pero siempre se encuentran en permanente autopreparación y mejoramiento; otros obedecen únicamente a la "experiencia adquirida" por los años al servicio del magisterio; de ahí que determinamos que el logro y la aplicación de las actividades lúdicas con sus educandos serán diferentes, aspectos que nos intereso investigar.

Dichos instrumentos son importantes para ellos tanto si empiezan sus primeros años de escolaridad. No obstante, existen dos cosas aún más valiosas para hacer frente a los desafíos educativos de cada año, cada día, cada momento. Son la comprensión y el conocimiento de la Psicología Infantil y educativa del niño, que muchos maestros la desconocen, sobre

todos los que no son profesionales en la educación, lo cual incidirá en la enseñanza-aprendizaje de sus alumnos. Estos elementos principales del docente, son los instrumentos esenciales de la enseñanza; y no el dicho "mi mejor Psicología es mi experiencia".

El estudio de la Psicología Infantil y educativa debería servir al maestro para conocer estos principios y para utilizarlos eficazmente con el fin de satisfacer las necesidades e intereses lúdicos de los escolares.

Conociendo que la Psicología educativa e infantil es una ciencia social que estudia tanto el proceso de aprendizaje y métodos de enseñanza, como su desarrollo de la personalidad del sujeto. Se diferencia de una ciencia natural en que, al igual que todas las ciencias sociales, se ocupa del intercambio y de la interacción social entre las personas, y no de las relaciones entre objetos inanimados o de conductas no sociales. De otras ciencias sociales, como la sociología, la Psicología o la Orientación, se distingue en que se ocupa fundamentalmente de cuestiones directas o indirectamente relacionadas con el proceso educativo y evolutivo del desarrollo de los niños.

De ahí se hace necesario que los docentes deben complementar el conocimiento de la Psicología educativa con la psicología infantil.

Para los autores de la Colección COF, Cursos de

Orientación Familiar al hablarnos de la Psicología del Desarrollo infantil, nos manifiesta:

"El proceso que permite al niño adquirir y asimilar nuevos conocimientos o experiencias representa un camino que acaba al final de la vida. El hombre, proyecto inacabado en el momento del nacimiento, necesita ir construyéndose poco a poco a lo largo de toda la vida" <sup>14</sup>

Con estos antecedentes creemos importante, que los docentes conozcan aspectos básicos generales y específicos del desarrollo de la Psicología infantil.

Entre los generales tenemos: Herencia y medio ambiente, nos hace referencia a las convicciones Filosóficas o religiosas, o sencillamente motivos ideológicos, quienes han sustentado la tesis de que el niño nacía inteligente, nervioso o tranquilo. Sus características psíquicas dependían de los mismos factores que determinaban sus rasgos físicos; de igual manera los factores hereditarios no se heredan acabados y pulidos, si no se transmiten de una forma embrionaria e inmadura.

La maduración, crecimiento y aprendizaje es otro elemento que los docentes deben conocer como aspecto general de la Psicología infantil. El crecimiento es un desarrollo de tipo cualitativo y continuo. La maduración, sin embargo, es un desarrollo cualitativo. El aprendizaje es otro factor

---

<sup>14</sup>. COLECCION, COF, (1984), p. 9

íntimamente ligado al proceso de maduración y plasticidad del ser humano. La maduración implica un desarrollo biológico que permite un tipo de aprendizaje. Este posibilita una cierta maduración que de nuevo dará lugar a un nuevo aprendizaje. Es decir, que se da una interacción entre ambos factores.

Entre los específicos señalamos. El desarrollo de los niños entre los cinco a los seis años que acuden a los primeros años de las escuelas en la cual los docentes deberían conocer el desarrollo sensitivomotor, ya que en este período el niño va mejorando y puliendo los movimientos adquiridos en las etapas anteriores. El desarrollo del lenguaje, el niño de esta edad habla mucho: Todos sus razonamientos son verbales, pero irá interiorizando poco a poco. Pregunta con mucha frecuencia. Desarrollo intelectual, aquí la edad el desarrollo para la adquisición de un gran vehículo, para esta adquisición es el lenguaje, que experimenta un rápido desarrollo en este período. El desarrollo afectivo-social, el niño en esta edad pasa, de una orientación centrífuga-dirigida hacia el mundo exterior, orientada hacia la construcción de lo exterior en forma progresiva de su propio "yo" y de sus relaciones afectivas.

Con estos elementos del desarrollo infantil, el maestro podrá construir contenidos lúdicos afectivos para el mejor logro de aprendizajes significativos, cuando estos partan de los estadios evolutivos del niño, como son:

- En el primer estadio se debe observar las actividades

lúdicas de ejercicios físicos, o juegos funcionales, que consisten en el funcionamiento liso y llano de los aparatos motores,

- En el segundo estadio consideramos que deben aparecer los juegos de ficción.
- En el tercer estadio consideramos que es el estadio que se caracteriza por el de juegos reglados.

Sobre los docentes con preparación en psicología infantil, pretendemos acercarnos a la realidad de los docentes que laboran en las escuelas de la Parroquia Malacatos del Cantón Loja, en su primer grado, objeto de nuestro estudio, por cuya razón procedemos a continuar con la encuesta planteada a los profesores, conforme se detalla a continuación:

## PREPARACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES

1. ¿USTED TIENE CONOCIMIENTOS EN PSICOLOGÍA INFANTIL?

- SI ( )

- NO ( )

Esta pregunta ha merecido las siguientes respuestas:

### CONOCIMIENTOS EN PSICOLOGÍA INFANTIL

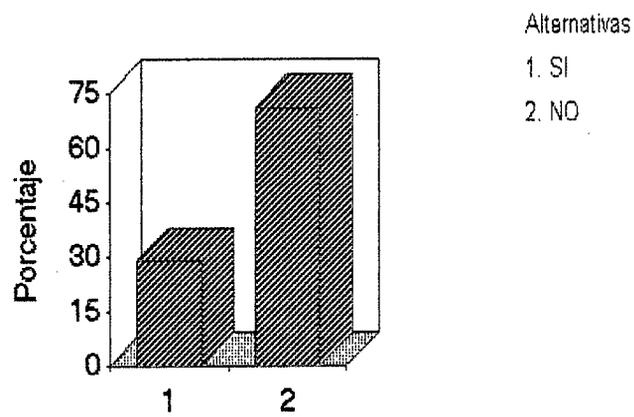
Cuadro Nº 11

ALTERNATIVAS	f	%
SI	2	29
NO	6	71
TOTAL:	7	100

La representación gráfica es la siguiente:

### PREPARACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES

Gráfico Nº 11





A esta interrogante los profesores encuestados manifestaron así: 5 que significa el 71%, contestan que no tienen preparación y conocimientos, en tanto 2 profesores que representan el 29%, indican que si tienen conocimientos y preparación en psicología infantil.

Interpretando los datos que anteceden, se observa que una gran mayoría de los docentes no tienen preparación ni conocimientos en psicología infantil, y son pocos los profesores que si tienen conocimientos en psicología del niño.

Pensamos que esta realidad se viene dando debido a la mala política de los gobiernos en educación, al no formar profesionales en educación con un basto conocimiento en la psicología del niño, así como una falta de perfil profesional egresados de los Institutos y Facultades de Ciencias de la Educación del país, lo cual creemos que esta incidiendo en la aplicación de las actividades lúdicas de los niños.

2. ¿USTED ANALIZA LOS PROBLEMAS PSICOLÓGICOS DE SUS ALUMNOS?

- SI ( )
- NO ( )

Las respuestas se dan de la siguiente forma:

### PROBLEMAS PSICOLÓGICOS

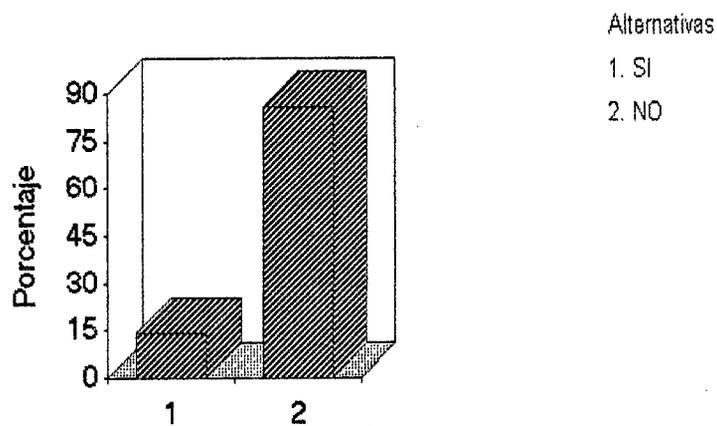
Cuadro Nº 12

ALTERNATIVAS	f	%
SI	1	14
NO	6	86
TOTAL:	7	100

Los datos que anteceden se representan en el siguiente gráfico:

### PROBLEMAS PSICOLÓGICOS

Gráfico Nº 12



De la población investigada, hemos encontrado que 6 docentes que representan el 86% no analizan los problemas psicológicos de sus alumnos: 1 docente que representa el 14% manifiesta que si analiza los problemas psicológicos de sus alumnos.

En calidad de investigadores de esta dura realidad, concluimos manifestando que los docentes no analizan los problemas psicológicos de los niños, esto debido a la falta de preparación y conocimientos sobre psicología infantil, lo cual es un aspecto negativo en la relación maestro-alumno para integrarse al proceso de interaprendizaje de los alumnos del primer grado de las escuelas de la Parroquia Malacatos del Cantón Loja.

3. ¿USTED CONOCE LOS ESTADIOS EVOLUTIVOS DEL NIÑO?

- SI ( )
- NO ( )

Los profesores encuestados responden de la siguiente forma:

### ESTADIOS EVOLUTIVOS

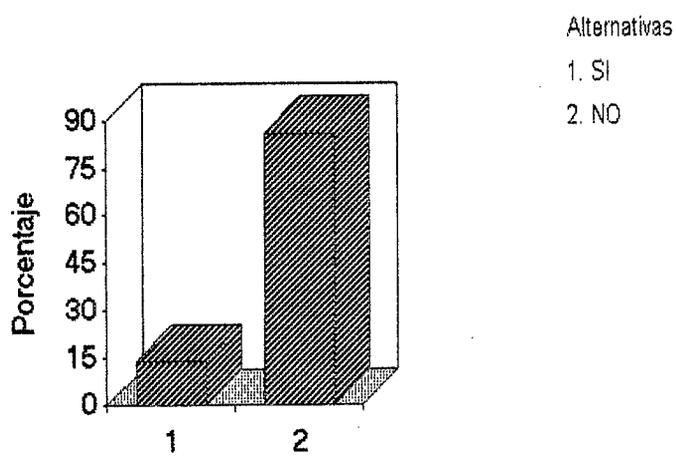
Cuadro Nº 13

ALTERNATIVAS	f	%
SI	1	14
NO	6	86
TOTAL:	7	100

Los resultados del presente cuadro, representado gráficamente, tenemos:

### ESTADIOS EVOLUTIVOS

Gráfico Nº 13



Interpretando el gráfico que antecede, nos permitimos expresar que 6 profesores que representan el 86% de los docentes encuestados, manifiestan que no conocen los estadios evolutivos del niño, si conocen estos estadios evolutivos responden 1 docente que significa el 14% del total de profesores.

Como podemos darnos cuenta, existe un alto porcentaje (86%) de los docentes, que no conocen los estadios evolutivos del niño, esto se debe a la falta de conocimientos y preparación en psicología evolutiva del niño, estos aspectos psicopedagógicos deben tener en cuenta las instituciones que forman profesionales en docencia primaria en la región y el país en general.

A más de la preparación y conocimientos en aspectos psicopedagógicos de los docentes, es importante señalar que es básico la existencia de una infraestructura física de las escuelas para desarrollar las actividades lúdicas, esta relación conocimiento-infraestructura física, permitirá aplicar actividades lúdicas afectivas, motrices e intelectuales; para lo cual planteamos la siguiente interrogante:

4. ¿LA INFRAESTRUCTURA FÍSICA DE LA ESCUELA PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, ES?

- ADECUADA ( )
- INADECUADA ( )

Las respuestas se dan en el siguiente sentido:

### INFRAESTRUCTURA FÍSICA

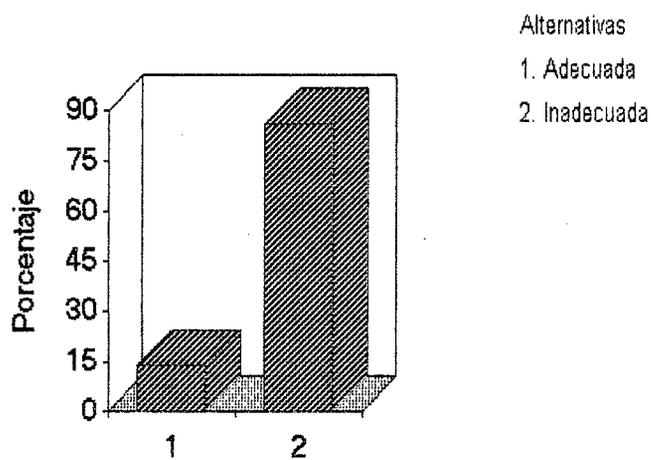
Cuadro Nº 14

ALTERNATIVAS	f	%
Adecuada	1	14
Inadecuada	6	86
TOTAL:	7	100

Representación gráfica:

### ESTRUCTURA FÍSICA

Gráfico Nº 14



Cuando preguntamos sobre si la infraestructura física de la escuela para desarrollar las actividades lúdicas, es adecuada o inadecuada, 6 profesores manifiestan que es inadecuada, lo cual representa el 86% de los encuestados, 1 docente manifiesta que en su institución la infraestructura física para desarrollar las actividades físicas si es adecuada, lo que significa el 14%.

Interpretando los datos que anteceden, concluimos manifestando que la infraestructura física de las escuelas de la Parroquia de Malacatos del Cantón Loja no es adecuada para desarrollar las actividades lúdicas en los alumnos del primer grado, lo que es prioritario que paralelamente a la nueva propuesta curricular del Ministerio de Educación y Cultura, se planifique y se oriente a las instituciones que tienen que ver con las construcciones de los espacios físicos e infraestructura adecuada en las escuelas, sobre todo del sector rural, como es la DINADER, el FISE y la DINACE.

### **3.2. DOCENTES QUE NO TIENEN PREPARACIÓN**

Los profesores que no tienen conocimientos de psicología infantil y que laboran sobre todo en los primeros años de escolaridad, han reconocido la necesidad e importancia que tiene una enseñanza técnica-pedagógica para que pueda llevar adelante el logro de destrezas utilizando la actividad lúdica, los profesores que no tienen preparación lo hacen en forma de imitación en una forma empírica, creemos que los docentes que no tienen conocimientos en psicología infantil,

desconocen los procedimientos didácticos metodológicos para desarrollar la actividad lúdica.

Para canalizar de mejor termino vamos aceptar lo que cita Diagonal/Santillana, en lo que es el docente con preparación: "Conseguir profesores con una formación adecuada es una meta importantísima para los sistemas educativos modernos, tanto desde el punto de vista económico como institucional y pedagógico" <sup>15</sup>

Analizando lo citado anteriormente, la realidad es otra, "profesores sin preparación" se arriesgan a desarrollar actividades lúdicas, lo cual puede en lo futuro ser perjudicial para los niños en formación, por otro lado, no lograra cumplir con los objetivos relacionados al contenido y destrezas afectivas, motoras e intelectuales a desarrollar a través del juego como un recurso metodológico, lo que permitirá la desmotivación al alumno integrarse de manera integral en el proceso de interaprendizaje.

La falta de preparación de los docentes hace que el juego no incite a descubrir y utilizar individualmente tanto la inteligencia como la experiencia o el ambiente como su propio cuerpo físico-equilibrio, elasticidad agudeza de la percepción o desarrollo de su personalidad. A falta de preparación no libera las cargas emotivas. La catarsis por descarga, compensación o evasión es necesario al niño sobre todo en los primeros años de la escuela. El niño aprende,

---

<sup>15</sup>. DIAGONAL/SANTANILLA, Diccionario de CC.EE, p. 656

mejores aprendizajes significativos, jugando.

La ausencia de juegos por falta de conocimientos de los docentes, es la causa de deficiencia y desequilibrios afectivos. Existe correlación positiva entre rendimiento escolar o prematura comportamiento de adulto y ciertos factores de desadaptación de la personalidad (sentimientos de inferioridad, desadaptación social). Un planteamiento educativo del problema educativo del problema exige mucha prudencia en la reducción global de los juegos infantiles como actividad lúdica, y gran tacto para que el educando, apoyado en su anhelo de ser mayor o emotivaciones externas, vaya pasando del mundo infantil (lúdico) al del adulto (téllico) mediante el conocimiento de las necesidades suscitadas por el vivir cotidiano y la distinción y aceptación de las acciones que exige exactitud y rapidez. Todo ello requiere de conocimientos de psicología infantil por parte de los docentes.

Los docentes sin preparación desconocen en la aplicación de los juegos en la enseñanza de los niños sobre todo en los primeros años de escolaridad, en los siguientes aspectos:

- En lo Científico.- Los llamamos juegos didácticos deben ser tanto menos frecuentes cuanto más edad tenga el dicente. El aprendizaje es una actividad seria, que puede estar muy bien motivado y poseer interés sin necesidad de recurrir a procedimientos represivos de motivadores.

