



UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA
DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



**EL JUEGO DE MEMORIA PLANETARIO, COMO RECURSO LÚDICO EN
EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, DIRIGIDO A LOS
DOCENTES DE LA PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
ESCUELA BÁSICA NACIONAL BÁRBULA I.**

Campus Bárbula, Julio de 2014



UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA
DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



**EL JUEGO DE MEMORIA PLANETARIO, COMO RECURSO LÚDICO EN
EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, DIRIGIDO A LOS
DOCENTES DE LA PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA
ESCUELA BÁSICA NACIONAL BÁRBULA I.**

Trabajo de Grado adscrito a la Línea de Investigación Desarrollo de
Habilidades del Pensamiento y Creatividad, presentado ante el
Departamento de Ciencias Pedagógicas como requisito parcial para optar al
título de Licenciadas en Educación Mención Educación Integral.

Autoras: Borrero C, Yubiry M

Flores F, Johana E

Tutor: Dr. Álvarez, José

Campus Bárbula, Julio de 2014



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Álvarez José, en mi carácter de tutor del Trabajo Especial de Grado titulado: **EL JUEGO DE MEMORIA PLANETARIO, COMO RECURSO LÚDICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LA PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA ESCUELA BÁSICA NACIONAL BÁRBULA I.** Presentado por las ciudadanas: Borrero C. Yubiry M. C.I. 17.887.519 y Flores F. Johana E. C.I. 16.050.833, como requisito parcial para optar al título de Licenciadas en Educación Mención Educación Integral, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado que se designe.

En Bárbula, a los 10 Días del mes de Julio del año 2014

Dr. Álvarez José

C.I. 5071915

DEDICATORIA

Le dedico este logro primeramente a Dios, por darme fortaleza en los momentos más difíciles y llenarme de paciencia para seguir adelante.

A mi Madre la mujer que me dio la vida, por sus consejos, por estar siempre junto a mí a pesar de la distancia y por su apoyo incondicional.

A mi hermano y hermanas, por formar parte de mi vida y de mis proyectos.

A mi sobrina, por llenar de alegría cada instante de mi vida y por ser el motor que me impulsa a seguir adelante.

Y a todas aquellas personas que de una u otra forma han estado a mi lado durante este largo camino.

Borrero C. Yubiry M.

DEDICATORIA

Este trabajo de grado se lo dedico a mi Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se me presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Con todo mi cariño y mi amor para la persona que hizo todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ti por siempre mi agradecimiento y mi corazón mamá.

A tu paciencia, comprensión, por tu bondad y sacrificio me inspiraste a ser mejor para ti, para que yo pudiera cumplir mi meta, gracias por estar siempre a mi lado, Daniel Teixeira.

A mis sobrinos Greivis y Sofía quienes han sido y son una motivación, inspiración y felicidad.

Gracias a esas personas importantes en mi vida, que siempre estuvieron listas para brindarme toda su ayuda, ahora me toca regresar un poquito de todo lo inmenso que me han otorgado. Con todo mi cariño esta tesis se las dedico a Ustedes: Familia Sayago y Sra. Migdalia.

Flores F. Johana E.

AGRADECIMIENTO

Le agradezco primeramente a Dios nuestro Padre Celestial, por darme fortaleza y permitirme recorrer el camino hacia mi meta planteada.

A mis padres, en especial a mi madre por su apoyo incondicional.

A mi familia, en especial a mi tía Alix por abrirme las puertas de su casa y brindarme siempre su apoyo.

A la Universidad de Carabobo, en especial a la Facultad de Ciencias de la Educación, por abrirme sus puertas y brindarme una enseñanza durante estos años de estudio.

A los profesores que dan vida en la Facultad de Ciencias de la Educación, por compartir sus conocimientos y lograr en mí una mejor persona como futura profesional de la docencia.

Al Profesor José Álvarez, por compartir sus conocimientos y guiarme en la elaboración de este trabajo.

A las instituciones, por abrirme sus puertas para realizar mis respectivas prácticas profesionales y así prepararme como futura docente.

A mis amigos y amigas, por el apoyo que me han dado durante todo este tiempo.

A todos ellos mis más sincero agradecimiento.

Borrero C. Yubiry M.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

Le doy gracias a mi madre Rosa por estar en todo momento, por ser mi apoyo, mi luz y mi camino. Por haberme dado la fortaleza para seguir adelante.

Le agradezco a la Señora Migdalia, por haberme ayudado a realizar una de mis metas ser Licenciada de Educación Integral.

A Yubiry, por ser una excelente compañera de trabajo de grado y amiga, por haberme tenido la paciencia necesaria y por motivarme para la realización de este trabajo.

A mis amigas por todos esos momentos que pasamos juntas y por la confianza que en mi depositaron.

Flores F. Johana E.