- En lo Pedagógico.- Los juegos elegidos han de poseer auténtico valor formal, y no ser meros pasatiempos con cierta dificultad intelectual.
  
- En lo Práctico.- Que los juegos son más adecuados para los niños normales que para los normales y bien dotados.
  
- En lo Actitudinal.- El juego ha de procurar que tengan siempre un contenido e intervengan en su desarrollo la mayor cantidad de facultades intelectuales.

Entre los factores que condicionan la calidad de la educación ocupa un primerísimo lugar el profesor, lo que explica la atención que hoy se presta a todo lo que determina su eficacia, especialmente a su formación y perfeccionamiento.

Para poder conocer el porcentaje de docentes que no tienen preparación en psicología infantil, en la aplicación y uso de los juegos en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos del primer grado de las escuelas de la Parroquia Malacatos del Cantón Loja, como son: María Montessori, Víctor Mercante y José M. Rodríguez, a quienes hemos planteado las siguientes preguntas:

## 5. ¿TÍTULO QUE POSEE?

- BACHILLER EN HH.MM ( )
- PROFESOR NORMALISTA ( )
- EGRESADO EN DOCENCIA PRIMARIA ( )
- EGRESADO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA ( )
- EGRESADO EN PÁRVULOS ( )
- OTROS ( )

Los profesores encuestados respondieron de la siguiente manera:

### TÍTULO DE LOS DOCENTES

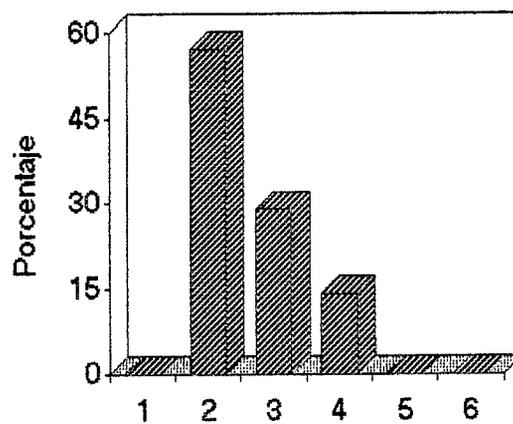
Cuadro Nº 15

ALTERNATIVAS	f	%
Bachiller en HH.MM.	4	57
Profesor Normalista	2	29
Egresado en Doc. Primaria	1	14
Egresado en Psicología Educativa		
Egresado en Párvulos		
Otros		
TOTAL:	7	100

La información que procede la trasladamos al siguiente gráfico:

### TÍTULO DE LOS DOCENTES

Gráfico Nº 15



Alternativas

1. Bachiller en HH.MM.
2. Prof. Normalista
3. Egrs. Doc. Primaria
4. Egrs. Psic. Educativa
5. Egrs. en Párvulos
6. Otros

Interpretando la información de los datos que anteceden en relación al título de los docentes, es el siguiente: 4 profesores que representan el 57% de los encuestados cuentan con el título de profesores normalistas; 2 docentes que significa el 29% son egresados de Docencia Primaria; 1 que representa el 14% es egresado en Psicología Educativa y Orientación Vocacional, no existen profesores bachilleres en Humanidades Modernas, en Parvularia u otras especialidades.

Concluimos manifestando que más del 50% de los profesores que laboran en los primeros grados de las escuelas de la Parroquia de Malacatos son Normalistas, lo que consideramos que en su formación profesional faltó un curriculum centrado en la Psicología Evolutiva y Desarrollo del Niño, desde la óptica de el tratamiento psicopedagógico, lo cual nos hace pensar que el perfil profesional de las instituciones que forman profesionales en la educación y específicamente en la educación básica, deben tener un vasto conocimiento de aspectos psicopedagógicos para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades lúdicas.

6. ¿HA RECIBIDO CURSOS, SEMINARIOS, SOBRE COMO DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS?

- SI ( )
- NO ( )

## CURSOS Y SEMINARIOS

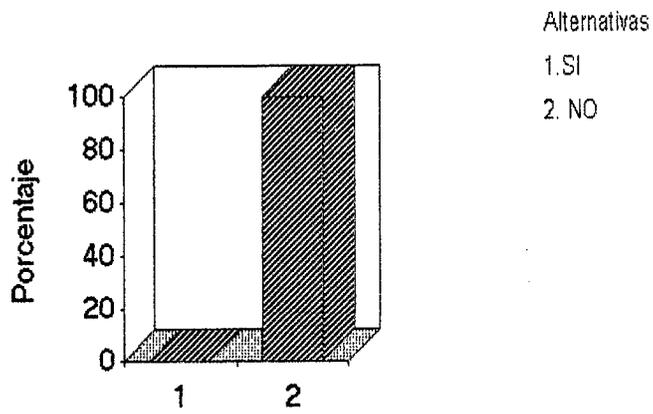
Cuadro Nº 16

ALTERNATIVAS	f	%
SI		
NO	7	100
TOTAL:	7	100

La representación gráfica es la siguiente:

## CURSOS Y SEMINARIOS

Gráfico Nº 16



Interpretando los datos que anteceden, tenemos que: 7 de los profesores encuestados que representan el 100% de la población investigada manifiestan que no han recibido cursos, seminarios, sobre como desarrollar las actividades lúdicas, en relación a la interrogante que si han recibido cursos y seminarios no han merecido respuesta alguna.

De esta manera podemos determinar que los profesores que laboran en el primer grado de las escuelas de la Parroquia Malacatos: Víctor Mercante, María Montessori y J.M. Rodríguez, no han recibido cursos y seminarios sobre como desarrollar las actividades lúdicas; lo que consideramos pertinente que la Supervisión y la DINAMEP planifiquen estos eventos, si tomamos en cuenta que en las sugerencias didácticas-metodológicas de la Reforma Curricular Consensuada en vigencia, se desarrolla a través el logro de destrezas básicas y específicas, y su medio más eficaz es la actividad lúdica.

7. ¿USTED REALIZA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, PORQUE CONOCE Y TIENE PREPARACIÓN DE COMO REALIZARLAS?

- SI ( )
- NO ( )

Las respuestas a esta pregunta las consignamos a través del siguiente gráfico:

### REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

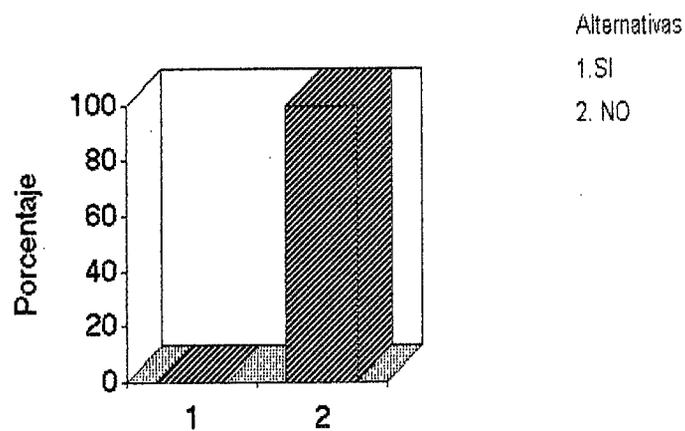
Cuadro Nº 17

ALTERNATIVAS	f	%
SI		
NO	7	100
TOTAL:	7	100

Aquí, la representación gráfica:

### REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Gráfico Nº 17



Interpretando el cuadro que antecede, tenemos que los 7 profesores que representan el 100% de la población investigada manifiestan que no realizan las actividades lúdicas, porque no conocen, ni tienen preparación de como realizar las actividades lúdicas, no mereció respuesta alguna.

Es así que podemos concluir expresando como anteriormente ya lo hicimos, que los docentes no realizan actividades lúdicas porque no conocen el como realizarlas, esto por falta de capacitación y preparación de los docentes.

8. ¿USTED ARRIESGA A DESARROLLAR ACTIVIDADES LÚDICAS, SIN TENER PREPARACIÓN?

- SI ( )
- NO ( )
- A VECES ( )

Las respuestas a esta interrogante, se expresan así:

### ARRIESGA A DESARROLLAR ACTIVIDADES LÚDICAS

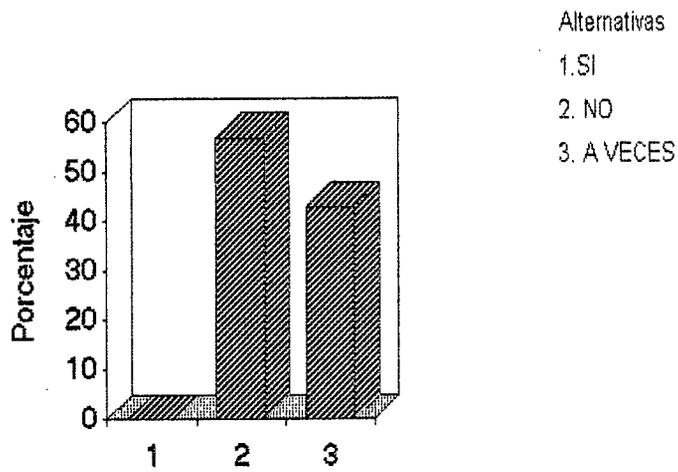
Cuadro Nº 18

ALTERNATIVAS	f	%
SI		
NO	4	57
A VECES	3	43
TOTAL:	7	100

Representación gráfica:

### ARRIESGA A DESARROLLAR ACTIVIDADES LÚDICAS

Gráfico Nº 18



Interpretando el gráfico propuesto, tenemos 4 profesores encuestados que corresponden al 57% responden que no se arriesgan a desarrollar actividades lúdicas, sin tener preparación: 3 de los encuestados que representan el 43% que a veces arriesgan a desarrollar estas actividades lúdicas, la alternativa si se arriesgan a utilizar la actividad lúdica, no mereció respuesta alguna.

Esta realidad, nos induce a pensar que los docentes no se arriesgan a desarrollar las actividades lúdicas por falta de conocimientos, otros la realizan a veces, pero de acuerdo a la información personal recibida, lo realizan pero no en forma adecuada, lo que en el futuro podría acarrear resultados negativos en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños del primer grado de las escuelas de la Parroquia Malacatos.

### **3.3. PORCENTAJE DE DOCENTES QUE REALIZAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DE ACUERDO A SUS EXPERIENCIAS**

Para algunos docentes, la experiencia es el único medio pedagógico para enseñar a través de actividades lúdicas, esto puede traer consecuencias desagradables en la formación integral del niño. Partiendo que la experiencia es el uso exclusivo de la experiencia", sin la teoría del razonamiento didáctico-pedagógico, su origen del conocimiento se debe a la experiencia sensible de enseñar.

La práctica docente a través de la experiencia de los

maestros, ha tenido profundas raíces en la antigüedad, que hoy en día gracias a las Instituciones de Educación Superior en las Ciencias de la Educación, han servido para que poco a poco los docentes de alguna manera se integren al proceso de formación y capacitación, para mejorar la calidad de la educación en el Ecuador, a través de la enseñanza del juego como medio pedagógico.

La enseñanza de las actividades lúdicas de acuerdo a la experiencia del docente, consiste en la adquisición de conceptos, principios o contenidos lúdicos a través del método acumulado por la repetición de contenidos años tras años, sin una información científica inicial, sistematizada del contenido del juego en la enseñanza de los contenidos del curriculum escolar.

Esta enseñanza cae en el plano del empirismo, porque la única fuente del saber es la experiencia, resulta claro que para ellos es la única y válida forma de enseñar. Como doctrina filosófica y por conocimientos simplemente por la adquisición de la experiencia. La universalidad y necesidad del conocimiento intelectual no puede estar en manos de quienes piensan que la experiencia es el medio más eficaz para enseñar; pero si creemos que la experiencia compartida con la preparación y capacitación de los maestros tiene logros didácticos y metodológicos efectivos en la enseñanza utilizando el juego para el logro de habilidades y destrezas en los niños de los primeros años de escuela.

Algunos docentes consideran para la aplicación de los juegos le basta sus años de experiencia que vienen laborando como maestros en los mismos grados, esto puede ser perjudicial por la excesiva tensión a que somete a los niños (juegos sin conocimientos del desarrollo evolutivo del niño), o ya sea por la peligrosa utilización de ciertas materiales o la imitación de trucos y actividades adultas (empleo de ciertas técnicas para superar las leyes físicas o anular el triunfo del adversario). El hecho de que, a pesar de imaginar el resultado de su acción no comprende la gravedad vital de la misma, puede arrastrarle lúdicamente a acciones externas.

Los docentes que manejan el concepto de la experiencia, no conocen el ambiente para diversificar los juegos educativos por la ubicación cerrada y centrada del patio o el aula de trabajo como el único ambiente de desarrollar las actividades lúdicas. La experiencia hace que los docentes únicamente realicen juegos de competencia para tratar de "enseñar" la matemática, el lenguaje o el entorno natural y social, pero lo que es lo más importante desconocer de la clasificación de los juegos, y sobre todo del momento adecuado y oportuno de realizarlos, es así que carecen de conocimientos didácticos y metodológicos en los juegos:

a. Juegos Funcionales.- Son de manipulación, repetidores y exploradores.

b. Juegos Figurativos.- son los Simbólicos de imitación, de ilusión, de la fantasía a la realidad.

- c. Juegos Socila-Reguladores.- Son juegos de tareas con jerarquía y diferencias de cometidos.
- d. Juegos de Construcción.- Juegos de colecciones, mecánicos.

Creemos que el juego del niño cumple la importante misión de ser un inconsciente curso preliminar autodidáctico para futuras actividades más complejas, siempre y cuando sea orientado por sujetos conocedores de su metodología específica. Es innegable que el juego, sobre todo el colectivo, favorece grandemente para la creación de hábitos de sociabilidad, compañerismo, disciplina, dominio de si, modestia en los triunfos, magnanimidad en las derrotas, cuando los docentes comparten, disfrutan de la actividad, jugando con sus alumnos.

Partiendo que el juego esta dado por una amplia gama de instrumentos de actividades lúdicas, de oferta en el mercado, en los que a la mera función recreativa viene añadido un contenido o unas posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos; resumimos la teorización de este capítulo que su utilización debe ser docentes con conocimientos en psicología infantil, con preparación y capacitación profesional y no por la experiencia empírica de los maestros, ya que el juego en el niño bien orientado, es una actividad espontanea y libre, que tiende a favorecer el desarrollo de las habilidades y destrezas, a más de los conocimientos explícitos o implícitos. Si de modo

intencional se introduce un programa educativo concreto, sobre todo en los primeros grados, pueden perfectamente orientarse al logro de los objetivos de las diferentes áreas que configuran el programa.

Así, por ejemplo en el Área de Lenguaje, en concreto para el desarrollo del vocabulario sirven de material didáctico de los juegos, como los puzzles de frases o de crucigramas, y para el Área de Matemática, cualquier juego lógico matemático de clasificación o de seriación de objetos, etc., de ahí la importancia que el aprendizaje de los contenidos curriculares a través de las actividades lúdicas, sean dirigidas y orientadas por profesionales de la educación.

Además, con el objeto de verificar el porcentaje de docentes que realizan las actividades lúdicas de acuerdo a sus experiencias, hemos planteado las siguientes interrogantes:

9. ¿USTED REALIZA LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DE ACUERDO A SU EXPERIENCIA?

- SI ( )

- NO ( )

Los resultados son los siguientes:

### ACTIVIDADES LÚDICAS DE ACUERDO A LA EXPERIENCIA

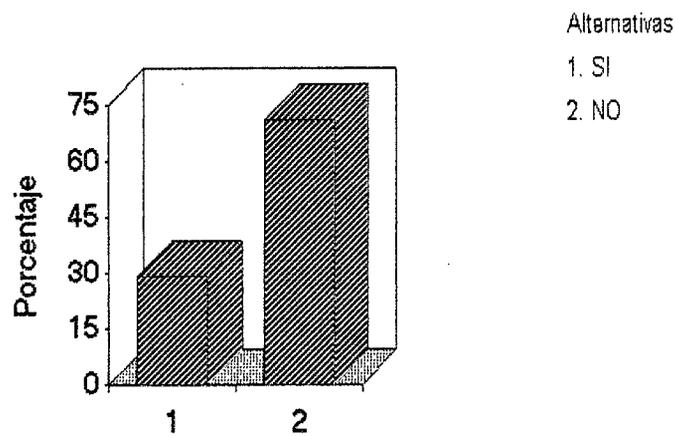
Cuadro Nº 19

ALTERNATIVAS	f	%
SI	2	29
NO	5	71
TOTAL:	7	100

De la información obtenida se desprende gráficamente lo siguiente:

### ACTIVIDADES LÚDICAS DE ACUERDO A LA EXPERIENCIA

Gráfico Nº 19



Interpretando la información obtenida de los cuadros que anteceden se desprende que: 5 de los profesores encuestados y que corresponden al 71% manifiestan que no realizan actividades lúdicas de acuerdo a la experiencia; en tanto que 2 profesores que significan el 29% se expresan en el sentido que si aplican actividades lúdicas considerando su experiencia.

De esta manera podemos concluir que los profesores de los primeros grados de las escuelas: María Montessori, Víctor Mercante y J.M. Rodríguez no aplican las actividades lúdicas por su experiencia, o en otras palabras por los años de servicio como docentes, otros que si lo hacen, los mismos que ellos piensan que la experiencia reemplaza el conocimiento de aspectos psicopedagógicos, didácticos y metodológicos de la forma adecuada de emplear las actividades lúdicas sobre todo en los primeros años de la educación básica.