ÍNDICE GENERAL

	Pp.
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	xiii
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	16
Objetivos de la Investigación	21
Objetivo General	21
Objetivos Específicos	21
Justificación	22
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	25
Bases Teóricas	30
Referentes Conceptuales	35
Bases Legales	67
Definición de Términos	70

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de Investigación	74
Diseño de la Investigación	74
Población	75
Muestra	75
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	76
Validez de los Instrumentos	76
Confiabilidad de los Instrumentos	77
Técnicas para el Procesamiento y Análisis de la Información	78
Fases da la Investigación	78

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	81
--	----

CONCLUSIONES	98
---------------------	----

RECOMENDACIONES	100
------------------------	-----

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA	102
---------------------	-----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	123
-----------------------------------	-----

ANEXOS	130
---------------	-----

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO		Pp.
1	Metodología Tradicional	83
2	Diferentes recursos didácticos	84
3	Motivación	85
4	Creatividad	86
5	Creatividad	87
6	Espontaneidad	88
7	Áreas de conocimientos	89
8	Afectiva	90
9	Estimulación de la memoria	91
10	Concentración	92
11	Formación de capacidades básicas	93
12	Comunicación	94
13	Socialización	95
14	Participación activa	96
15	Participación activa	97

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO		Pp.
1	Metodología Tradicional	83
2	Diferentes recursos didácticos	84
3	Motivación	85
4	Creatividad	86
5	Creatividad	87
6	Espontaneidad	88
7	Áreas de conocimientos	89
8	Afectiva	90
9	Estimulación de la memoria	91
10	Concentración	92
11	Formación de capacidades básicas	93
12	Comunicación	94
13	Socialización	95
14	Participación activa	96
15	Participación activa	97

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	Pp.
Anexo A. Cuadro de Operacionalización de Variables	131
Anexo B. Instrumento de Recolección de Datos	132
Anexo C. Validez de los Expertos	134
Anexo D. Confiabilidad del Instrumento	138
Anexo E. Juego de Memoria Planetario	140



UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA
DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



EL JUEGO DE MEMORIA PLANETARIO, COMO RECURSO LÚDICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE LA PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA ESCUELA BÁSICA NACIONAL BÁRBULA I.

Autoras: Borrero C, Yubiry M
Flores F, Johana E

Tutor: Dr. Álvarez, José

Fecha: Julio 2014

RESUMEN

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. La presente investigación se realiza en la Escuela Básica Nacional Bárbula I, y tiene como objetivo proponer el juego de memoria planetaria, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria. Está estructurado bajo el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo. Fue una investigación de campo, descriptiva y se elaboró como un proyecto factible. La población estuvo conformada por 36 docentes que laboran en la institución antes mencionada y la muestra tomada fue de 16 profesores a quienes se les aplicó un cuestionario, validado por el juicio de expertos y de respuesta combinada y cuya confiabilidad fue de 0,81. El instrumento se analizó mediante la estadística descriptiva y las conclusiones señalan que los docentes de la Escuela Básica Nacional Bárbula I, se consideran no tradicionales, quienes creen que el juego desarrollara y estimulará la concentración y favorecerá la comunicación de sus estudiantes. Por otra parte, fomentará la socialización entre los niños. Y además esos docentes están dispuestos a participar en la propuesta de un recurso didáctico para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de la primera etapa de educación básica.

Descriptor: El juego. Recurso didáctico. Proceso de enseñanza y aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón. Es y ha sido el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no se les debe privar del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. Hay que jugar a aquellos juegos que más ayuden a crecer humanamente, sin olvidar una cosa, si nunca se deja de crecer tampoco nunca habría que dejar de jugar. El juego, tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

Durante la infancia, el medio de conocimiento, aprendizaje y expresión por excelencia es el juego, constituyendo una fuente de placer con significado y finalidad en sí misma. En los juegos, los niños reflejan sus experiencias más próximas, sus expectativas, aprenden comportamientos, actitudes y habilidades ante diversas situaciones que van conformando su personalidad futura. A través de ellos, se adquieren capacidades, valores que los juegos refuerzan. Éstos no resultan, en sí mismos, adecuados o inadecuados, sino que todo dependerá de la utilización que de ellos se haga.

De todos es sabido, la importancia que han tenido las actividades lúdicas en el desarrollo infantil, el juego no solamente es un importante recurso educativo, sino que constituye el vehículo propio y natural de la infancia para poner en marcha toda una serie de procesos cognitivos, afectivos y sociales que finalmente posibilitan el desarrollo humano. Los niños necesitan jugar para aprender y esto ya ha sido puesto de manifiesto por numerables autores dentro del ámbito de la Psicología y de la Educación.

Desde la perspectiva anteriormente mencionada, es obvio decir que el juego contribuye enormemente al desarrollo de niños y niñas,

proporcionando unos escenarios de aprendizaje que mediarán e influirán en forma notable, en las habilidades que se están adquiriendo. Sin embargo, no hay que pasar por alto, que existe una gran diversidad de juegos y juguetes, y no se puede suponer que todos ellos potencian y facilitan las mismas habilidades, por ello, se desea proponer el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I. A través de él, se iniciará la enseñanza de actividades en lengua, matemáticas y cualquier otro beneficio que se pueda proporcionar en su aprendizaje.

La siguiente investigación se desarrolló en cinco capítulos los cuales contaron con los siguientes elementos: en el Capítulo I, se plantea la problemática, se formulan los objetivos y se justifica la propuesta. En el Capítulo II, se presentan estudios previos relacionados con el tema, se desarrollan las bases teóricas que le dan soporte a la investigación, las bases legales y la definición de algunos términos que ayudan al estudio. El Capítulo III constituye el Marco Metodológico, donde se resalta el tipo y diseño de la investigación, el procedimiento que se realizará para lograr los objetivos, la población y la muestra, así como se menciona el tipo de instrumento que se usará para el diagnóstico, su validez, la confiabilidad y se menciona como se analizarán los resultados que sustentan la necesidad.

El Capítulo IV, es el análisis de resultados del instrumento aplicado, sus conclusiones y recomendaciones, y finalmente, el Capítulo V que está formado por la propuesta como tal, sus objetivos y fundamentación.

CAPÍTULO I EL

PROBLEMA

Planteamiento del Problema.

En la vida de los niños más pequeños del mundo entero se ha ido produciendo una transformación significativa, principalmente en lo relativo a su escolarización. Mientras que anteriormente la educación era privilegio de una minoría, hoy en día se la reconoce como un derecho universal, con la confirmación de que todos los niños tienen el derecho a recibir educación de conformidad con la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. (Naciones Unidas, 1989).

Desde que se comenzó a usar, la palabra preparación ha ido acumulando un sinnúmero de significados distintos, provocando debates a granel y la confusión de padres y docentes (Kagan, 1990). Hizo su aparición en la prensa en los años veinte del siglo XX, en dos expresiones que se disputaban la primacía: “preparación para el aprendizaje” y “preparación para la escuela”. Propugnada por los desarrollistas, la preparación para el aprendizaje era concebida como el nivel de desarrollo en el cual una persona posee la capacidad de emprender el aprendizaje de materias específicas, interpretando dicho nivel como la edad a la que por término medio un determinado grupo de individuos adquiere la capacidad en cuestión.

La preparación para la escuela es una noción más definida, que comprende destrezas cognitivas y lingüísticas específicas (como la identificación de los colores o la habilidad de distinguir un triángulo de un cuadrado). Independientemente del campo académico particular, la

preparación para la escuela característicamente sanciona normas de desarrollo físico, intelectual y social suficientes para permitir que el niño cumpla con los requisitos de la escuela.

Un bajo índice de matriculación, una insatisfactoria asistencia a clases, las repeticiones de curso, una elevada incidencia de la deserción escolar y un escaso rendimiento generalizado en los primeros años de la educación indican invariablemente que un sistema educativo no cumple con el objetivo de estar preparado para los niños.

Por otro lado, la disponibilidad de los docentes, su fiabilidad y entrega a la propia labor, la aplicación de métodos didácticos poco eficaces y una disciplina rígida, a menudo combinados con un bajo nivel de formación profesional y una remuneración escasa, sobre todo para aquellos que trabajan con los niños más pequeños.

Ahora bien, cuando se habla de aprendizaje se entiende en su sentido más amplio; es decir, cuando el ser humano aprende lo aprende todo, lo explícito y lo implícito, por ello cuando se juega también se aprende de todo. No obstante, hay que hacer otra matización: jugando se aprende, pero aprender no es educar. La educación es un proceso dirigido intencionalmente, en el cual se facilita la adquisición de determinadas habilidades y no de otras (en el contexto educativo formal se trata de lograr el desarrollo integral del estudiantado).

Desde esta perspectiva, se entiende la utilidad de disponer de situaciones de aprendizaje basadas en el juego a partir de las cuales niños y niñas irán adquiriendo habilidades positivas y valores que contribuyan a mejorar su desarrollo personal. Durante la infancia, el medio de conocimiento, aprendizaje y expresión por excelencia es el juego, constituyendo una fuente de placer con significado y finalidad en sí misma. En los juegos, las niñas y

los niños reflejan sus experiencias más próximas, sus expectativas, aprenden comportamientos, actitudes y habilidades ante diversas situaciones que van conformando su personalidad futura. A través de ellos, se adquieren capacidades y valores que los juguetes refuerzan. Éstos no resultan, en sí mismos, adecuados o inadecuados, sino que todo dependerá de la utilización que de ellos se haga.

De todos y todas es sabido la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil; el juego no solamente es un importante recurso educativo, sino que constituye el vehículo propio y natural de la infancia para poner en marcha toda una serie de procesos cognitivos, afectivos y sociales que finalmente posibilitan el desarrollo humano. (Bruner 1997). Los niños y niñas necesitan jugar para aprender, y esto ya ha sido puesto de manifiesto por innumerables autores dentro del ámbito de la Psicología y de la Educación. (Vygotsky, 1978).

Es obvio decir, que juego y juguetes contribuyen enormemente al desarrollo de niños y niñas, proporcionando unos escenarios de aprendizaje que mediarán e influirán notablemente en las habilidades que se están adquiriendo. Sin embargo, no hay que pasar por alto que existe una gran diversidad de juegos y de juguetes, y no se puede suponer que todos ellos potencian y facilitan las mismas habilidades. Por ejemplo, hay juegos que claramente facilitan las relaciones entre sus participantes mientras que otros contribuyen más al desarrollo de habilidades cognitivas o motrices. Los juegos infantiles más comunes son los juegos motrices, los socio dramáticos (típicos de la edad preescolar), los de construcción (se dan en todas las edades) y los reglados (aparecen en edades escolares). Si se analizan, se observa que cada uno contribuye más al desarrollo de un grupo de habilidades en concreto.

Los juegos con un claro componente motor son especialmente importantes en los primeros años de vida infantil, y van a influir en que se logre un conocimiento más o menos acertado sobre el propio cuerpo y su imagen corporal. Los juegos socio dramáticos, de naturaleza eminentemente social, tienen como objetivo representarla realidad (jugar a la casita, a los papás, a los médicos o a la oficina). Para que estos juegos se desarrollen exitosamente sus participantes tienen que, además de conocer los personajes que se interpretan, dialogar, respetarse, compartir una situación ficticia, o cooperar. Los juegos de construcción tienen como objetivo la manipulación de piezas para construir algo; estos juegos facilitan que se preste atención para conseguir una meta, resolver problemas, inventar soluciones, pensaren tres dimensiones, etc.