10. ¿LA EXPERIENCIA QUE USTED, TIENE ES SUFICIENTE PARA DESARROLLAR LOS PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS-METODOLÓGICOS EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN FORMA ADECUADA?

- SI ( )
- NO ( )

Las respuestas a esta pregunta las consignamos a través del siguiente cuadro:

### EXPERIENCIA EN LA APLICACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS

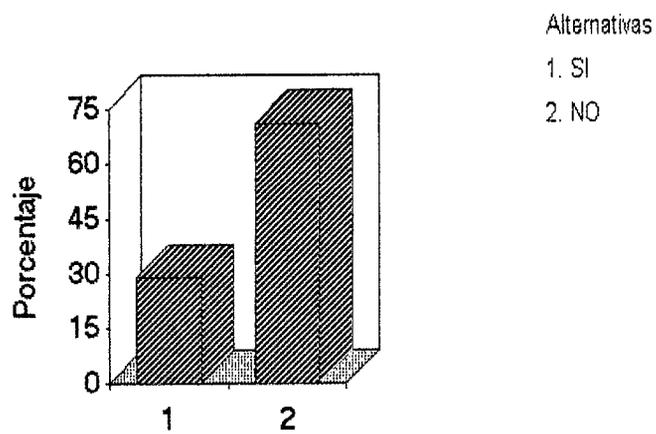
Cuadro Nº 20

ALTERNATIVAS	f	%
SI	2	29
NO	5	71
TOTAL:	7	100

Eh aquí, la representación gráfica:

### EXPERIENCIA EN LA APLICACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS

Gráfico Nº 20



En cada una de las alternativas, hay respuestas que reflejan el criterio de los docentes respecto a que si la experiencia es suficiente para desarrollar los procedimientos didácticos metodológicos en las actividades lúdicas en forma adecuada, respondieron así: 5 profesores que corresponden al 71% manifiestan que no es la experiencia suficiente, 2 contestaron que si, lo cual representa el 29% de los encuestados.

Podemos concluir y ratificar como en la interrogante anterior que los docentes consideran que la experiencia no es suficiente para desarrollar los procedimientos didácticos- metodológicos en la aplicación de las actividades lúdicas, no así otro grupo considera que la experiencia si es suficiente. Nosotros estamos de acuerdo que la utilización de recursos didácticos y metodológicos deben ser orientados por profesionales en el Área de la Psicopedagogía, para el mejor logro de los aprendizajes en las diferentes áreas de estudio del primer grado en la educación primaria.

11. ¿CREE USTED QUE LA EXPERIENCIA ES SUFICIENTE PARA DESARROLLAR EN LOS ALUMNOS EL JUEGO COMO UNA ACTIVIDAD ESPONTANEA Y LIBRE EN EL LOGRO DE HABILIDADES Y DESTREZAS?

- SI ( )
- NO ( )

La pregunta ha sido contestada en dos alternativas que las plasmamos en el cuadro siguiente:

### LA EXPERIENCIA DOCENTE EN EL LOGRO DE HABILIDADES Y DESTREZAS

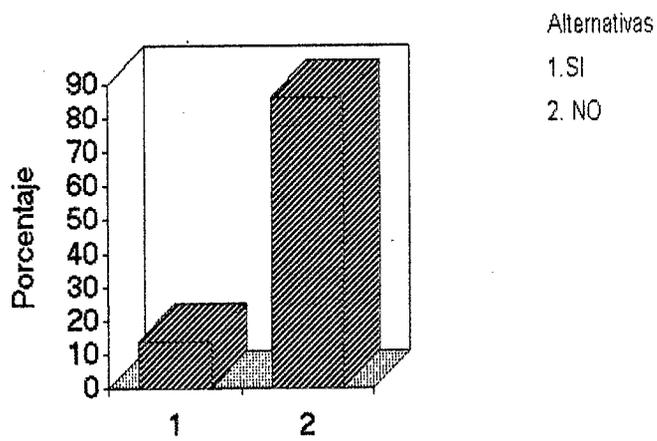
Cuadro Nº 21

ALTERNATIVAS	f	%
SI	1	14
NO	6	86
TOTAL:	7	100

A continuación, la representación gráfica:

### LA EXPERIENCIA DOCENTE EN EL LOGRO DE HABILIDADES Y DESTREZAS

Gráfico Nº 21



El gráfico que antecede nos demuestra que 6 docentes que corresponden al 86%, responden que no: 1 docente que significa el 14% de la población encuestada indica que si en relación que la experiencia es suficiente para desarrollar en los alumnos el juego como una actividad espontanea y libre en el logro de habilidades y destrezas.

Creemos como conclusión manifestar que la mayoría de los docentes manifiestan que no es la experiencia suficiente para desarrollar en los alumnos el juego como una actividad espontanea y libre en el logro de habilidades y destrezas, lo que quiere decir esto, que, los docentes saben desarrollar destrezas y habilidades, pero lo que no conocen la forma de realizarlo a través del juego, actividad que necesita conocer el docente para ser del juego algo placentero, libre y espontaneo, y no aburrir el hecho de realizar el juego por el juego es distorcionar la actividad lúdica.

CAPÍTULO IV  
RECURSOS QUE SE EMPLEAN EN LAS  
ACTIVIDADES LÚDICAS

# RECURSOS QUE SE EMPLEAN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

## 4.1. RECURSOS PEDAGÓGICOS

Los recursos pedagógicos son puntos de apoyo que instalamos en la corriente del aprendizaje para que cada alumno alcance o se aproxime a sus techos dicentes. Techos dicentes es el límite superior de cada una de nuestras capacidades de aprendizaje.

La tecnología de las funciones pedagógicas y recursos de enseñanza están caracterizados por: conferencias, excursiones, tutorías de padres, seguimientos de pruebas, sincronización de días, textos programados, módulos, juegos reglados, etc. Esta eficacia de los recursos pedagógicos en la utilización de juegos, debemos tener en cuenta:

- Objetivos terminales
- Funciones didácticas para el dominio
- Tipo, nivel y tamaño del grupo de aprendizaje
- Circunstancias didácticas (recursos disponibles, seguridad de conseguir otros, costo de nuevos equipos y de mantenimiento, rentabilidad y tiempo de empleo de éstos, preparación y reentrenamiento del profesorado
- Prerrequisitos precisos
- Sistemas a emplear

- Evaluaciones iniciales
- Aptitudes y actitudes
- Construcción en cada edad de varios niveles de aprendizaje
- Sencuenciación flexible o fija de funciones didácticas
- Lista de contenidos y funciones didácticas
- Determinación de recursos y de sus alternativas
- Disposición de criterios de selección de recursos (reemplazamiento fácil, impacto actitudinal, adecuados a objetivos.

Caracterizados los recursos Pedagógicos que se deben considerar en forma general para la aplicación de las actividades lúdicas, señalaremos las que nos servirán para nuestra investigación, como son los recursos didácticos y metodológicos.

#### **4.1.1. DIDÁCTICOS.**

Para hablar de este recurso pedagógico, vamos a partir de la teoría de la transferencia asociacionista y la aplicación de la pedagogía analítica; esta teoría se desarrolla básicamente en las actividades lúdicas colectivas. Se parte de la hipótesis de que los modelos de enseñanza pueden ser idénticos en ambos sistemas de actividades lúdicas (colectivas e individuales). De la aplicación de esta teoría en la enseñanza a través de las actividades lúdicas, aparece la denominación pedagógica analítica.

La pedagogía analítica plantea un análisis de los elementos de un conjunto por separados, con el fin de asimilarlos mejor, para posteriormente encadenarlos al final, en otras palabras se trataría de:

- a. Determinar los elementos del sistema de la actividad lúdica, las posibilidades de los gestos, que un niño que juega pueda realizar.
- b. Analizar cada uno de estos elementos por separados para aplicar juegos específicos, con el fin de facilitar su asimilación.
- c. Establecer el encadenamiento de los diferentes gestos en una progresión metodológica, para que al final mediante la aplicación de los juegos, el estudiante aprenda su secuenciación.

Otra de las teorías que esta enmarcada nuestra investigación en la utilización del juego es, la teoría de la transferencia globalista-Pedagógica global: esta teoría propone que cada elemento de una estructura se articula para construir una forma. Todo movimiento individual obedecerá a la sumisión a un orden de juego colectivo, a un sistema de juego establecido, como consecuencia de este planteamiento se desarrolla la llamada teoría de la pedagogía global.

- a. La acción de los niños que juegan se produce como respuesta a un sistema de juego premeditado.

- b. Todo desplazamiento del niño que juega está condicionada por la dirección del grupo.
- c. La pedagogía de intervención se basa en el aprendizaje de percepción en el juego colectivo.

Con estas teorías caracterizamos a nuestra investigación la utilización por parte de los docentes de los recursos que emplean en las actividades lúdicas, como son:

1. Transparencia.- En los Procesos de enseñanza-aprendizaje, la acción tiene que ser visible y comprensible para los niños. El siempre de antemano debe saber qué pasa y tener conciencia del por qué hace una actividad.
2. Claridad.- Esta permite al maestro ofrecer una explicación y demostración de cómo queremos realizar la actividad lúdica
3. Comprensión.- Prever actividades con la finalidad de probar si el alumno ha entendido el sentido y las reglas del juego a través de indicaciones.
4. Secuencia.- Preparar y ejecutar juegos pequeños iguales en su estructura, hasta llegar a realizar juegos grandes, esto permitirá mantener el interés para la realización de estas actividades lúdicas.
5. Cambio de Perspectiva.- Es la forma de representar o

conocer un movimiento o una actividad física-motora desde varios puntos de vista. Podemos tratar las actividades lúdicas bajo criterios pedagógicos y metodológicos, esto sería la perspectiva del profesor que quiere enseñar los movimientos y tiene que planificar este proceso de enseñanza según los conocimientos científicos y las experiencias metodológicas. Es totalmente otro punto de vista que el del alumno, que quiere moverse bajo de su imagen de la disciplina. Todos los profesores conocen probablemente la pregunta de los alumnos de poco tiempo de ejercitar los pasos del aprendizaje de un juego: ¿"Cuando jugamos"? y están muchas veces totalmente contentos con un juego que casi no parece nuestra imagen del juego.

En la misma forma, es posible ejecutar las diferentes actividades lúdicas, según varios criterios particulares:

- Para conseguir contactos sociales
- Para ser solo y concentrado en si
- Para lograr rendimiento óptimo
- Para disfrutar
- Para aprender y aplicar nuevas formas de movimiento y cargas corporales
- Para buscar riesgos y la aventura
- Para olvidar las cargas y los problemas diarios
- Y sobre todo, para aprender las matemáticas, ciencias naturales y sociales, y otras áreas del conocimiento humano, "aprender-jugando"

6. Variación.- Para mantener la motivación de los educandos y formar un cuerpo bien proporcionado, tenemos varios contenidos en las clases y no practicar solamente pocas actividades lúdicas, pero considerando los recursos metodológicos.

Para encontrar las diferentes posibilidades y variaciones pueden ayudarnos algunos criterios generales:

- Del implemento
- Del espacio
- De la estructura de las áreas de estudio
- De la situación social
- De la función
- De la organización

7. Participación.- Fundamentalmente la participación de los niños es posible en diferentes niveles:

- En la planificación anual la posibilidad real depende mucho de la edad, la capacitación y experiencia de los alumnos, es difícil pero no imposible de alcanzarla.

- En la planificación de una unidad, ya es posible integrar a niños del primer grado para que aun cuando elementalmente expresen sus deseos y el profesor tome en cuenta, porque como es normal los educandos de esta edad, no tienen la capacidad de estructurar con precisión sus pensamientos.

- En la planificación sobre las formas de organización método de trabajo en la hora clase los niños normalmente tienen las posibilidades de participar porque ya tienen experiencias en las reglas de los juegos como una actividad lúdica.

Además el profesor tiene que organizar sus ofertas en forma de posibilitar la participación activa e intensiva de todos.

Ejemplo: Un juego de reconocimiento de números, todos contra todos, tenemos totalmente otra situación de participación activa y total.

**8. Diferenciación.**- En cada grupo de trabajo en el primer grado, hay heterogeneidad en el rendimiento, en los procesos del aprendizaje y también en los diferentes juegos de competencia a través de la actividad lúdica. Tenemos en consecuencia que considerar estas diferencias individuales, con el fin de no eliminar a los de menor rendimiento o ponerlos fuera "para no aburrir a los de mejor conocimiento". Esto significa que tenemos la necesidad de asignar tareas (movimientos) a los grupos de acuerdo a su rendimiento (intereses, necesidades, Problemas..)

**9. Interrelación Profesor-alumno.**- En una clase donde no debemos manipular alumnos como maestros tenemos que planificar situaciones y acciones recíprocas entre profesor y alumno, con la finalidad de mejorar el proceso de

interaprendizaje, por el hecho de que el maestro no impone, propone, escucha el criterio de los alumnos y participa con ellos en todas las actividades lúdicas de la oportunidad a que el alumno critique y elabore el conocimiento.

La aplicación regular de estos recursos didácticos dentro del proceso, permiten tanto al alumno como al profesor descubrir, buscar, crear y sistematizar actividades, unidas y contenidas. Para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, evaluar la efectividad del currículo y relacionarle al niño con la sociedad.

Para poder conocer qué recursos didácticos utilizan los docentes en la aplicación de las actividades lúdicas en los alumnos del primer grado de las escuelas de la Parroquia Malacatos: María Montessori, Víctor Mercante y José M. Rodríguez hemos realizado encuesta a los profesores, a quien hemos planteado las siguientes interrogantes:

1. EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, EMPLEA RECURSOS PEDAGÓGICOS?

- SI ( )
- NO ( )

Las respuestas las consignamos en el siguiente gráfico cuadro siguiente:

### RECURSOS PEDAGÓGICOS

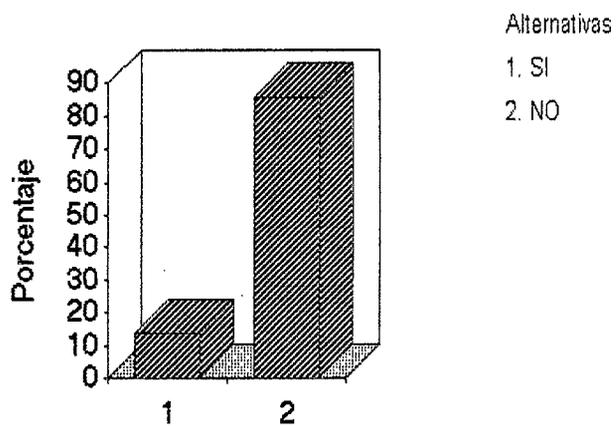
Cuadro Nº 22

ALTERNATIVAS	f	%
SI	1	14
NO	6	86
TOTAL:	7	100

Los datos que anteceden, representados gráficamente tenemos:

### RECURSOS PEDAGÓGICOS

Gráfico Nº 22



En términos generales de porcentaje, el gráfico que antecede nos permite expresar lo siguiente: 6 docentes que representan el 86% de la población encuestada indica en el desarrollo de las actividades lúdicas, no emplean recursos pedagógicos: un docente que corresponde el 14%, manifiesta que si utiliza recursos pedagógicos en el desarrollo de las actividades lúdicas que realiza en la enseñanza de los niños.

Interpretemos lo anterior, deducimos que, un elevado porcentaje de docentes no utilizan recursos pedagógicos para el desarrollo de las actividades lúdicas en los niños de los primeros grados de las escuelas de la Parroquia Malacatos, y se determina que un solo docente lo utiliza, esto creemos que se debe a la falta de conocimientos y preparación de los docentes para utilizar estos recursos importantes en el proceso enseñanza-aprendizaje.

2. EN LA ENSEÑANZA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, EN LAS DIFERENTES AREAS DE ESTUDIO, EMPLEA RECURSOS COMO:

- Crucigrama ( )
- Gráficos ( )
- Rompecabezas ( )
- Láminas ( )
- Periódicos ( )
- Pelotas ( )
- Dibujos ( )
- Fotografías ( )
- Plastilina ( )

- Revistas ( )
- Cuentos ( )
- Carteles ( )
- Films. ( )
- Cartones ( )

Las respuestas se dan de la siguiente manera:

### RECURSOS DE LAS ÁREAS DE ESTUDIO

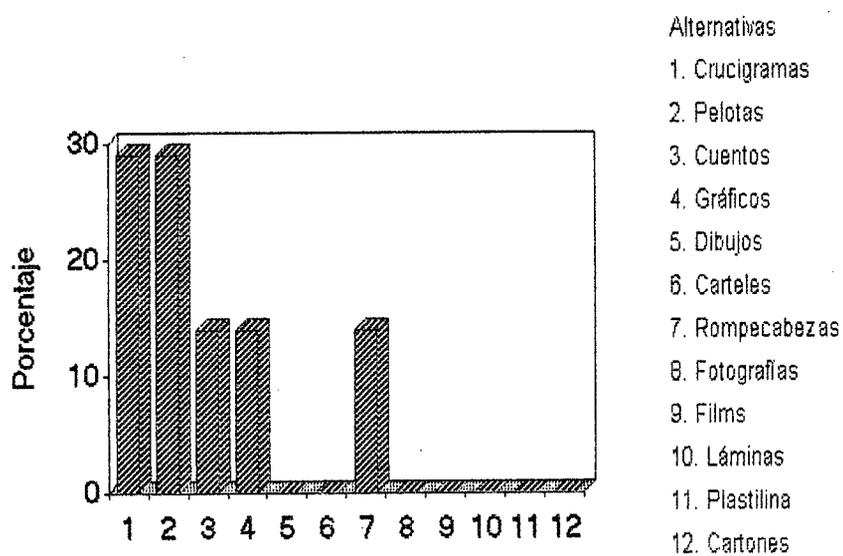
Cuadro Nº 23

ALTERNATIVAS	f	%
Crucigramas	2	29
Pelotas	2	29
Cuentos	1	14
Gráficos	1	14
Dibujos		
Carteles		
Rompecabezas	1	14
Fotografías		
Films		
Láminas		
Plastilina		
Cartones		
TOTAL:	7	100

Las alternativas de respuestas, con sus respectivas frecuencias y porcentajes, representados gráficamente tenemos:

### RECURSOS DE LAS ÁREAS DE ESTUDIO

Gráfico Nº 23



Cuando se pregunta que recursos emplean en la enseñanza de las actividades lúdicas en las diferentes áreas de estudio, los profesores respondieron así: Crucigramas 2, que representan el 29%; 1 docente que representa el 14% utiliza los gráficos; y 1 utiliza el rompecabezas, que representa el 14% de los profesores encuestados; las alternativas de dibujos, carteles, fotografías, films, láminas, plastilina y cartones, no merecieron respuesta alguna.

Interpretando los datos que anteceden, podemos concluir manifestando que los docentes de las escuelas de la Parroquia Malacatos: Víctor Mercante, María Montessori y M> J. Rodrigues utilizan recursos como son los crucigramas en el área de la Matemática, las pelotas en el area de la cultura Física, el cuento, el gráfico y el rompecabezas en el área de Lenguaje y Comunicación por lo que colegimos que los docentes no utilizan recursos por la falta de preparación y falta de estos materiales en cada una de estas escuelas que fueron objetos de investigación.

3. EN LA INSTITUCIÓN QUE USTED LABORA, CUENTA CON LOS RECURSOS PEDAGÓGICOS, PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO:

- Didácticos ( )
- De manipulación ( )
- Metodológicos ( )
- Audiovisuales ( )
- Otros ( )

Los resultados son los siguientes:

### RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

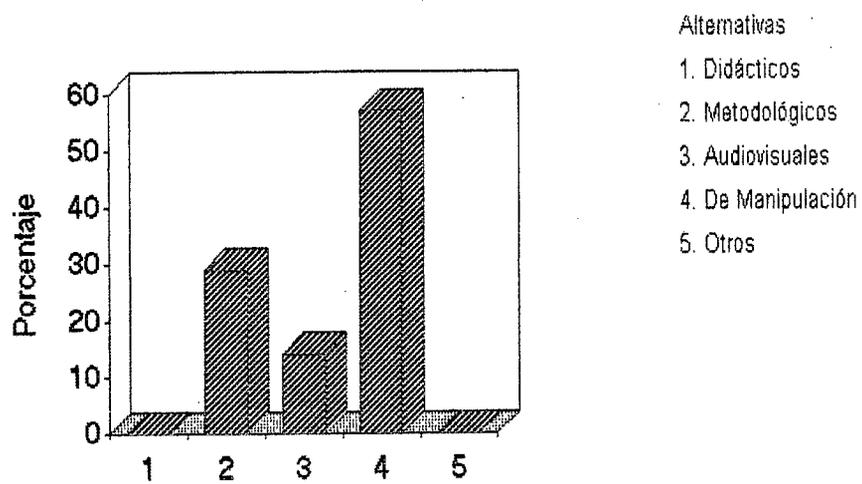
Cuadro Nº 24

ALTERNATIVAS	f	%
Didácticos		
Metodológicos	2	29
Audiovisuales	1	14
De Manipulación	4	57
Otros		
TOTAL:	7	100

Los resultados del cuadro que antecede, representados gráficamente tenemos:

### RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Gráfico Nº 24



Preguntamos a los profesores si la escuela cuenta con los recursos pedagógicos para desarrollar las actividades lúdicas: 4 que representan el 57% expresan que cuentan con recursos de manipulación, 2 que significa el 29% cuentan con recursos metodológicos, 1 expresa que la institución cuenta con recursos audiovisuales que representa el 14%, la alternativa de recursos didácticos y otros, no merecieron respuesta alguna.

En consecuencia, el porcentaje más alto corresponde a que en las escuelas cuentan con objetos de manipulación para desarrollar las actividades lúdicas de los niños de las escuelas de la parroquia de Malacatos, no descartando la existencia de recursos como Metodológicas y audiovisuales en menor porcentaje; aquí es importante que las autoridades educativas deberían dotar de estos recursos indispensables a las escuelas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en los primeros grados de la Educación Básica, aquí el niño debe aprender jugando, lo que lograría creatividad y ser participativo en su formación integral.

4. USTED EN LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA, UTILIZA EL JUEGO, CON:

- Transparencia ( )
- Secuencia ( )
- Claridad ( )
- Comprensión ( )

Las respuestas se dan en la siguiente forma:

### UTILIZACIÓN DEL JUEGO

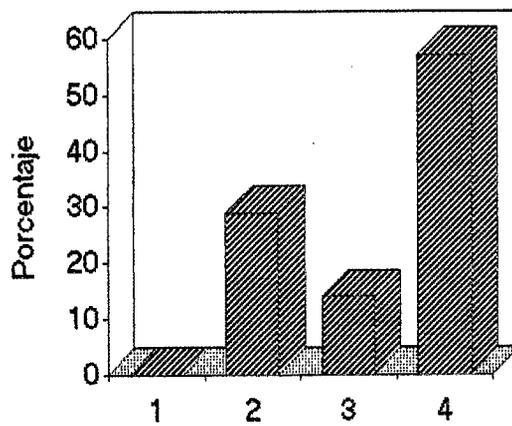
Cuadro Nº 25

ALTERNATIVAS	f	%
Transparencia		
Claridad	2	29
Comprensión	1	14
Secuencia	4	57
TOTAL:	7	100

Representando gráficamente tenemos:

### UTILIZACIÓN DEL JUEGO

Gráfico Nº 24



Alternativas

1. Transparencia

2. Claridad

3. Comprensión

4. Secuencia

Como podemos apreciar en el gráfico que antecede, los profesores en la realización de las actividades Lúdicas, utilizan el juego con secuencia respondieron 4 que corresponden al 57% de los encuestados, 2 que significa el 29% lo utilizan el juego con claridad: 1 docente que representa el 14% utiliza el juego con comprensión; el uso del juego con transparencia no mereció respuesta alguna.

Interpretando lo analizado, podemos concluir manifestando que los profesores vienen utilizando al juego con secuencia en la realización de las actividades lúdicas, lo que creemos que es una forma adecuada de aplicar el juego, otros lo realizan con claridad y comprensión, lo que permitirá que esta actividad lúdica sea dinámica y que despierte el interés de los alumnos de los primeros grados de las escuelas de la parroquia Malacatos del cantón Loja.

5. QUE RECURSOS DIDÁCTICOS UTILIZA USTED CON MAYOR FRECUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS?

- Participación ( )
- Diferenciación ( )
- Variación ( )
- Interrrelación Maestros-alumnos ( )
- Cambio de perspectiva ( )

Los resultados se dan de la siguiente forma:

### RECURSOS DIDÁCTICOS

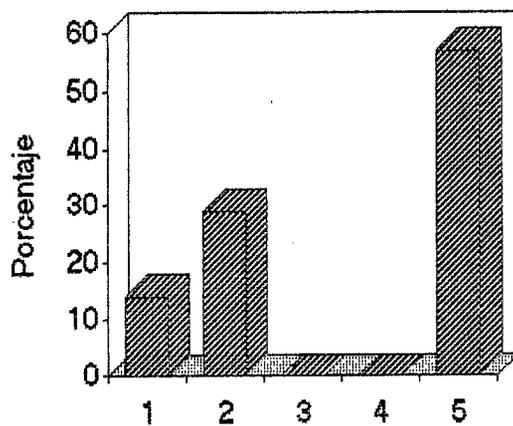
Cuadro Nº 26

ALTERNATIVAS	f	%
Participación	1	14
Variación	2	29
Diferenciación		
Cambio de Perspectiva		
Interrelación Maestro-Alumno	4	57
TOTAL:	7	100

Representando gráficamente los datos que anteceden, tenemos:

### RECURSOS DIDÁCTICOS

Gráfico Nº 26



Alternativas

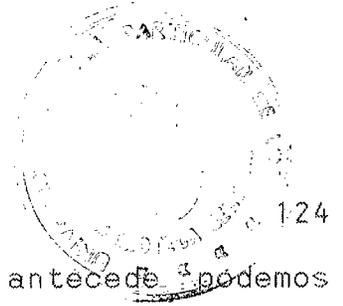
1. Participación

2. Variación

3. Diferenciación

4. Cambio de perspectiva

5. Interrelación maestro-alumno



En la representación gráfica que antecede, podemos observar claramente que la variable interrelación maestro-alumnos es más utilizada por 4 docentes que representan el 57% de la población investigada: 2 utilizan la variación, que significa el 29%; 1 docente que representa el 14% utiliza la participación como recursos didácticos con mayor frecuencia en el desarrollo de las actividades lúdicas, la alternativas: diferenciación y cambio de perspectivas como recursos didáctico, no merecieron respuesta alguna.

Concluimos manifestando que los docentes como recurso didáctico en la utilización de los juegos utilizan con mayor frecuencia la interrelación maestro-alumno, lo que permite mayor confianza en los niños de los primeros grados de las escuelas de la parroquia Malacatos a participar en las actividades lúdicas que desarrollan los maestros, con menor porcentaje, utilizan la participación y la variación de los juegos.

#### **4.1.2. Metodológicos**

En relación con la observación de los estadios y formas libres que orienten al juego en forma de aprendizaje individual y grupal de los niños, vienen a constituir para los profesores e indicadores para que, como docentes inmersos en el quehacer educativo y preocupados por esta problemática, nos proponemos realizar esta investigación que permita un estudio sobre la importancia de la de la utilización de los recursos metodológicos en la aplicación de las actividades

lúdicas en el aprendizaje de los contenidos en el primer grado.

El aspecto teórico-científico sobre las actividades lúdicas, como un aspecto metodológicos de enseñanza, relacionando con los criterios de algunos autores, desde el punto de vista diagnóstico del juego, al niño le resulta difícil expresar verbalmente y ordenadamente los conflictos y sentimientos que le invaden. A través del juego expresa libremente en la realidad, y mediante la interpretación de su modo de jugar es posible hacer un diagnóstico de su situación frente a la enseñanza de contenidos de las diferentes áreas de estudio, utilizando la metodología del juego.

El aprendizaje es un proceso de interacción educador estudiante, en el cual se conoce, analiza y practica principios, fundamentos y reglas de los contenidos curriculares y extracurriculares de las áreas de estudio.

El lapso del encuentro pedagógico (período de clases), constituye una práctica social en el que el binomio educador-educandos no solo aprende los conocimientos, sino estos en función de su significación, intenciones, sentido, criterios prospectivos relacionados con los diferentes contenidos de las áreas de estudio. Constituye un espacio que concede la sociedad a la solicitud de desarrollo de los sujetos de la educación (alumnos), los mismos que no solo deberán aprender, sino reflexionar y actuar como personas autónomas y responsables de redireccionar el momento histórico y sector

geográfico que ha tocado vivir.

Por este motivo la meta del docente es contribuir a que los estudiantes alcancen experiencias con capacidades habilidades, destrezas, valores, normas y conocimientos que les permita participar en forma crítica y constructiva consigo mismo y con los demás.

Esta posibilidad considera tres aspectos:

**a. Técnico-instrumental.** - Para que el estudiante pueda realizar la actividad lúdica eficientemente

**b. Interpersonal.** - Exige que la acción o la práctica del alumno sea constante en forma personal, en parejas, grupos y contra otros.

**c.** - Los alumnos deben conocer las relaciones entre regla y juego, implemento y movimiento, ritmo, música y baile, hasta demostrar un comportamiento responsable para la participación en situaciones desconocidas o cambio de estas. Contando para esto con un gran apertura actitudinal y profesional del docente (metodología, selección de contenidos y procesos de calidad).

En esta perspectiva, las actividades lúdicas considerada al aprendizaje como un interacción dinámica entre actividad mental-motora y la realidad circulante, esto implica un proceso permanente de construcción del conocimiento, en el

que se elabora la información procedente de diversas fuentes: sus saberes, experiencias, de otras personas y de su realidad sociocultural.

El interaprendizaje, entendido éste como una postura eminentemente democrática, de respeto a la personalidad del alumno, en donde educador y educando se considera estudiantes en procesos de alcanzar y profundizar conocimientos, experiencias; uno y otro tienen expectativas, capacidades y habilidades para ir desarrollando vivencias cognitivas, lo que permitirá en el futuro el logro de aprendizaje significativos, siempre tomando en cuenta el factor edad de los educandos.

En este sentido, para realizar la investigación, acudiremos a considerar el juego en la teoría de transferencia fenómeno-estructural-Pedagógico sintética como recurso metodológico. Esta teoría tal y como lo indica su nombre, trata de subordinar el fenómeno (acción motriz específica), a la estructura general, pero considerando la necesidad de formación inteligente del niño en la realización de la actividad lúdica. Lo realmente importante no es el elemento aislado, el medio utilizado de ataque, de defensa en el juego de colaboración o de oposición, sino de las relaciones que se producen en las situaciones motrices-intelectivas de los educandos.

En el marco de esta pedagogía, la aproximación a la acción motriz ha de hacerse considerando la interdependencia

que une las técnicas de ejecución, y por tanto el juego como actividad lúdica debe ser tratada como un sistema de relación, entre una serie de elementos, que por su configuración, pueden hacer cambiar el entorno. Es decir que hay que organizar un comportamiento ordenado de juegos (por ejemplo juegos para enseñar a sumar, restar, multiplicar dividir) en forma activa y pasiva.

Por estas características, la metodología como término que condensa el estudio de las influencias pedagógico-didácticas planificadas, que se dan entre profesores y estudiantes, entorno material y sociocultural, al interior de los procesos de enseñanza-aprendizaje y de la formación de las teorías correspondientes.

En la metodología debemos considerar cuatro aspectos aparentemente y que en la práctica constituyen un todo indisoluble:

- La estructura de la clase (características y organización del elemento humano, recursos materiales didácticos).
- Las formas de desarrollar las clases (democrática y autocrática, lessefer, club social, etc).
- Empleo de los procesos, principios didácticos y metodológicos, métodos, contenidos, material didácticos, etc.

- Las formas de desarrollar las organizaciones, ejecución y evaluación de la clase (conjugación u operativización de todos los elementos para el desarrollo de la clase.

A los métodos también los llamamos estilos pedagógicos, son medios o recursos didácticos-metodológicos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de alcanzar los cambios deseables en la conducta motriz e intelectual de los alumnos.

Papel fundamental de los procesos es guiar al educador y educandos a alcanzar los objetivos. Constituyen la posición actitudinal del docente para el tratamiento de los diferentes áreas de estudio, por lo tanto, es importante saber aplicar la que corresponda a las características de los estudiantes y circunstancias ambientales y sociales en pro de alcanzar los mejores resultados.

En este sentido, los recursos metodológicos que nos interesa analizar son los que corresponden a la práctica de las actividades lúdicas, en su proceso de enseñanza-aprendizaje, como son:

- a.- De los juegos de experiencias propias, a juegos de desarrollo creativo de los alumnos, del juego artificial al técnico.
- b.- Del juego fácil a los juegos difíciles.

- c.- Del juego individual a la aplicación de juegos colectivos.
- d.- De la aplicación de juegos con reglas sencillas, a la realización de juegos con reglas complejas.
- e.- De la realización de juegos naturales a juegos contruidos.

Una revisión de los estudios dedicados al juego indican que los psicólogos y profesores actuales lo conciben un importante recurso metodológico determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual (Caplan y Caplan, 1973). Se concibe el juego como una actividad de construcción del lenguaje, en la que los niños aprenden sin esfuerzo las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de su lengua. Se considera asimismo como un ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad. Por si esto fuera poco, muchos teóricos ven en el juego un proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear.

Las investigaciones contemporáneas indican que el uso metodológico del juego es mucho más funcional de lo que soñaron jamás los primeros psicólogos. Tiene importancia para el desarrollo cognitivo y moral, como vivimos en anteriores estadios evolutivos del desarrollo. Recordemos que el estadio

sensomotor del desarrollo, constituido en su mayor parte por actividades lúdicas, tales como la permanencia de los objetos, el concepto de causa y efecto y la conciencia de las relaciones espaciotemporales. Por añadidura, los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad. En estos y en otros muchos aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social. Los investigadores han podido demostrar que el papel que desempeña el juego es crucial.

Los propios educadores podrían mostrarse plenos de recursos y de capacidad lúdica, en el mejor de los sentidos, para de esta forma servir de modelo.