Y, finalmente, los juegos reglados (como las actividades deportivas, juegos de mesa...) se basan en realizar actividades en equipo cumpliendo unas normas; en el transcurso de los mismos se potencian las relaciones personales y la importancia de las reglas para el funcionamiento de los grupos (por ejemplo, existen sanciones cuando las normas no se cumplen). Como puede verse, distintos juegos facilitan el desarrollo de un tipo u otro de habilidades, por tanto la cantidad y la calidad de las experiencias infantiles en estos juegos van a explicar algunas de las diferencias que se observan en su desarrollo.

Por otra parte, el juego, es una actividad imprescindible en el desarrollo de la personalidad del niño, puesto que además de satisfacer sus necesidades de acción y expresión, fomentan su creatividad, espontaneidad y constituye una gran ayuda en el proceso de socialización. Ante todo esto, el juego sería una excelente alternativa para ser utilizado como un recurso adecuado en la educación; es pues, la creatividad y la capacidad del docente para aprovechar todas las bondades que éste ofrece, insertándolo en los programas y ayudando en la solución de las tareas. Es indiscutible, la

importancia que tiene el juego en los niños y niñas de la primera etapa en educación primaria, donde el docente debe usarlo como un recurso didáctico en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se puede evidenciar, que esta actividad es una necesidad vital para el niño y aprende más por medio del juego que por cualquier otra vía, porque el jugar realiza lo que para él es valioso, todos los conocimientos que va adquiriendo en cada área de aprendizaje, lo hace por sí mismo, desarrollando otras cualidades deseables y necesarias para su completo desarrollo como son: ser constructivos, creativos e independientes.

En la Escuela Básica Nacional Bárbula I, ubicada en el Municipio Naguanagua, Sector la Vivienda Rural de Bárbula, durante unas prácticas profesionales de las autoras de esta investigación, pudieron observar, que aún se mantiene la rutina estacionaria de las clases tradicionales de aula. También se pudo constatar que los niños y niñas de la primera etapa de educación básica, llegaban entusiasmados a las primeras horas, pero al iniciarse el proceso de enseñanza y aprendizaje, estos se iban desmotivando e iba decayendo su interés y su atención al desarrollo de la misma. Esta situación planteada previamente, es lo que da origen a esta investigación y por ello se le propone a los docentes, un cambio de estrategias a fin de mantener “vivo” el interés en los estudiantes.

Rondón (2002), señala que los docentes deben buscar recursos y estrategias como el juego, que faciliten el aprendizaje en los niños. Por otro lado, esta actividad tiene una importancia psicológica y les ayuda a incentivar valores como la solidaridad, la unión, el compañerismo, entre otros. Se infiere que el juego no es sólo diversión, sino que es la actividad principal del niño y tan seria para él como lo son las actividades de los adultos.

El saber aprovechar este valioso recurso del juego en educación primaria, será una experiencia placentera de positivos beneficios para toda la

comunidad educativa: docentes, estudiantes y representantes, por lo que se propone específicamente, el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Con el objeto de dar respuesta al problema, se ha planteado las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la necesidad de usar el juego como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I? ¿Cuál es la factibilidad de utilizar el juego de memoria planetario por parte de los docentes, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Primera Etapa de Educación Primaria? ¿Cuáles son las características para diseñar el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer el Juego de Memoria Planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la necesidad del uso del juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Determinar la factibilidad de la utilización del juego de memoria planetario por parte de los docentes, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Primera Etapa de Educación Primaria.

Diseñar el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria en la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Justificación

El juego ha sido considerado como un fenómeno marginal de la vida humana, en efecto, la actividad lúdica del niño es considerada con desdén por el adulto, que la opone al trabajo cotidiano. Derivado de esto, resulta ser solo una actividad más entre muchas otras, sin embargo, es uno de los aspectos más auténticos del comportamiento de los niños, quienes consagran gran parte de su tiempo al juego, y por ello, los psicólogos y pedagogos de la infancia se interesaron en múltiples ocasiones en esta actividad.

Actualmente, se ha enfatizado altamente en la creación de ludotecas como espacios en los que el estudiante pueda aprender jugando. Por su parte, el Centro Nacional de Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia (CENAMEC) (1973), ha promovido los juegos didácticos sobre todo en las áreas de Ciencias Naturales y Matemática, y si a esto, se le suma el reconocimiento universal que considera que el juego constituye un elemento didáctico de alcance pedagógico inmenso, que se forma como medio y no como fin para la educación del niño, se tendrá que reconocer la importancia del juego en la educación.

Es por esto, que una de las finalidades de este trabajo es reivindicar ese papel del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y no sólo en

áreas puntuales, sino en todos los momentos de este proceso, pudiendo abarcar todos los aspectos del desarrollo, presentes en una experiencia en los ámbitos cognoscitivo, emocional, motor, de socialización y desarrollo del lenguaje.

Por lo anteriormente expresado, pensando en el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje y con el fin de aportar en la aproximación a la excelencia de la educación, se desarrolla esta propuesta, en base al Juego de Memoria Planetario, que beneficiará a los niños y niñas de la primera etapa de educación primaria, docentes y comunidad en general, ya que todos se enriquecerán con los beneficios positivos de este recurso disponible a todos.