Comparando con las características anteriores, se habla del juego como una metodología de aprendizaje, establecemos entonces, que aquél maestro que fundamente se practica educativa en la realización de juegos, pueden innovar el aprendizaje de las actividades lúdicas a través del juego; el niño es un ser creativo, por lo que los profesores de hoy deben ser especialistas en métodos y recursos en juegos de distintos tipos y para variadas ocasiones en la enseñanza de las diferentes áreas de estudio, igualmente debe tener claro el objetivo de cada juego. En síntesis el juego como recursos metodológicos lo podemos considerar como el rasgo pedagógico más importante del desarrollo físico-motor-intelectual. Si la aplicación del juego utilizado como metodología en el aprendizaje, éste debe estar en función de los objetivos de los contenidos de las áreas y de los intereses y necesidades

de los niños del primer grado.

En relación a los recursos metodológicos que utilizan los docentes de los primeros grados de las escuelas de la parroquia Malacatos, y tratando de verificar la verdadera aplicación, hemos planteado las siguientes interrogantes:

6. EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS, UTILIZA ASPECTOS METODOLÓGICOS, COMO LOS SIGUIENTES:

- Del juego artificial, al juego técnico ( )
- Del juego de la experiencia propia al creativo ( )
- Del juego fácil al juego difícil ( )
- Del juego individual al juego colectivo ( )
- De juegos naturales a juegos contruidos( )

Los resultados son los siguientes:

### ASPECTOS METODOLÓGICOS

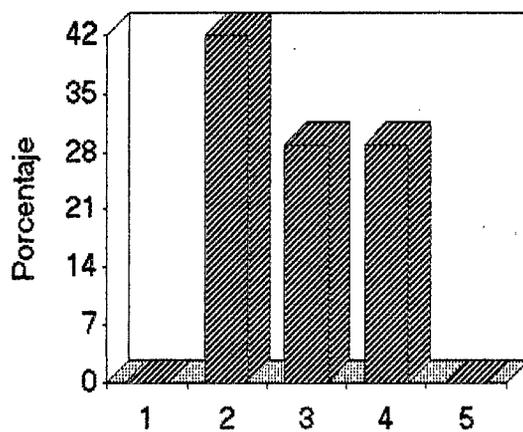
Cuadro Nº 27

ALTERNATIVAS	f	%
Del juego artificial, al juego técnico	3	42
Del juego de la experiencia propia al creativo	2	29
Del juego fácil al juego difícil	2	29
Del juego individual al juego colectivo	2	29
De juegos naturales a juegos artificiales	0	0
TOTAL:	7	100

Representando gráficamente los datos del cuadro que antecede tenemos:

### RECURSOS METODOLÓGICOS

Gráfico Nº 27



Alternativas

1. Del juego artificial al técnico
2. Del juego de la exper. propia al creativo
3. Del juego fácil al difícil
4. Del juego individual al colectivo
5. De juegos naturales a juegos artificiales

Como podemos darnos cuenta, en la pregunta sobre que aspectos metodológicos utilizan los docentes en las actividades lúdicas, respondieron: 3 docentes que representan el 42% utilizan del juego de la experiencia propia al creativo: 2 docentes que significan el 29% utilizan del juego fácil al juego difícil: 2 profesores que representan el 29% de los encuestados expresan que utilizan del juego individual a juegos colectivos, las alternativas: del juego artificial, al juego técnico, así como, de juegos naturales a juegos artificiales, no merecieron respuesta alguna.

Estos resultados nos permiten aseverar que los docentes en un gran porcentaje viven utilizando como aspecto metodológico al juego de la experiencia propia al creativo, esto se debe a que los maestros consideran que a los juegos que por muchos años los han realizado y juegos nuevos, ellos tienen la capacidad suficiente para desarrollar su creatividad; por menor porcentaje utilizan el juego de lo fácil a lo difícil, y de juegos individuales a juegos colectivos en la realización de las actividades lúdicas en los primeros grados de las escuelas María Monetssori, Victor Mercante y M.J. Rodrigues de la parroquia Malacatos, que en todo caso vienen utilizando recomendaciones metodológicas para lograr aprendizajes significativos en los niños. Nosotros consideramos que el mejor recurso metodológico para enseñar a los niños es el uso correcto de los juegos, respetando los estadios evolutivos de los alumnos.

7. CREE USTED, QUE LA ENSEÑANZA DEL JUEGO EN FORMA METODOLÓGICA, PERMITE DESARROLLAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS?.

- Si ( )

- No ( )

Los resultados de esta pregunta los representamos en el siguiente cuadro:

### ENSEÑANZA METODOLÓGICA DEL JUEGO

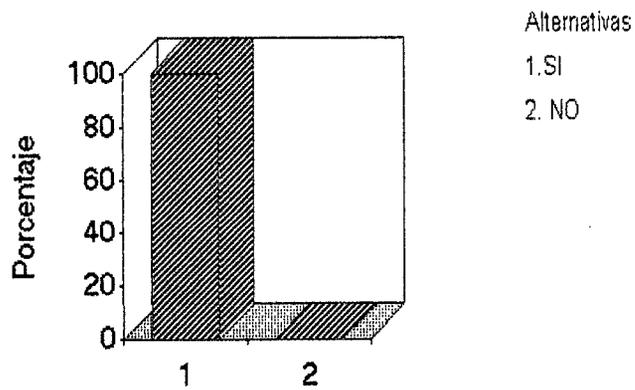
Cuadro Nº 28

ALTERNATIVAS	f	%
SI	7	100
NO		
TOTAL:	7	100

Los datos que anteceden, los representamos gráficamente de la siguiente forma:

### ENSEÑANZA METODOLÓGICA DEL JUEGO

Gráfico Nº 28



Como podemos observar en el gráfico que antecede. La variable si, fue la seleccionada por los 7 docentes que representan el 100% de los profesores encuestados que manifiestan que la enseñanza metodológica del juego permite desarrollar aprendizajes significativos: la alternativa que no permite, no mereció respuesta alguna.

Pensamos y estamos de acuerdo con los docentes investigados que para desarrollar aprendizajes significativos se debe utilizar en la enseñanza de los diferentes contenidos el juego en forma metodológica ya que el niño aprende jugando.

#### **4.2. Recursos Materiales:**

Es cualquier objeto usado en las escuelas como medio de enseñanza o aprendizaje. El método didáctico se justifica epistemológicamente si recordamos el concepto tradicional de verdad, según el cual todo conocimiento verdadero exige la adecuación al objeto sobre el que versa: ahora bien, en lograr tal adecuación influye el comercio con la cosa mismo. Desde el punto de vista psicológica, dicha utilización esta justificada por el papel que desempeña o en la información de las ideas o datos obtenidos. Sin embargo existen posiciones antagónicas respecto al uso de métodos didácticos, sus defensores a ultranza y sus detractores.

Creemos haber justificado la necesidad de cierto realismo en las aulas, y añadimos ahora que para llegar él



no es necesario construir implementos artificiales desprovistos de todo valor vital, como hacen algunos autores, entre ellos Montessori. En el valor que tenga el material como medio didáctico influye más que la perfección de su estructura o variedad, la oportunidad con que se presente a los alumnos y la forma de emplearlo en la enseñanza o aprendizaje de las actividades lúdicas.

He aquí las principales condiciones que deben reunir los materiales para que sean utilizados en las actividades lúdicas:

- a. Ser interesante y adecuado a los escolares.
- b. Parecerse lo más posible a la realidad y poseer valor social y educativo.
- c. Contribuir al desarrollo de las facultades anímicas.
- d. Permitir la actividad del docente y del dicente.

Dentro del método didáctico se distingue dos grupos:

1. El que utiliza el maestro para la preparación de sus lecciones (crucigramas, pelotas, cuentos, gráficos, rompecabezas, varios objetos, etc.).
2. El que responde al trabajo de los alumnos. En éste

figuran el material audiovisual que permite la comprensión de la realidad en forma directa mediante representaciones (fotografías, films, dibujos, láminas) o indirectas (mapas) el material de elaboración (cuadernos, cartones, etc.), el de fijación individual (notas) o colectiva (naturaleza) y, por último, el de contraste (fichas, pictogramas), que contribuye también a la enseñanza por cuanto permite modificarla y orientarla en un sentido determinado.

Finalmente diremos que los recursos materiales puede ser de construcción fabril o estar hecho por los mismos escolares, por el maestro o por docentes y dicentes en colaboración.

#### **4.2.1. Audiovisuales:**

El uso de medios audiovisuales en la utilización del juego ha dado resultados muy satisfactorios. Si nos enfocaremos a su definición etimológica, entenderíamos por medios audiovisuales todas aquellas formas de enseñanza o aprendizaje mediante estímulos de la vista, del oído o de los sentidos conjuntamente. En este caso encontraríamos en su generalización máxima que toda dirección del aprendizaje eficiente y rápida necesita radicalmente de dichos medios.

Actualmente, la interpretación de medios audiovisuales se matiza con una exclusión: la lectura o lenguaje escrito. Renuncia en principio el valor significativo y comunicativo

de la lectura, en la que simboliza en cierto modo, el posible abuso verbalista. Más la renuncia no es absoluta, ya que podrá ser admitida en compañía de algunos de los medios. Así mismo, relegada la palabra del docente como representación de la explicación desprovista de imágenes vitales, aunque la acepte con nuevo sentido y variadas compañías en las actividades lúdicas. En la misma esperanza incurre las conversaciones o discusiones entre los escolares, discusión que se puede transformar en juego.

En la constante práctica didáctica se aceptan dentro de los métodos audiovisuales en la realización de las actividades lúdicas como son: mapas, ilustraciones, cromos, carteles, cuadros, gráficos, diagramas, dibujos en las pizarras, etc.

Dentro de las innovaciones puede mencionarse: periódicos, dramatizaciones, mimos, representaciones teatrales, etc. Logrado por los perfeccionamientos eléctricos y electrónicos encontramos lo verdaderamente genuino dentro de los medios audiovisuales como son proyecciones, videos, televisión y los nintendos, bien utilizados y guiados siempre por los profesores y/o padres de familia.

La respuesta satisfactoria de la utilización de estos métodos se conjuga con los teóricos con el ajuste de los mismos a los diversos estadios evolutivos del escolar para lograr de este modo un aumento de la comprensión y dejar al individuo en situación de integrar lo aprendido. A pesar de

esto no debe olvidarse que su eficiencia participa de los principios de novedad, intermitencia, motivación, plasmación sensible y renuncia al esfuerzo. El uso exagerado de estos procedimientos no es defendido por ninguno de los autores. Es conveniente utilizar los medios audiovisuales coordinados con métodos estáticos y con métodos funcionales o dinámicos.

Sin embargo, aunque representan modernas corrientes, no se sitúan necesariamente en las corrientes activas. Básicamente los inconvenientes reales para su aplicación son: carestía de dichos medios, falta de preparación de personal docente para su adecuado uso y por ende su mejor aprovechamiento y existencia prácticamente nula.

Así Rosa María Torres (1993) al hablar de la tecnología de los juegos electrónicos (recurso audiovisual), el hacer referencia al uso de los nintendos-escuela, manifiesta como ventajas específicas, y propone en la escuela recurrir a la tecnología de los juegos electrónicos, no como complemento, sino en reemplazo del modelo escolar convencional basado en la relación frontal maestro-alumno. <sup>16</sup>

En el orden educativo la función de los recursos audiovisuales pueden adquirir las siguientes modalidades en la aplicación de las actividades lúdicas:

- Función comunicativa.- Los instrumentos audiovisuales son agentes de trasmisión de varios

---

<sup>16</sup>. EL COMERCIO (1996) El Comercio va a las Aulas, p. 4

mensajes.

- Función estimulante.- El lenguaje audiovisual es en si, motivador; favorece la acción imitativa y es capaz de suscitar actividades de diversas índole sugeridas por el mensaje.

- Función expresiva.- Los participantes de la educación (profesores y alumnos) pueden utilizar el lenguaje verbo-icónico para expresar determinadas vivencias personales en una línea de creatividad.

- Función analítica.- La tecnología audiovisual permite llegar a minuciosos análisis de la comunicación, como puede ser la saletización y aceleración del tiempo, la presentación de objetos lejanos o inaccesibles, la descomposición de movimientos en un proceso secuencial.

de acuerdo con la inserción en el ámbito educativo suelen establecerse dos grandes grupos de medios:

- Grandes audiovisuales.- (Subordinantes), porque en ellos el papel del docente es subsidiario del medio (TV en circuito abierto, radio, cine, etc.).

- Pequeños audiovisuales.- (Subordinados), en los que el mediador puede actuar sobre el mensaje, bien por selección, creación, aclaración, apoyo, explotación, subsiguiente, etc.

Tomando en cuenta estos aspectos teóricos, podemos relacionar los recursos audiovisuales que utilizan los docentes de los sectores investigados.

Concretamente en esta perspectiva hemos procedido a recibir información sobre los recursos audiovisuales que emplean para desarrollar las actividades lúdicas por medio de las siguientes interrogantes:

8. QUÉ RECURSOS AUDIOVISUALES UTILIZA USTED PARA DESARROLLAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS?

- Videos ( )
- Slides ( )
- Films ( )
- Proyecciones ( )
- No utilizan porque no existen ( )

Los resultados son los siguientes:

### RECURSO AUDIOVISUAL

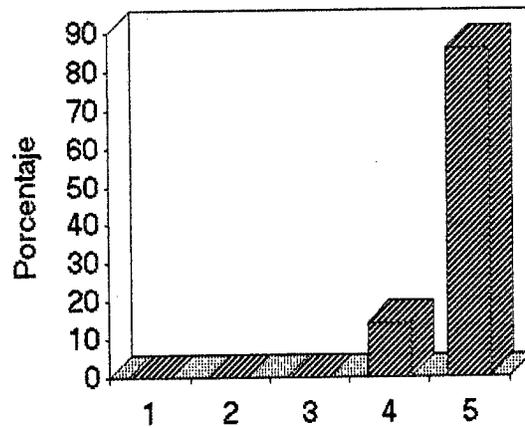
Cuadro Nº 29

ALTERNATIVAS	f	%
Videos		
Films		
Proyecciones		
Slides	1	14
No existen	6	86
TOTAL:	7	100

Representación gráfica:

### RECURSO AUDIOVISUAL

Gráfico Nº 29



Alternativas

1. Videos

2. Films

3. Proyecciones

4. Slides

5. No existen

El 86% de los profesores encuestados, que representan frecuencia de 6 no utilizan audiovisual en las actividades lúdicas porque no cuentan personalmente ni la institución de este recurso, 1 docente expresa que si utiliza el audiovisual (slides) que representa el 14% de los encuestados.

Concluimos manifestando que las escuelas de la parroquia de Malacatos no cuentan con los materiales audiovisuales para que sus profesores utilicen en el desarrollo de las actividades lúdicas con los niños de primer grado.

9. EN CASO DE TENER AUDIOVISUALES EN SU ESCUELA. QUÉ FUNCIONES DESARROLLARÍA EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS?

- Función estimulante ( )
- Función democrática ( )
- Función expresiva ( )
- Función motivante ( )

Los profesores encuestados se los representa a través del siguiente gráfico:

### FUNCIÓN DE LOS AUDIOVISUALES

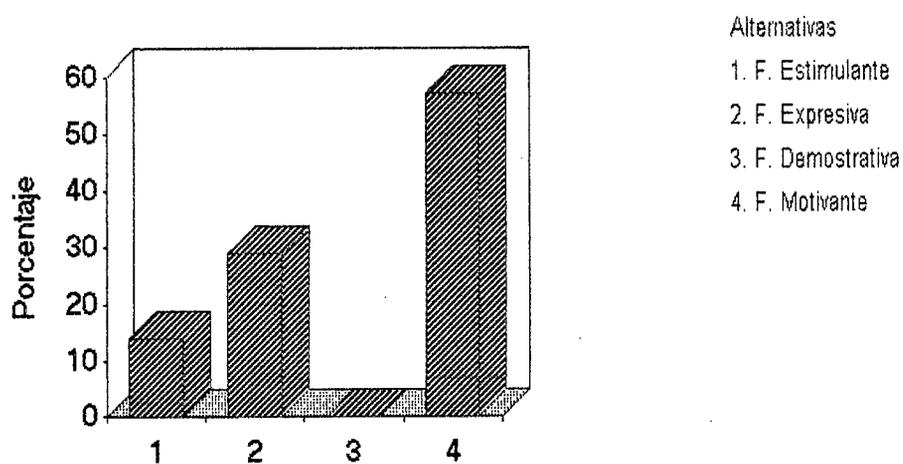
Cuadro Nº 30

ALTERNATIVAS	f	%
Función Estimulante	1	14
Función Expresiva	2	29
Función Demostrativa	4	57
Función Motivante	4	57
TOTAL:	7	100

Los datos que anteceden se los representa a través del siguiente gráfico:

### FUNCIÓN DE LOS AUDIOVISUALES

Gráfico Nº 30



Al realizar el análisis del gráfico que antecede, expresamos lo siguiente: 4 docentes que representan el 57% de los encuestados consideran que al tener los recursos audiovisuales, ellos le darían la función motivante en el desarrollo de las actividades lúdicas, 2 que significa el 29% expresan que le darían una función expresiva, 1 que significa el 14% de los encuestados le daría función estimulante al uso de los audiovisuales en el desarrollo de las actividades lúdicas, la alternativa como función demostrativa no tuvo respuesta alguna.

Con los antecedentes citados, podemos corregir que los docentes al contar con los recursos audiovisuales le darían una función motivante y expresiva en el desarrollo de las actividades lúdicas en los alumnos del primer grado de las escuelas María Montessori, Victor Mercante y M. J. Rodrigues de la parroquia Malacatos del cantón Loja.