Con esta investigación, se ponen en práctica, cada uno de los elementos de la línea de investigación: Desarrollo de Habilidades del Pensamiento y Creatividad, ya que a través del Juego de Memoria Planetario, el docente desarrollará conocimientos, técnicas, estrategias metodológicas, recursos y orientaciones que ayuden a los niños de la primera Etapa de Educación primaria, al desarrollo de las habilidades del pensamiento, de la creatividad y praxis en el aula de clase. El juego solo no es suficiente para el aprendizaje del niño. El maestro debe afinar el conocimiento del niño y enfocar el aprendizaje. No puede inferir o imponerse en el descubrimiento; crea el medio adecuado para que éste se dé. Consciente del poder del descubrimiento puede definir y presentar el problema que facilitará el aprendizaje.

Si el interés está por ejemplo, en afinar la discriminación visual del alumno, la maestra no arma un rompecabezas para él, sino que lo ayuda a ver la unión entre las piezas o el orden en que deben ir. El maestro debe estar consiente que su papel no es hacer, sino capacitar al niño para que

haga cosas y después que discuta sobre lo que ha hecho y así crea una situación de aprendizaje.

El presente estudio es importante, por cuanto, en el campo educativo el juego influye en: el desarrollo psicomotor, ya que, mejora la coordinación motora, el equilibrio, la fuerza, la manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, capacidad de imitación y coordinación psicomotora (motricidad fina). Ayuda en el desarrollo intelectual e imaginativo y el desarrollo afectivo-social. Además, por ser una actividad placentera motiva el aprendizaje. En el aspecto cognitivo: Estimula la atención y la memoria, desarrolla el rendimiento, estimula la imaginación y creatividad, desarrollan la comunicación y el lenguaje, desarrollan el pensamiento abstracto y estimulan el pensamiento científico y matemático.

Esta investigación tiene una relevancia social por cuanto, todos los juegos que se realizan en grupo desarrollan la capacidad social del niño. Dependiendo del tipo se desarrollaran unos aspectos u otros, así por ejemplo favorecen procesos de comunicación y cooperación con los demás, preparación para la vida laboral, estimula el desarrollo moral, otros estimulan la cooperación y el compartir, favorecen la comunicación y la confianza en sí mismos, disminuye las conductas agresivas y pasivas, entre otras tantas ventajas. Finalmente, se considera importante la realización de este estudio, por cuanto servirá de apoyo para otras investigaciones dentro y fuera del país.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El Marco Teórico o Marco Referencial comprende una revisión de los trabajos previos realizados sobre el problema en estudio y (o) de la realidad contextual en la que se ubica. Dependiendo de la naturaleza del Trabajo o la Tesis, el Marco Teórico o Marco Referencial puede comprender aspectos teóricos, conceptuales, legales, situacionales de la realidad objeto de la investigación u otros según convenga al caso. De acuerdo con Palella y Martins (2010), es conveniente que el marco teórico contenga los antecedentes de la investigación, estos pueden ser tanto nacionales como internacionales.

Por ende, para la elaboración de este trabajo se tomarán en consideraciones diversos antecedentes que se relacionan con la misma, es decir todo lo concerniente con la promoción del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Antecedentes de la Investigación

En el ámbito Internacional

En el año 2012, se realizó en Perú, específicamente en Lima, un Proyecto de Innovación Pedagógica para el Nivel Inicial y Primaria, en la Institución Educativa N° 1036 “Repúblicas de Costa Rica”, denominado Jugando Lograremos Aprendizajes en las áreas de Matemática y Comunicación”. Su objetivo era promover el uso de estrategias lúdicas en la práctica docente, permitiéndole al docente utilizarlas como recurso didáctico para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes. Las estrategias propuestas están

permite el desarrollo de capacidades en la formación integral de los estudiantes.

El estudio aborda la problemática educativa en los tres campos de intervención, involucrando a todos los agentes educativos, desde el diseño del proyecto, monitoreo, supervisión y seguimiento con el apoyo de los padres de familia. Los beneficiarios del proyecto fueron 104 estudiantes del turno de la mañana y la tarde permitiéndoles mejoras en la calidad de sus aprendizajes.

Dentro de sus resultados se encuentra que el proyecto mejoró los aprendizajes de los estudiantes de 2do grado en la Resolución de Problemas tipo PAEV, es decir, problemas aritméticos elementales, producción de textos en comunicación y verbales, a través del uso adecuado de estrategias innovadoras lúdicas y, además, permitió despertar el interés, procesar adecuadamente la información, fomentar la participación y la socialización, también ayudó al desarrollo autónomo como expresarse con libertad y seguridad y sobre todo a desarrollar valores.

Este estudio es importante porque con la implementación y seguimiento del mismo se pudo comprobar que las estrategias lúdicas en niños en nivel inicial y en la educación primaria, si aportan los resultados esperados. Por ello, se tomará como un gran aporte para la investigación que se está realizando.

Rocha (2010), realizó estudio el cual tituló El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una Situación De Interacción Educativa, el cual tuvo como objetivo proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago de Chile.

El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente.

En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación.

Este estudio es importante para la investigación que se está realizando, por cuanto en el mismo también se plantea el juego como una estrategia pedagógica, y se tomarán algunas teorías como aporte.

En el Ámbito Nacional

Marval (2011), realizó estudio titulado El juego como estrategia didáctica para fortalecer la lectura en los niños y niñas del 5to grado sección “B” de la Escuela Primaria Bolivariana “Juan José Flores”, del Municipio Puerto Cabello. Dicha investigación tuvo como propósito: implementar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los niños y

niñas del 5to grado sección “B” de la Escuela Primaria Bolivariana “Juan José Flores”. Esta se desarrolló asumiendo como paradigma el cualitativo, bajo la modalidad del método de investigación acción participante, de acuerdo a su naturaleza es una investigación de campo, apoyado en la hermenéutica para el análisis de la información. Los sujetos de investigación fueron la docente y los estudiantes del 5to grado sección “B”, docente de biblioteca y su auxiliar, de la Escuela primaria Bolivariana “Juan José Flores”. Igualmente se apoyó en las teorías de Jean Piaget, Vygotsky desde su postura constructivista como marco referencial inicial.

La recolección de la información se realizó mediante la observación participativa, la entrevista y las notas de campo donde se registraron las conversaciones realizadas con los sujetos participantes, entre los instrumentos se utilizaron, la cámara fotográfica, y el block de registro. Para el análisis de la información se utilizaron los procesos de categorización, estructuración, teorización. Además de la triangulación para el logro de la credibilidad y validez del estudio. Los resultados arrojaron que la inclusión de los juegos como estrategia para fortalecer la lectura motivó a los niños a leer con mayor entusiasmo y respeto.

La referencia anterior presenta relación con la presente investigación en cuanto a la importancia que tiene la utilización de actividades lúdicas en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que se propicia un aprendizaje significativo.

Echeverría (2011), desarrolló investigación denominada Juegos Tradicionales como Alternativa De Enseñanza para el Desarrollo Integral. La misma tuvo como propósito fundamental proponer juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar de 4 a 6 años, del Municipio Atures, Estado Amazonas.

La metodología utilizada fue de tipo cuantitativa, bajo la modalidad de proyecto factible apoyada en una investigación descriptiva de campo. La población la conformaron 103 docentes de preescolar que laboran en el Municipio Atures, de la cual se seleccionó una muestra de 51 docentes, los resultados permitieron verificar que los docentes pocas veces utilizan los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo integral de los niños; inexistencia de estrategias metodológicas para facilitar la operacionalización de juegos en sus diversos tipos y modalidades, entre otros; de allí la necesidad de elaborar una propuesta con su plan de acción sobre los juegos tradicionales, a fin de dar respuesta al problema investigado.

En el Ámbito Local

Álvarez (2008), en su investigación titulada Reorientación de la Praxis Docente para facilitar Estrategias de Enseñanza en la Lectura y Escritura en alumnos de primer grado con Dificultades de Aprendizaje en el Colegio Padre Seijas, Municipio Naguanagua, Estado Carabobo. Se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, en cuatro fases: el diagnóstico de las necesidades, la elaboración de un plan de acción, su ejecución y la evaluación.

El método fue la Investigación Acción Participante. Los instrumentos usados fueron la observación participante, la toma de notas y la entrevista en profundidad, utilizando diarios de campo, registros anecdóticos, la cámara fotográfica el grabador, para registrar y obtener datos emergentes de la realidad. El diseño del plan de acción se orientó hacia la planificación y organización de estrategias aplicadas por las docentes auxiliares para facilitar la adquisición y consolidación de la escritura y la lectura en los alumnos del primer grado del Colegio Padre Seijas de Naguanagua.

Álvarez, concluyo que, mediante la aplicación de estrategias de enseñanza se logró mejorar la adquisición y consolidación de la lectura y escritura y se percibió una transformación en el desempeño de los docentes auxiliares, mediante un trabajo cooperativo, pertinente y eficaz.

Las investigaciones reseñadas tienen relación con el presente estudio debido a que las mismas proporcionan información relevante y a la vez orientan el desarrollo del mismo.

Bases Teóricas

Teoría Constructivista

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las ciencias humanas y sociales cuando se hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología y de la antropología, puesto que el elemento fundamental en ellas también es el hombre cuyo desarrollo depende de la influencia sociocultural que el entorno le ofrece.

Para Parcerisa (2000), el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza y aprendizaje, a través de las teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra la concepción constructivista del aprendizaje, según la cual, crea, recrea y construye el conocimiento es el sujeto cognoscente, tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognitiva es capaz de asimilar para plasmarlo en forma oral o escrita, de manera tal que se observe que sí hubo aprendizaje significativo.

De igual manera, la concepción constructivista sirve de base al nuevo diseño curricular. Esta concepción está estructurada sobre los aportes de la

psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman (1989) y Smith (1983) en cuanto al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vigotsky y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje, donde:

- (a) Se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad: intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella. La concepción se acopla al aspecto afectivo porque las interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, van consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura. Esta mediación permite –afirma Vigotsky - (Currículo Básico Nacional, 1997: 32) el desarrollo de los procesos psicológicos como son: Pensamiento, Memoria, Lenguaje, Anticipación del futuro, entre otros.
- (b) Se ajustan a esa personalidad las áreas de los programas para propiciar un aprendizaje significativo.
- (c) Se atiende al individuo – sin descuidar al grupo- en sus aspectos intelectuales, sociales y afectivos.
- (d) Se buscan estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo y duradero.
- (e) Se busca asimismo relacionar el aprendizaje con el entorno del estudiante.
- (f) Se hace énfasis en el qué, cómo, por qué y para qué aprende.

En el mismo orden de ideas, los acuerdos entre investigadores no han tenido un canal de criterios comunes. Existen enfoques diferentes, por ejemplo Spencer –Hall y Gross se inclinan por las teorías clásicas que se encargan de la revalorización del juego como variable dependiente de la personalidad. Buhler (1928), Chateau (1946), Erikson (1950).