#### **4.2.2. De manipulación.**

Para la real academia, manipular los materiales es operar con las manos o varias partes del cuerpo los objetos, con un significado por consiguiente más restringido que el que figura en el diccionario de Oxford, donde también quiere decir "tratar hábilmente como manejar con tacto o con oficio hechos, materias, personas o sus emociones".

Los materiales de manipulación son de carácter menos rutinarios, se combinan en una gran medida la capacidad

mental del que formula el proyecto con la destreza manual para realizarlo.

En la utilización de las actividades lúdicas, es el conjunto de ejercicios orientados a desarrollar las destrezas manuales de los alumnos, quienes proyectan su hacer en la transformación de los elementos materiales que se les brindan, que pueden oscilar desde una sencilla cartulina hasta un conjunto complicado de equipos. Este tipo de materiales deben ser interesantes y variados para evitar la monotonía y la rutina.

El desarrollo de las actividades lúdicas a través del uso de materiales de manipulación, pretende conseguir la capacitación psicomotora del alumno al servicio de las aptitudes intelectuales y volitivas, desarrollando integralmente su acción humana, proyectada en una acción lúdica concreta.

Estos materiales de manipulación tienen un amplio campo de acción, en el que los alumnos ponen a prueba su destreza para transformar los más sencillos objetivos de la actividad lúdica que ayudan a desarrollar, junto a las destrezas su imaginación y creatividad.

Esta perspectiva suministra a los materiales de manipulación gran importancia en el marco formativo, evitando sus errores en el ejercicio o de actividades de complemento en el desarrollo intelectual, actitudinal y psicomotor de los

niños.

Las actividades lúdicas que se realizan utilizando materiales de manipulación, en lo que mera función recreativa viene añadido un contenido o unas posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos. Su utilización espontánea y libre tiende a favorecer el desarrollo de las habilidades o conocimientos en ellos explícitos o implícitos. Si de un modo intencional se introducen en un programa educativo concreto, sobre todo en los primeros años de escolaridad, pueden perfectamente orientarse al logro de los objetivos de las diferentes áreas que configuran el programa. Así por ejemplo: para el Área de Lenguaje, en concreto, para el desarrollo del vocabulario sirven de material los juegos de puzzles de manipular frases o los crucigramas, y para el Área de Matemáticas, cualquier juego lógico-matemático de clasificación o de seriación de objetos manipulados.

Es muy importante determinar los materiales de manipulación en las actividades lúdicas, este debe ser apropiado para cada edad y situación. En la elección de las actividades lúdicas cabe tener en cuenta ciertas normas:

- a. El material debe ser para que el niño manipule con él y libere sus energías.
- b. Contar con los materiales suficientes para que el niño se exprese y juegue, pero no tantos como para perder su interés por exceso de estimulación.

- c. Es conveniente que sean sencillos para que su uso sea libre y espontáneo.
- d. Deben ser apropiados al desarrollo evolutivo del niño.

La finalidad de los materiales de manipulación en el uso de las actividades lúdicas, es la siguiente:

- Aproximar al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados.
- Motivar la clase.
- Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y los conceptos.
- Concretar e ilustrar lo que está exponiendo verbalmente.
- Economizar esfuerzos para conducir a los niños a la comprensión de hechos o conceptos.
- Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más viva y más sugestiva que puede provocar el material.
- Dar oportunidad para que se manifieste las

aptitudes y el desarrollo de habilidades específicas, como el manejo de materiales contruidos por los mismos niños.

Para que el material empleado en las actividades lúdicas, sean realmente un auxiliar eficaz del profesor, debe:

- a. Ser adecuado al asunto de la clase.
- b. Ser de fácil manejo.
- c. Estar en perfectas condiciones de funcionamiento, sobre todo tratándose de material grande, pues nada divierte y dispersa al alumno que las fallas en las demostraciones.

Continuando con la investigación de campo en las escuelas de la parroquia Malacatos, hemos planteado preguntas relacionadas con los materiales de manipulación que utilizan los docentes para desarrollar las actividades lúdicas en los primeros grados, en la siguiente encuesta:

10. QUÉ RECURSOS DE MANIPULACIÓN UTILIZA USTED, PARA DESARROLLAR, LAS ACTIVIDADES LÚDICAS?

- Plastilina ( )
- Arcilla ( )
- Legos ( )
- Cartulinas ( )
- Paletas ( )
- Cubos ( )

Los resultados son los siguientes:

### RECURSOS DE MANIPULACIÓN

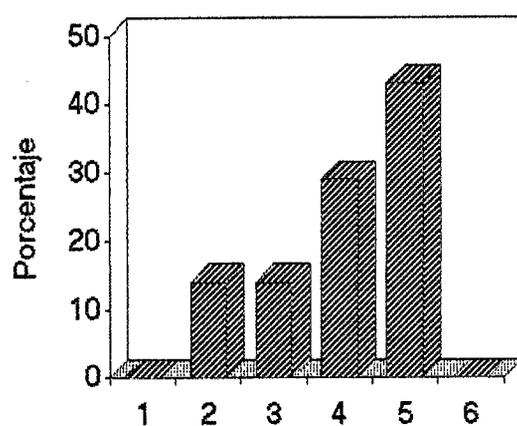
Cuadro Nº 31

ALTERNATIVAS	f	%
Plastilina		
Cartulinas	1	14
Arcilla	1	14
Paletas	2	29
Legos	3	43
Cubos		
TOTAL:	7	100

Representando gráficamente, tenemos:

### RECURSOS DE MANIPULACIÓN

Gráfico Nº 31



Alternativas

1. Plastilina
2. Cartulina
3. Arcilla
4. Paletas
5. Legos
6. Cubos

El 43% de los docentes manifiestan que utilizan los legos en las actividades lúdicas, el 29% de docentes utilizan paletas, el 14% que significa uno de los docentes encuestados utiliza cartulinas, y otro 14% de igual forma hace del uso de la arcilla del medio para realizar actividades lúdicas, los recursos de plastilina y cubos no merecieron respuesta alguna.

Así podemos determinar que los docentes vienen utilizando los legos, paletas, cartulina y arcilla del medio para realizar actividades lúdicas con los niños del primer grado de las escuelas de la parroquia de Malacatos.

11. USTED PARA LA SELECCIÓN DE LOS MATERIALES DE MANIPULACIÓN, OBSERVA QUE TENGA LAS SIGUIENTES CONDICIONES:

- Que sea interesante y adecuada a los niños( )
- Que posea valor social y educativo ( )
- Que exista el número suficiente ( )
- Que no cause peligro ( )

La pregunta es respondida de la siguiente manera:

### SELECCIÓN DE MATERIALES

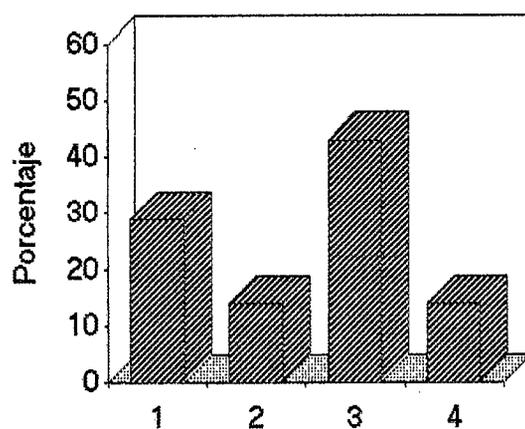
Cuadro Nº 32

ALTERNATIVAS	f	%
Que sea interesante y adecuado a los niños	2	29
Que posea valor social y educativo	1	14
Que exista el número suficiente	3	43
Que no cause peligro	1	14
TOTAL:	7	100

A continuación la representación gráfica del cuadro que antecede:

### SELECCIÓN DE MATERIALES

Gráfico Nº 32



Alternativas

1. Que sea interes. y adec. a los niños
2. Que posea valor social y educativo
3. Que exista el número suficiente
4. Que no cause peligro

Ante las alternativas propuestas los investigados contestaron en los siguientes porcentajes: el 43% dicen que debe haber el número de materiales suficientes, el 29% expresa que para la selección considera que sean interesantes a los niños; 14% expresa que considera en la selección por el valor social y educativo que tengan estos, y otro 14% que no cause peligro en la utilización de los niños.

Podemos concluir manifestando que los docentes para la selección de los materiales, consideran que debe haber el número suficiente, ya que esto permitirá que cada alumno con el objeto desarrolle habilidades y destrezas que permitan mejorar su rendimiento académico; otro porcentaje de docentes en la selección se debe observar que sea interesante y adecuado a los niños del primer grado de las escuelas de la parroquia de Malacatos del cantón Loja.

## CAPÍTULO V

# APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN LA ACTIVIDAD LÚDICA

# APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA EN LA ACTIVIDAD LÚDICA

## 5.1. Aprendizaje Psicomotrices.

Este término hace referencia al dominio de los movimientos de las diferentes partes del cuerpo, en cuanto control de la mente en la coordinación de los elementos responsables de un aprendizaje de movimiento y mente de los individuos.

Los aprendizajes psicomotrices, conlleva en la mayoría de los casos una actividad volitiva, intencional. Progresa a medida que el niño madura física y psíquicamente, según unas etapas predecibles, normativas. Así, del carácter rudimentario que adquiere en el recién nacido (durante el período fetal los movimientos son reflejos), debido a su inmadurez tanto neurológica como corporal, se pasa al dominio de los movimientos diferenciados, en los que interviene un amplio espectro muscular, y finalmente, a la utilización de músculos específicos que implica un elevado grado de coordinación. Esto es el caso de las habilidades finas, tales como la realización de trabajos manuales, de la escritura, de vestirse solo y comer, control de esfínteres, músculos faciales y, en general, de todas aquellas actividades que requieran destreza, con la utilización de las actividades

lúdicas, movimiento (juego) intención (mente).

Estos movimientos coordinados se adaptan a las necesidades espaciotemporales que el niño capta gracias a su propia imagen corporal.

Durante los primeros años de la infancia, este desarrollo de las funciones motoras se realiza en estrecha dependencia con el de las funciones psíquicas. La evolución intelectual del niño puede medirse por el grado de desarrollo que alcanzado su conducta motora. Con este objeto se utilizan los test psicomotores, entre los que se destacan: la escala de desarrollo motor, de Gasell, los test de habilidad motora de Ozeretsky, la escala de inteligencia infantil de Cattell, pero para nuestro propósito elaboraremos un test de actitudes lúdicas como medio de lograr aprendizaje significativos psicomotrices en los niños del primer grado.

En el desarrollo psicomotor, la afectividad juega un importante papel, ya que, junto con el tono, modela la personalidad del niño en sus manifestaciones peculiares: mica, actitudes, posturas, etc. El niño tiene que aprender a controlar sus posturas (adaptación espacial) y los gestos que estas conllevan. Si no se acomoda convenientemente a las situaciones exteriores pueden deberse a trastornos psicomotores, tales como los tics, las torpezas, la apraxia, el tartamudeo, la enuresis, problemas de equilibrio y la teralidad, etc.

Para que la actividad lúdica desarrolle aprendizajes psicomotrices, ésta debe centrarse en el cuerpo y en el movimiento como medio para conseguir un mejor desarrollo de la personalidad y una mejor relación y comunicación del individuo con el mundo que le rodea. La actividad lúdica a través de juegos que desarrollen aprendizajes psicomotrices, tiende a establecer o restablecer (en el niño), a multiplicar (en el adulto) y a mantener (en el anciano) las relaciones con su cuerpo, con los demás y con el medio en general.

La educación a través de actividades lúdicas psicomotrices, presenta varios aspectos, según a quien vaya dirigida:

**a. La enseñanza psicomotriz propiamente dicha.** - Se dirige a los niños de edad escolar. Se trata de un aprendizaje básico en la escuela, punto de partida e instrumento metodológicos de los aprendizajes escolares. Uno de los objetivos principales de la actividad psicomotriz, es que el niño adquiere un esquema corporal bien integrado.

**b. Reducción psicomotriz:** Se dirige a personas aquejadas de trastornos de la sicomotricidad.

Desde este punto de vista educativo, el papel de las actividades psicomotrices, está en función de las etapas de desarrollo del niño. En un primer momento jugará un papel central en cuanto que constituye el fundamento del posterior

desarrollo intelectual. Más tarde mantendrá una estrecha relación con diversas actividades escolares con las que concurrirá simultáneamente al desarrollo de todos los aspectos de la personalidad.

El aprendizaje de actividades psicomotrices a través de acciones lúdicas deben la conducta en función de las experiencias, información, impresiones, actividades, ideas y percepciones de una persona y de la forma en que está las integra, organiza y reorganiza. El aprendizaje psicomotriz, es un cambio más o menos permanente de los conocimientos o de la comprensión, debido a la reorganización tanto de experiencias pasadas como de la información

Varios autores conciben el desarrollo psicomotriz como una serie de esfuerzos seguidos de períodos de consolidación, se cree que estos esfuerzos del desarrollo se organizan en torno a la aparición de determinadas capacidades y que los niños tienen que dominar determinadas componentes de una acción o de movimiento del cuerpo antes del conocimiento de conceptos u operaciones formales. Así Bruner nos habla de tres modelos de aprendizaje: "enactivo, icónico y simbólico. En el modelo enactivo de aprendizaje se aprende haciendo las cosas, actuando, imitando y manipulando objetos. En este modelo que usan con mayor frecuencia los niños pequeños"

A decir verdad, es prácticamente la única forma en que ni un niño puede aprender en el estadio senso-motor. No obstante, también los adultos suelen usar este modelo cuando

intentan aprender tareas psicomotoras complejas u otros procesos complejos.

El modelo icónico de aprendizaje de las actividades psicomotrices, implica el uso de imágenes o dibujos. Adquiere una importancia creciente a medida que el niño crece y se le insta a aprender a través del juego demostrable fácilmente. Así por ejemplo, conocimientos sobre los países, nombres de las cosas, los números, no se aprenden normalmente por medio del modelo enactivo. Los profesores pueden lograr que se adquieran estos contenidos educativos proporcionando a los niños actividades lúdicas con dibujos y diagramas relacionados con el tema y ayudándoles a crear imágenes adecuadas. La presentación icónica es especialmente útil para los niños en el estadio preoperatorio y en el de las operaciones concretas.

El modelo simbólico de aprendizaje psicomotriz es el hecho de hacer uso de la palabra escrita y hablada. El lenguaje, que es el principal sistema simbólico que utiliza el adulto en sus procesos de aprendizaje, aumenta la eficacia con que se adquieren y almacenan los conocimientos y con que se comunican las ideas.

Por estas razones, tratamos de profundizar nuestra investigación de campo, aplicando a los niños de los primeros grados de las escuelas de la Parroquia de Malacatos, el Test de Madurez Psicomotriz que recomienda el Ministerio de Educación y Cultura en el libro de Caritas Alegres, con el

objetivo de descubrir qué aprendizajes psicomotrices han logrado a través de la actividad lúdica los alumnos, el mismo que se lo desarrolla más adelante.

## **5.2. Aprendizajes Motrices.**

El aprendizaje que requiere una secuencia de movimientos corporales se llaman aprendizajes motrices. Aprender a imprimir, a jugar el baloncesto, a escribir a máquina, a coser y a manejar una sierra son algunas de las aprendizajes motrices que se enseñan en la escuela. Este aprendizaje exige una coordinación de la percepción y de movimientos físicos, por lo que se denomina también aprendizaje perceptivo-motor.

Los psicólogos sostienen que la adquisición de aprendizajes motrices implica tres fases básicas de aprendizaje: una fase cognitiva, otra asociativa y otra de autonomía. En la fase cognitiva, el individuo logra una comprensión intelectual de la tarea. Esta fase puede incluir una explicación de la tarea y una demostración, por parte de un modelo, de la habilidad global o de partes separadas de la misma.

Durante la fase asociativa del aprendizaje se relacionan una señal (estímulo) y un movimiento físico (respuesta). Este proceso se asemeja al descrito en el aprendizaje psicomotor, con la diferencia de que el estímulo y una respuesta a asociar no son necesariamente verbales. El estímulo, que con frecuencia se llaman señal, puede ser un sonido, una imagen

o el movimiento de un objeto o de una persona. LA respuesta es un movimiento físico, que puede exigir o no una verbalización. Asociar una letra determinada con un movimiento dado de los dedos en la máquina de escribir, relacionar una nota musical con la posición correcta de los dedos en un violín o vincular la postura de un participante del equipo de gimnasia con un determinado movimiento corporal son actividades que pertenecen a la fase asociativa del aprendizaje motriz. El aprender a integrar una serie de respuestas aisladas (los pasos necesarios para escribir a máquina unos apuntes, para tocar una composición para violín o para realizar una tabla gimnástica) es también parte de la fase asociativa. El objetivo de esta fase consiste en conocer tan a fondo las relaciones existentes entre estímulos y respuesta así como el orden de la respuesta, de forma que la actuación se caracterice, al final, por su espontaneidad y facilidad de movimientos.

La fase de autonomía es la culminación de la fase asociativa. En ella suele aumentar la velocidad de la ejecución y consolidarse la asociación entre señales y respuestas. En estas fases no se aprecian un comienzo o un final claros. Antes bien, hay un solapamiento constante. Una persona puede hallarse en la fase asociativa en una parte de una habilidad (por ejemplo, los golpes de defensa en el tenis) y en la fase de autonomía en otra parte (como el servicio en tenis).