Piaget (1971), en su Enfoque Psicogenético

Señala que el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación. Clasifica el juego en:

- (a) Juegos de ejercicios: Primero en aparecer (0 a 2 años), sensorio motriz.
- (b) Juegos simbólicos: Evoca objetos ausentes, transforma las cosas. Reproduce o imita modelos.
- (c) Juegos reglados: Son más formales, están sujetos a reglas. Se transmiten de generación en generación.

Otro estudioso del tema es Klein (1929), quien destaca "... la labor asociativa del juego" (p.28)... porque el juego es el mejor medio de expresión del niño. Empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños... "El juego, entonces, le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan". (p.29).

Teoría del Aprendizaje Social de Bandura

Este aprendizaje está basado en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada, y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta, la cual determina el aprendizaje. A diferencia del aprendizaje por conocimiento, en el aprendizaje social, el que aprende no recibe refuerzo, sino que este recae en todo caso en el modelo; aquí el que aprende lo hace por imitación de la conducta que recibe el refuerzo. Plantea este teórico que los individuos aprenden por observación e imitación, modelando conductas y los modelos pueden ser simbólicos, de la vida real y modelos representativos.

En el juego de memoria planetario, los niños de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I, aprenderán por imitación, una vez que el docente les enseñe en qué consiste el juego. El niño estará socializando, construyendo su aprendizaje, observando las figuras para después ubicarla dentro del resto de las tarjetas, pondrá en práctica la asociación.

Teoría Lúdica

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Al respecto, Yturralde (2010), expresa que es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre han relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales.

El juego trasciende la etapa de la infancia y sin darse cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

En este mismo orden de ideas, la Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad. Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Esta se revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual. Las múltiples variables que componen lo real -su cambio continuo- sólo pueden ser percibidas globalmente con una actitud de inmersión y apertura, permanente juego de relaciones, que posibilitan la comprensión de nuevos y variados horizontes. Por lo tanto, todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global / integral / motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos.

Además, la Pedagogía Lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos -educadores y educandos- crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas. El permanente juego de apelación /respuesta, implicación/ libertad, individualidad/ sociabilidad, entusiasmo/ dificultad, constituyen una situación que permite aprendizajes significativos.

Las importantes contribuciones de la psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la Pedagogía Lúdica.

Teoría de la Preparación Instintiva. Groos (1902)

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social y es por esto que varios personajes dentro de la historia lo han investigado y creado su propia teoría del juego.

Para Karl Groos, filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Considera este autor que, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande, ya que según él, el humano no viene preparado para la existencia y es por esto que le juego sirve para aprender. También clasifico los juegos y los dividió en categorías según el origen del juego, como por ejemplo; los juegos de experimentación, de locomoción, combate, por nombrar algunos.

Referentes Conceptuales

Metodología Tradicional de Enseñanza

Para Gómez (2002), esta metodología tiene como punto de partida el aprendizaje del alumno, al que considera sujeto de la educación. Su finalidad no es solamente que el alumno adquiera una serie de conocimientos (como

en el modelo centrado en el profesor), sino también que desarrolle procedimientos autónomos de pensamiento. La actividad espontánea del alumno es, a la vez, meta y punto de partida de la acción educativa.

No se trata de una educación para informar (y mucho menos para conformar comportamientos) sino que busca formar al alumno y transformar su realidad. Parte del postulado de que nadie se educa solo sino que los seres humanos se educan entre sí mediatizados por el mundo. La educación se entiende como un proceso permanente en el que el alumno va descubriendo, elaborando, reinventando y haciendo suyo el conocimiento.

No propone un profesor-emisor y un alumno-receptor, sino que el proceso aparece en una bidirección permanente en la que no hay educadores y educandos sino educadores-educandos y educandos-educadores.

El Modelo de transmisión o perspectiva tradicional, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno; el estudiante es visto como una página en blanco, un mármol al que hay que modelar, un vaso vacío o una alcancía que hay que llenar. El alumno es el centro de la atención en la educación tradicional. Dentro de esta concepción educativa se pueden distinguir dos enfoques principales:

- (a) El primero es un enfoque enciclopédico, donde el profesor es un especialista que domina la materia a la perfección; la enseñanza es la transmisión del saber del maestro que se traduce en conocimientos para el estudiante. Se puede correr el peligro de que el maestro que tiene los conocimientos no sepa enseñarlos.
- (b) El segundo enfoque es el comprensivo, donde el profesor/a es un intelectual que comprende lógicamente la estructura de la materia y la

transmite de modo que los alumnos la lleguen a comprender como él mismo.

En ambos enfoques se da gran importancia al conocimiento relacionado con otras disciplinas. En su modo de transmisión y presentación, el conocimiento que adquiere el estudiante se deriva del saber y de la experiencia práctica del maestro, quien pone sus facultades y conocimientos al servicio del alumno.

Para Gómez (2002), en el sentido etimológico, la tradición, es el acto de pasar de uno a otro. La pedagogía tradicional puede ser considerada como un sistema de tratamiento de la información, de transmisión y de comunicación escolares. Según la lógica de este modelo, la acción pedagógica se establece, o más exactamente se identifica principalmente alrededor de la actividad del único actor reconocido que es el profesor. Se considera la enseñanza como el principal elemento realizador. Lo tradicional, como transmisión, describe igualmente la transitividad supuesta de los saberes y de los valores, reproducción de un orden establecido conforme a un modelo, inclusive si éste se supone liberador.