De igual forma tenemos que analizar los factores que

favorecen el aprendizaje de habilidades motoras. Tanto la práctica como la retroalimentación (información sobre la actuación de una persona) son dos de las más importantes ayudas para el aprendizaje motor. La duración de las sesiones de práctica debe limitarse para evitar una fatiga o tensión excesivas. Sin embargo, la práctica no debe ser tan breve que se produzca un reforzamiento escaso o nulo de las asociaciones. A la hora de decidir el tiempo de práctica deben tenerse en cuenta el nivel de desarrollo de los alumnos y la naturaleza de la tarea. Para los niños más pequeños y para los que empiezan a aprender una habilidad, las sesiones han de ser relativamente breves.

Las condiciones en las que se realiza la práctica deben favorecer al aprendizaje de la habilidad motora. Como ya mencionamos antes, las prácticas de escribir a máquina o de tocar el violín, que exigen un control muscular fino, no deben realizarse inmediatamente después de ejercicios agotadores, como saltos y carreras, que exigen un control de los grandes músculos. Las actividades fuertes reducen temporalmente el control de la persona sobre los músculos menores. Las condiciones en las que se practique una habilidad motora deben ser también parecidas a aquéllas en las que debería incluir de uso del mismo piano y realizarse en el mismo escenario, siempre que fuere posible.

Ciertos datos indican que la práctica mental, no acompañada de movimientos corporales, puede favorecer la actuación.

Otro problema relacionado con la práctica del aprendizaje motor es el de la duda entre el aprendizaje global y el parcial; nos preguntamos: ¿Debe aprenderse una habilidad por partes, o globalmente desde el principio?. Por lo general, parece demostrado que las habilidades motoras deben aprenderse por partes cuando estos componentes no están intrincadamente relacionados o no interactúan en gran medida. En cambio, cuando hay una gran interrelación entre ellos, es preferible aprender las habilidades como un todo. Se recomienda el método parcial progresivo como alternativa. En él se aprenden partes, pero practicándolas conjuntamente cada vez que se enseña una nueva. Es lo que ocurre cuando una persona aprende a saltar de rodillas desde un trampolín, después a saltar sentado y luego a combinar estos saltos de rodillas y luego combinar estos saltos con una voltareta, etc., Con independencia del método o de la duración, las sesiones prácticas deben estar dirigidas a un objetivo. El individuo a de saber con la mayor certeza posible qué componentes de la habilidad debe perfeccionar.

En la actualidad el sistema educativo ecuatoriano tiende al desarrollo de habilidades motoras, lo que el maestro debe conocer las actividades para lograr aprendizajes motrices significativos a través de la práctica de acciones lúdicas que motiven a los niños del primer grado a integrarse totalmente en el aprendizaje. Los aprendizajes motrices se demuestran mediante una acción corporal observable en forma clara y directa y otras en las que se supone se desarrolla una proceso interno, mental. Tomando esto en consideración se

puede establecer que los aprendizajes motores es una actividad externa. Los aprendizajes motrices son los que se relacionan con la manipulación, manejo correcto de materiales e instrumentos. Mejores aprendizajes se logran cuando las actividades curriculares y extracurriculares son realizadas a través de actividades lúdicas, el niño aprende-juega y compite.

En la actividad motora del niño de 6 a 7 años, se observa que éste puede correr y saltar, al principio con ambos pies; luego con un solo pie, puede mantenerse en equilibrio momentáneo; en estos años, el dominio motor le permite realizar juegos individuales y colectivos, en los que la actividad muscular es motivante y placentera.

Los músculos que intervienen en la realización de las actividades lúdicas, por lo general son las manos y los pies. Un aprendizaje motriz observable es en el sostenimiento del lápiz en forma casi semejante al del adulto y el niño puede trazar líneas verticales, círculos, imitar una serie de realidades naturales y simbólicas, puede jugar a los crucigramas fáciles, desarrolla juegos con la pelota, le gusta que le enseñen a jugar con los números, etc.

Desde este particular punto de vista, es nuestro objetivo descubrir qué aprendizajes motrices a través de la actividad lúdica realizan los niños del primer grado de las escuelas de la Parroquia Malacatos, por lo que hemos elaborado el Test aplicado a los niños, el mismo que lo

detallamos a continuación:



**A. CARACTERIZACIÓN DEL TEST.<sup>18</sup>**

Items 1: Figuras a presentarse:

Valoración:

1. Reproducción de 5 a 4 figuras en las condiciones indicadas:..... 3 puntos
2. Reproducción de 3 a 2 figuras en las condiciones indicadas:..... 2 puntos
3. Reproducción de una figura :..... 1 punto

Items 2: Figuras que se presentarán en el pizarrón:

---

<sup>18</sup> MEC. (1970) Guía Didáctica, Lectura, Caritas Alegres, Quito-Ecuador, pp. 88, 89, 90, 91 y 92.

Valoración:

1. Reproducción de 4 figuras en el orden dado de manera identificable hasta con una figura invertida:..... 3 puntos
2. Reproducción de las 4 figuras en el orden dado, de manera que se puedan distinguir una de otra aunque una de ella esté invertida o tenga rasgos en posición contraria a la normal; ó 2 figuras estén bien hechas y el resto mal o invertidas, ó sólo se haya reproducido 2 figuras bien hechas; o todas las figuras sean perfectamente identificables, pero que estén en orden inverso arbitrario:..... 2 puntos
3. Reproducción que no permita distinguir las figuras o no sea la misma :..... 1 punto.

## Items 3 : Objetos a nombrar:

- |           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| - c a s a | - m e s a   | - á r b o l |
| - n i ñ a | - l á p i z |             |

Valoración:

1. Dibuje de 5 a 4 objetos en las condiciones indicadas.  
3 puntos
2. Dibuje de 3 a 2 objetos en las condiciones indicadas.  
2 puntos
3. Dibujo de un objeto en las condiciones indicadas o de objetos arbitrarios :..... 1 punto.

ESCALA DE PUNTAJES

- 9 - 8 puntos = Superior
- 7 - 5 puntos = Mediano
- 4 - 3 puntos = Inferior
- 2 - 0 puntos = Más bajo.

## RESULTADOS DEL TEST

x	p	x	p	x	p
1	5	30	9	54	7
2	9	31	7	55	8
3	8	32	8	56	9
4	8	33	9	57	9
5	8	34	8	58	1
6	7	35	9	59	8
7	9	36	5	60	8
8	1	37	8	61	4
9	9	38	9	62	8
10	8	39	9	63	3
11	8	40	3	64	8
12	9	41	8	65	9
13	6	42	9	66	3
14	9	43	8	67	8
15	8	44	8	68	8
16	5	45	8	69	8
17	8	46	8	70	9
18	8	47	8	71	9
19	9	48	7	72	8
20	9	49	8	73	9
21	9	50	8	74	9
22	9	51	4	75	8
23	9	52	8	76	9
24	8	53	9	77	9
25	5	Escuela		78	8
26	9	María Montessori		Escuela	
27	8			M. J. Rodríguez	
28	9				
29	6				
Escuela					
Víctor Mercante					

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE MADUREZ DE APRENDIZAJES  
PSICOMOTRICES Y MOTRICES DE LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS GRADOS  
DE LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA MALACATOS.

Cuadro Nº 34

ESCUELAS	ESCALA SUPERIOR		MEDIANO		INFERIOR		MÁS BAJO		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Víctor Mercante	22	76	6	21	1	3	-	-	29	37
María Montessori	19	79	3	13	2	8	-	-	24	31
M.J. Rodríguez	20	80	1	4	3	12	1	4	25	32
TOTALES:	61	78	10	13	6	8	1	1	78	100

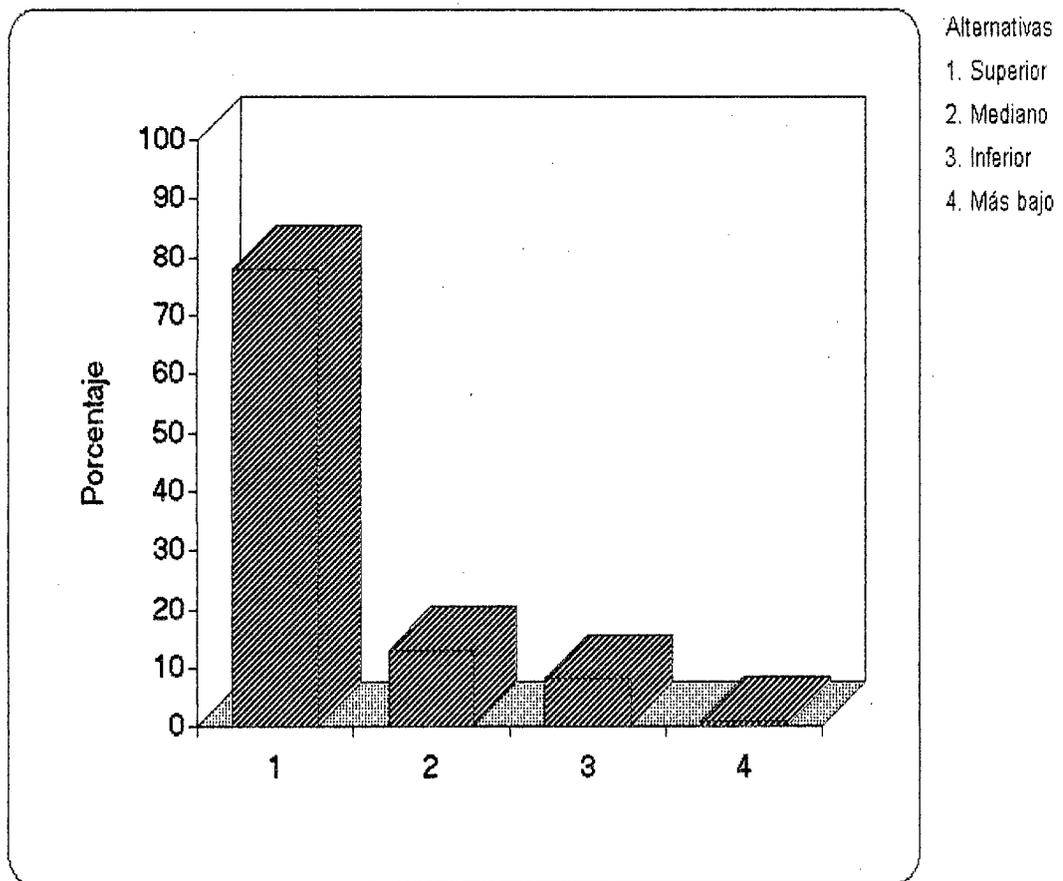
Porcentualmente podríamos manifestar que el 78 % de los niños obtuvieron en la prueba una escala SUPERIOR; el 13 % una escala de puntuación de madurez mediano; el 8 % una es la Inferior; el 1 % obtuvo una escala de madurez demostrada Más Bajo.

En conclusión los niños de los primeros grados de las escuelas de la parroquia Malacatos del cantón Loja, más de la mitad desarrollan aprendizajes psicomotrices y motrices a la escala Superior, lo que nos permite indicar que cuando la enseñanza y las pruebas de evaluación y comprobación se los realiza con la aplicación de test para desarrollar habilidad y destrezas motoras a través de actividades lúdicas se logra mejores resultados, que, con la aplicación de pruebas subjetivas o pruebas directas, que tradicionalmente algunos docentes en la actualidad todavía hacen uso de ellas.

Representando gráficamente los datos que anteceden,  
tenemos lo siguiente:

GRÁFICO DE LOS RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL TEST DE MADUREZ DE APRENDIZAJES PSICOMOTRIZ Y MOTRIZ DE LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS GRADOS DE LAS ESCUELAS DE LA PARROQUIA MALACATOS.

Gráfico Nº 33





### 5.3. Comparación de Aprendizajes mediante la Actividad Lúdica.

La comparación se la realizará considerando el estadio senso-motor de los niños que dependen de gran medida de las actividades físicas-lúdicas que éstos realizan. Aprendizajes en términos generales, como un cambio relativamente permanente de la conducta psicomotriz que cabe explicar en términos de experiencia y práctica. Aunque no es posible verificar y observar a través del test el registro de ejecución del sujeto y, a partir de ella, inferir la presencia o ausencia de aprendizaje psicomotriz o motor que desarrollan los niños.

Por esta consideración tomaremos en cuenta los siguientes lineamientos para la comparación de los aprendizajes a través de las actividades lúdicas, a más de las especificaciones que consta en el test respectivo.

1. Comentarios sobre los planes de clase diarios en función de los diferentes tipos de aprendizajes que esperan que usen los maestros a través de las actividades lúdicas. Preguntándonos: ¿en qué medida su procedimiento de enseñanza logrará aprendizajes psicomotrices y/o motores?.
2. Qué ejercicios lúdicos propone el maestro que permitan que los niños concentre su atención en las actividades lúdicas psicomotrices.
3. No prestar atención a la precisión de la ejecución de

las acciones psicomotrices del momento, sino a la estructuración que el alumno hace de la información.

4. Cuanto más complejo y abstracto es el material que se utiliza en el aprendizaje, más importante son los términos que los niños se motivan al realizar la actividad.
5. Al enseñar a través de la actividad lúdica, comprobar en primer lugar el nivel de comprensión de los niños de todas las normas a observar, luego demostrar los contenidos a desarrollar.
6. El aprendizaje de habilidades motoras requiere una planificación minuciosa de sesiones prácticas, junto con la retroalimentación y el establecimiento de un objetivo.
7. Analizar las tareas motoras en función de los aspectos cognitivos, asociativos y de autonomía, en la realización de las actividades lúdicas.

Las tareas de comparación las realizaremos analizando la edad cronológica y el sexo de los niños, de igual forma los referenciales académicos y profesionales de los docentes.

La comparación general se la realizará considerando en relación directa con el establecimiento de objetivos que se hallan en la retroalimentación, que constituye otra ayuda fundamental para el aprendizaje de las habilidades psicomotoras, a través de las actividades lúdicas. Llamaremos retroalimentación a la información que se facilite a la persona que ejecuta una conducta sobre la calidad o precisión

de su ejecución. Quien se ha fijado un objetivo debe tener la oportunidad de comparar éste con los otros resultados obtenidos. A la luz de esta comparación puede modificar su práctica. La comparación aportará en las primeras aplicaciones del test, ha ser lo suficientemente detallada para alentar una mejora sistemática en las sesiones de aplicación posteriores., incluyendo información sobre actividades correctas o incorrectas realizadas. A medida que mejora la ejecución, va haciéndose menos necesaria y en la mayoría de los casos, deberá interrumpirse o, al menos, reducirse considerablemente. El niño, por otra parte, tiende a desarrollar una conciencia clara de la tarea a través de la información que recibirá antes de su aplicación. Para estimular esta actividad, el profesor puede pedir a los alumnos que indiquen sus motivaciones en su actuación después de las sesiones prácticas de las actividades lúdicas.

La comparación de las actividades logradas en la enseñanza por medio del juego, para lograr habilidades motoras, psicomotoras, confrontados con actividades de enseñanza tradicional, servirán para las conclusiones y recomendaciones que al final de esta investigación se harán conocer; y así cumplir con los objetivos propuestos en la misma.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de haber realizado la investigación que nos ocupa y con la veracidad de la información obtenida sobre el juego en el aprendizaje de los alumnos del primer grado de las escuelas de la parroquia Malacatos, durante el año lectivo 1997-1998, hemos podido esclarecer varios aspectos que inciden en la marcha del quehacer educativo, a la vez que nos ha permitido comprobar nuestros supuestos planteados en calidad de hipótesis, por lo que seguros de ello, nos permitimos formular algunas conclusiones y recomendaciones.

## CONCLUSIONES.

1. El juego contribuye a desarrollar habilidades y destrezas a través de actividades lúdicas, lo que le permite a los niños a lograr mejores aprendizajes significativos.
2. La Educación para el siglo XXI tiene como eje principal el desarrollo de habilidades y destrezas, los mismos que son logrados a través de las actividades lúdicas que desarrollen los niños, desde la perspectiva que el niño aprende jugando.
3. Un porcentaje significativo de docentes emplean actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los

contenidos curriculares.

4. Un alto porcentaje de docentes NO tienen preparación ni conocimientos de Psicología infantil en la aplicación de actividades lúdicas, lo vienen realizando de acuerdo a sus experiencias.
5. El 100 % de los docentes de los primeros grados de las escuelas de la parroquia Malacatos, desconocen las formas de utilizar los recursos en el desarrollo de las actividades lúdicas.
6. Se ha comprobado que las actividades lúdicas Si inciden en el logro de aprendizajes significativos.
7. Los docentes vienen de alguna manera empleando la actividad lúdica con mayor frecuencia en las Áreas de Cultura Física, Matemática y Lenguaje y Comunicación.
8. En las actividades lúdicas los niños demuestran y desarrollan el pensamiento crítico y creativo.
9. En las actividades lúdicas psicomotrices, motoras e intelectuales los niños demuestran participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos curriculares.
10. La infraestructura física de las escuelas de la

parroquia investigada es inadecuada para desarrollar las actividades lúdicas.

11. Los docentes en el desarrollo de las actividades lúdicas un alto porcentaje No emplean recursos pedagógicos.
12. Un alto porcentaje de escuelas no cuentan con los recursos audiovisuales para desarrollar las actividades lúdicas.
13. Un alto porcentaje de niños demuestran mejores aprendizajes significativos a través de la aplicación de test de madurez psicomotriz.
14. Al comparar los aprendizajes logrados por los niños, éstos son más significativos cuando se desarrollan a través de las actividades lúdicas creativas y comprensivas.

**RECOMENDACIONES.**

1. Concientizar a los docentes que el juego considerado como actividad lúdica bien orientada contribuye a desarrollar habilidades y destrezas básicas y fundamentales.
2. Que el Ministerio de Educación y Cultura facilite al magisterio de una guía didáctica-práctica de Cómo utilizar el juego en los ejes transversales de las Áreas de estudio en la Educación Básica.
3. Que la Dirección Provincial de Educación, promueva seminarios y cursos sobre contenidos de Psicología Infantil, para que los docentes tengan conocimientos de los estadios evolutivos del niño.
4. Recomendar a los maestros que de la actividad lúdica se puede formar niños con un pensamiento crítico y creativo.
5. Que el Estado Ecuatoriano revierta rentas a favor de las instituciones educativas, y sobre todo del sector rural para mejorar su infraestructura física que sea adecuada para desarrollar las actividades lúdicas.
6. Concientizar a los docentes a no realizar actividades

lúdicas con sus alumnos, si desconocen los procedimientos didácticos metodológicos, ya que ello podría causar desajustes en la acción psicomotriz-afectiva de los educandos.

7. Que el Ministerio de Educación y Cultura a la par de la puesta en marcha de la Reforma Curricular consensuada, dote de los recursos pedagógicos necesarios para el desarrollo de las actividades lúdicas en la educación básica de las escuelas investigadas.
8. Es importante la tecnología en la educación, por ello al Estado Ecuatoriano debería de dotar de los audiovisuales básicos que sirvan en la aplicación de las actividades lúdicas y que los niños fijen el conocimiento de mejor manera.
9. Que la Supervisión Escolar de la Provincia de Loja, promueva Círculos de Estudios con los docentes de las diferentes instituciones, sobre contenidos didácticos metodológicos de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
10. Concientizar a los docentes la importancia que tiene la evaluación de los contenidos, a través de la aplicación de test para lograr el desarrollo psicomotriz y motor de los alumnos.

## GLOSARIO

- AMBIVALENTE : se refiere a dos valores diferentes.
- APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO : Proceso mediante el cual el sujeto adquiere destrezas o habilidades prácticas mínimas y significantes.
- ACTO DIDÁCTICO : como la actividad que pone en relación al que enseña con el que aprende.
- ACTO EDUCATIVO : se entiende como tal, todo acto sistemático e intencional que realiza el hombre y cuyo objetivo es la concreción del fin de la educación.
- APREHENSIÓN : Acción de aprehender.
- ACTIVIDADES LÚDICAS : Es el juego que realizan los niños, como producto de los procesos de desarrollo físico y cognitivo del niño influenciados por el medio ambiente que lo rodea.
- CATARSIS : Psicoterapia, destinada a liberar el inconsciente o recuerdos traumatizantes.
- CAPACIDADES : Inteligencia para realizar actividades.
- DESTREZA : Habilidad para realizar las cosas.
- ENSEÑANZA APRENDIZAJE : Acto en virtud del cual el docente pone de manifiesto los objetos de conocimiento al alumno para que éste los comprenda, mediante un

proceso de adquisición de habilidades y destrezas.

ENACTIVO : Se refiere a la realización de las actividades imitando y manipulando objetos a la vez.

ENURESIS : Emisión completa e involuntaria de orina casi siempre nocturna en los niños.

EDUCACIÓN CENTRISTA : Llámase a la educación centrada en lineamientos políticos ubicados en el centro.

ETNÓLOGOS : Personas dedicadas al estudio de la formación y caracteres físicos de las razas humanas.

FILOGENÉISIS : Estudios que se realizan del origen de las ciencias, artes, de las vida intelectual de uno o varios pueblos.

HABILIDADES : Capacidad de disposición que muestran los alumnos para realizar tareas o resolver problemas.

INERVADOS : Acción propia de los elementos nerviosos.

ICÓNICO : Esquema clásica de la teoría de la comunicación, el mensaje se lo presenta como elemento mediador que pone en relación al emisor y el receptor.

JUEGO : Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínscico.

LATENTE : Que no se manifiesta exteriormente.

LÚDICO : Actividad que se realiza a través del juego.

MENSURABLE : Que puede medirse.

MORFOLÓGICO : Aspecto general del cuerpo humano.

PREPARACIÓN : Es uno de los factores condicionantes de la educación. Se lo realiza a través de la capacitación y perfeccionamiento.

PUZZLES : Llámase a los rompecabezas.

PARODIA : Imitación a través de una representación.

REVERSIBILIDAD : Trasmisión que puede ponerse en movimiento actuando sobre cualquiera de los elementos enlazados por ella.

RECURSOS LÚDICOS : Puntos de apoyo mediante el juego que instalamos en la corriente del aprendizaje para que cada alumno alcance o se aproxime a sus techos dicentes.

SEMÁNTICO : Perteneiente al símbolo de objetos o significación convencional: relativo al lenguaje simbólico.

## BIBLIOGRAFÍA

- AVILA, MORERA, Lluís (1994), Cómo Organizar unas Colonias Escolares, Ediciones CEA, Barcelona.
- DOBLER, Erika - Hugo, (1980) Juegos Menores, Tercera Reimpresión, La Habana-Cuba.
- BUSTAMANTE Y LUNA, (1985) Estadística Descriptiva, Loja, Impreso Editorial el Siglo.
- ECUADOR, Ministerio de Educación y Cultura, (1991) Programas de Estudios Nivel Primaria, Quito-Ecuador, Ediciones MEC.
- ECUADOR, Reforma Curricular, (1996) Ediciones DINAMEP, Quito-Ecuador.
- FESLIKEN, Franca, (1974) Juegos y Entretenimientos, Ediciones Lidium, Buenos Aires.
- FREY, Skip, (1975) Juegos Formativos para los Hijos, Editorial De Vechi. Barcelona.
- FRITZEN, Silvino, (1991) Juegos Dirigidos, Colección Pedagogía Grupal, Colombia.

- HERNANDEZ, Roberto, (1991) Metodología de la Investigación, Ediciones McGraw Hill, Colombia.
  
- LASIERRA, Gerard, (1990) 1015 Juegos y Formas Jugadas de Iniciación Deportiva, Editorial Paidotribo, Barcelona.
  
- VARIOS, (1978) Psicología Infantil y Juvenil, Ediciones COF, Barcelona España.
  
- VIGEVANI Itala (1973) Brillantes Juegos de Sociedad, Editorial De-Vicchi, Barcelona.

## ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
MODALIDAD ABIERTA.

ENCUESTA PARA LOS PROFESORES QUE LABORAN EN EL SEGUNDO AÑO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DE LA PARROQUIA DE MALACATOS, DEL CANTÓN LOJA.

OBJETIVO : Averiguar qué actividades lúdicas emplean los docentes en la enseñanza-aprendizaje.

INSTRUCCIONES: Proponemos una serie de preguntas que usted debe marcar con una (X) dentro del paréntesis; una de las alternativas de cada pregunta.

C U E S T I O N A R I O

1. ¿En cuál de las Áreas de Estudio, usted emplea la actividad lúdica con mayor frecuencia en la enseñanza-aprendizaje?.
  - Lenguaje y Comunicación ( )      - Matemática ( )
  - Entorno Natural y Social ( )      - Cultura Física ( )
  - Otras ( )
  
2. ¿Qué actividades lúdicas emplea para desarrollar destrezas afectivas, en el Área de Lenguaje y Comunicación?.
  - a. Comparte actividades de lecto-escritura ( )
  - b. Expresa satisfacción por la lectura ( )
  - c. Comparte y le llama la atención la lectura ( )
  - d. Identifica su "yo" con lo que escribe. ( )
  - e. Desarrolla el pensamiento crítico y creativo. ( )

3. ¿Qué actividades lúdicas emplea para desarrollar destrezas afectivas, en el Área de Matemática?.
- a. Integra al grupo al conocimiento de los números ( )
  - b. Identifica objetos y figuras geométricas ( )
  - c. Descubre las características de las figuras geométricas. ( )
  - d. Estima valores de medida. ( )
  - e. Razona la lógica de sumar. ( )
4. En las actividades lúdicas afectivas, los niños demuestran:
- Placer ( )
  - Espontaneidad ( )
  - Creatividad ( )
  - Voluntario ( )
  - Su participación es : Activa ( )
  - Pasiva ( )
5. ¿Qué actividades lúdicas emplea para desarrollar destrezas motrices en el Área de Lenguaje y Comunicación?.
- a. Realiza juegos para la lecto-escritura ( )
  - b. Se desplaza con facilidad. ( )
  - c. La escritura la realiza con habilidad. ( )
  - d. Siempre borra lo que cree que está mal escrito ( )
6. ¿Qué actividades lúdicas emplea para desarrollar destrezas motrices en el Área de Matemática?.
- a. Construye figuras por medio de actividades manuales ( )
  - b. Enseña a sumar por medio de juegos ( )
  - c. Construye con técnica materiales diversos, figuras geométricas, sólidas y simples. ( )

- d. Aprende a señalar con movimiento expresivo del esquema corporal, las figuras geométricas. ( )
- e. Expresa la suma en los movimientos de los dedos ( )
7. En las actividades lúdicas motrices, los niños demuestran:
- Placer ( )
  - Espontaneidad ( )
  - Creatividad ( )
  - Voluntario ( )
  - Su participación es : Activa ( )
  - Pasiva ( )
8. ¿Qué actividades lúdicas emplea para desarrollar destrezas intelectuales, en el Área de Lenguaje y Comunicación?.
- a. Identifica con facilidad la idea de la lectura ( )
  - b. Ordena nuevas ideas en la escritura ( )
  - c. Demuestra habilidad para leer y escribir. ( )
9. ¿Qué actividades lúdicas emplea para desarrollar destrezas intelectuales, en el Área de Matemática?.
- a. Relaciona las nociones geométricas con las nociones numéricas ( )
  - b. Interpreta, analiza e integra conceptos, principios y propiedades de objetos matemáticos ( )
  - c. Estima los resultados de la resolución de problemas. ( )
10. En las actividades lúdicas intelectuales, los niños demuestran:
- Placer ( )
  - Espontaneidad ( )
  - Creatividad ( )
  - Voluntario ( )
  - Su participación es : Activa ( )
  - Pasiva ( )

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
MODALIDAD ABIERTA.

ENCUESTA PARA LOS PROFESORES QUE LABORAN EN EL SEGUNDO AÑO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DE LA PARROQUIA DE MALACATOS, DEL CANTÓN LOJA.

OBJETIVO : Averiguar la preparación y conocimiento que tienen los docentes en la aplicación de las actividades lúdicas.

INSTRUCCIONES: Proponemos una serie de preguntas que usted debe marcar con una (X) dentro del paréntesis; una de las alternativas de cada pregunta.

C U E S T I O N A R I O

1. ¿Usted tiene conocimiento en Psicología Infantil?.  
- Si ( ) - No ( )
2. ¿Usted analiza los problemas psicológicos de sus alumnos?  
- Si ( ) - No ( )
3. ¿Usted conoce los estadios evolutivos del niño?  
- Si ( ) - No ( )
4. ¿La infraestructura física de la escuela para desarrollar las actividades lúdicas, es:  
- Adecuada ( ) - Inadecuada ( )
5. ¿Título que posee?  
- Bachiller en HH. MM. ( )

- Profesor Normalista. ( )
  - Egresado en Doc. Primaria ( )
  - Egres. en Psic. Educativa ( )
  - Egresado en Párvulos ( )
  - Otros ( )
6. ¿Ha recibido cursos, seminarios, sobre cómo desarrollar las actividades lúdicas?.
- Si ( ) - No ( )
7. ¿Usted analiza las actividades lúdicas, porque conoce y tiene preparación, de cómo realizarlas?.
- Si ( ) - No ( )
8. ¿Usted se arriesga a desarrollar actividades lúdicas, sin tener preparación?.
- Si ( ) - No ( ) - A veces ( )
9. ¿Usted realiza la aplicación de las actividades lúdicas de acuerdo a su experiencia?.
- Si ( ) - No ( )
10. ¿La experiencia que usted tiene es suficiente para desarrollar los procedimientos didácticos metodológicos en las actividades lúdicas en forma adecuada?.
- Si ( ) - No ( )
11. ¿Cree usted que la experiencia docente, permite desarrollar en los alumnos el juego como una actividad espontánea y libre en el logro de habilidades y destrezas?.
- Si ( ) - No ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA  
MODALIDAD ABIERTA.

ENCUESTA PARA LOS PROFESORES QUE LABORAN EN EL SEGUNDO AÑO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DE LA PARROQUIA DE MALACATOS, DEL CANTÓN LOJA.

OBJETIVO : Averiguar qué recursos pedagógicos y materiales que emplean los docentes, para desarrollar las actividades lúdicas.

INSTRUCCIONES: Proponemos una serie de preguntas que usted debe marcar con una (X) dentro del paréntesis; una de las alternativas de cada pregunta.

C U E S T I O N A R I O

1. ¿En el desarrollo de las actividades lúdicas, emplea recursos Pedagógicos?.  
- Si ( ) - No ( )
2. En la enseñanza de las actividades lúdicas, en las diferentes Áreas de Estudio, emplea recursos como :
 

- Crucigramas ( )	- Pelotas ( )
- Cuentos ( )	- Gráficos ( )
- Rompecabezas ( )	- Fotografías ( )
- Films ( )	- Dibujos ( )
- Láminas ( )	- Carteles ( )
- Cartones ( )	- Plastilina ( )
- Periódicos ( )	- Revistas ( )

3. En la Institución que usted labora, cuenta con los recursos Pedagógicos, para desarrollar las actividades lúdicas, como:
- Didácticos ( )
  - Metodológicos ( )
  - De Manipulación ( )
  - Audiovisuales ( )
  - Otros ( )
4. Usted en la realización de la actividad lúdica, utiliza el juego, con :
- transparencia ( )
  - claridad ( )
  - comprensión ( )
  - secuencia ( )
5. ¿Qué recursos didácticos utiliza usted con mayor frecuencia en el desarrollo de las actividades lúdicas?.
- participación ( )
  - variación ( )
  - cambio de perspectiva ( )
  - diferenciación ( )
  - interrelación maestro-alumno ( )
6. En la realización de las actividades lúdicas, utiliza aspectos metodológicos, como los siguientes:
- Del juego artificial, al juego técnico ( )
  - Del juego de la experiencia propia al creativo ( )
  - Del juego fácil al juego difícil ( )
  - Del juego individual al juego colectivo. ( )
  - De juegos naturales a juegos contruidos. ( )
7. ¿Cree usted que la enseñanza del juego en forma metodológica permite desarrollar aprendizajes significativos?.
- Si ( )
  - No ( )

8. ¿Qué recursos audiovisuales utiliza usted para desarrollar las actividades lúdicas?.
- Videos ( ) - Films ( ) - Proyecciones ( )
  - Slides ( ) - No existen ( )
9. En caso de tener audiovisuales en su escuela. ¿Qué funciones desarrollaría en las actividades lúdicas?.
- Función estimulante ( ) - Función Expresiva ( )
  - Función Demostrativa ( ) - Función Motivante ( )
10. ¿Qué recursos de manipulación utiliza usted, para desarrollar las actividades lúdicas?.
- Plastilina ( ) - Cartulinas ( )
  - Arcilla ( ) - Paletas ( )
  - Legos ( ) - Cubos ( )
11. ¿Usted para la selección de los materiales de manipulación, observa que tenga las siguientes características:
- Que sea interesante y adecuado a los niños ( )
  - Que posea valor social y educativo ( )
  - Que exista el número suficiente ( )
  - Que no cause daño. ( )

## ÍNDICE

pág.

## INTRODUCCIÓN

1.	ASPECTOS BÁSICOS SOBRE EL JUEGO:	
	Conceptos de Juego :.....	2
	Funciones del Juego :.....	10
	Características de los Juegos :.....	15
	Clasificación de los Juegos :.....	19
2.	DIAGNÓSTICO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS QUE EMPLEAN LOS DOCENTES EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE.	
	Actividades Lúdicas Afectivas :.....	27
	Actividades Lúdicas Motrices :.....	43
	Actividades Lúdicas Intelectuales :.....	55
3.	PREPARACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS POR PARTE DE LOS DOCENTES.	
	Docentes con preparación en Psicología Infantil:...	71
	Docentes que no tienen preparación :.....	82
	Porcentaje de docentes que realizan las actividades lúdicas de acuerdo a sus experiencias :.....	94
4.	RECURSOS QUE SE EMPLEAN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.	
	Recursos Pedagógicos :	
	- Didácticos :.....	107
	- Metodológicos :.....	124

Recursos Materiales :	
- Audiovisuales :.....	139
- De Manipulación :.....	147
5. APRENDIZAJE Y SU INCIDENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.	
- Aprendizajes Psicomotrices :.....	157
- Aprendizajes Motrices :.....	162
- Comparación de Aprendizajes mediante la actividad lúdica :.....	176
CONCLUSIONES :.....	180
RECOMENDACIONES :.....	183
BIBLIOGRAFÍA :.....	188
ANEXOS :.....	191