La pedagogía escolar se halla en el cruce de modelos del pasado y del presente. La escuela es una institución que está constituida históricamente. De esta manera, los elementos de modelización culturales y tradicionales no se revelan solamente pasados, o en relación con el pasado: ellos están siempre presentes bajo la forma de fundamentos, de referencias, aún si la práctica los ha adaptado (en parte) a las exigencias psicosociales de hoy en día. Las instancias pedagógicas, la clase, el curso, los modos de actuar de los profesores y de los alumnos, sus expectativas y sus representaciones tienen un origen que se puede cuestionar como histórico o como función primaria. Esta permanencia en el seno de la pedagogía escolar permite

comprender la escuela. Entre presente y memoria, la pedagogía es evolución.

El modelo tradicional es, cualquiera que sea su época, una configuración identificadora, una dimensión posible de toda acción pedagógica. Ha sido y es siempre, el centro de una reflexión crítica sobre los principios y los modos de actuar que se ubican en relación con lo "tradicional".

El marco escolar de la pedagogía y la dimensión "tradicional" aparece bajo la forma de la imagen de un maestro, de una clase, a menudo presentadas bajo una forma de pedagogía imposible, paradójica, es decir autoritaria, pedagogía del maestro que se convierte en pedagogía magistral. El modelo tradicional es objeto de aproximaciones contradictorias: de una parte, él constituye el principal modo de realización y de representación de la actividad pedagógica, imagen en donde el profesor oficia en una clase bajo el modo de transmisión de lo tradicional -esta cara aparente del trabajo pedagógico encuentra aquí una historia y sus razones-; de otra parte, el modelo tradicional, a menudo es criticado y puesto en tela de juicio.

Con el término tradicional se trata de identificar una época, que se distingue por la presencia de tres polos característicos:

- El conjunto de modos de actuar en pedagogía producto de una tradición: la tradición y la cultura pedagógica, en el doble sentido de cultura profesional y de origen cultural de la pedagogía, de la cual se toman prestados los principios y la manera de llevar a cabo una actividad pedagógica (por ejemplo una clase o dictar una clase).

- La referencia cultural y humanista al pasado: se enseña la tradición, los textos antiguos, los clásicos, es decir los autores explicados y comentados en clase, las lecciones del pasado. Esta continuidad está centrada sobre el

acceso formador a los conocimientos y a los valores indispensables, a la vez por su contenido y por la manera de acceder a ellos.

- El proceso formal de transmisión y de tradición, constituye junto a los elementos de autoridad de los conocimientos y de aquellos que los transmiten. Más allá de los objetos a transmitir, se trate de obras del pasado o del presente, este proceso se convierte en el fundamento activo y razonado del modelo tradicional.

Estos elementos constitutivos del modelo tradicional pueden ser observados desde dos aspectos:

- Del pasado al presente, los modelos culturales en el origen de la pedagogía llamada tradicional.

- En estos días los funcionamientos (implícitos o explícitos) de la actividad pedagógica ligadas al modelo tradicional.

Por otra parte, el Modelo de Condicionamiento o de pedagogía conductista, según Jean Pierre está basada en los estudios de B.F. Skinner e Iván Pawlov sobre aprendizaje; aquí generalmente se dan los medios para llegar al comportamiento esperado y verificar su obtención; el problema es que nada garantiza que el comportamiento externo se corresponda con el mental; para otros autores como Ángel Pérez Gómez este modelo es una perspectiva técnica, la cual concibe la enseñanza como una ciencia aplicada y al docente como técnico.

Conductista

Método orientado al desempeño superior, selectivo a los "más aptos", con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el

desempeño, midiendo valores, o desvalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga elementos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hace".

En resumen en esta perspectiva, el aprendizaje es la comunicación entre emisor (maestro) y receptor (estudiante) tomando en cuenta la comprensión y la relación con sentido de los contenidos. (www.wikipedia.com).



Figura 1. Proceso del modelo conductista. Tomado de: www.wikipedia.com

El profesor acompaña para estimular el análisis y la reflexión, para facilitar ambos, para aprender con y del alumno, para reconocer la realidad y volverla a construir juntos.

Pugna por un cambio de actitudes, pero no se basa en el condicionamiento mecánico de conductas sino en el avance del alumno acrítico a un alumno crítico, con valores solidarios. Busca apoyar al estudiante y lograr que aprenda a aprender, razonando por sí mismo y desarrollando su capacidad de deducir, de relacionar y de elaborar síntesis. Le proporciona instrumentos para pensar, para interrelacionar hechos y obtener conclusiones y consecuencias válidas. Se basa es la participación activa del alumno en el proceso educativo y la formación para la participación en la sociedad, pues propone que solo participando, investigando, buscando respuestas y problematizando se llega realmente al conocimiento.

Es un modelo grupal, de experiencia compartida y de interacción con los demás. El eje es el alumno. El profesor está para estimular, para problematizar, para facilitar el proceso de búsqueda, para escuchar y asistir a que el grupo se exprese, aportándole la información necesaria para que avance en el proceso. Se propicia la solidaridad, la cooperación, la creatividad y la capacidad potencial de cada alumno. Estimula la reflexión, la participación, el diálogo y la discusión.

Asumiendo que el modelo "tradicional" de pedagogía escolar se configura como una dimensión originaria y posible de acción pedagógica, se plantea como este ha sido y es objeto de intensos debates de orden histórico, cultural y filosófico. Además se esbozan las contribuciones de sus precursores (Platón, Comenius, Herbart) y se sugieren los elementos constitutivos y sus modos de actuar y configurar el "imaginario" pedagógico moderno y contemporáneo, condición necesaria para abordar la historicidad de la pedagogía y la comprensión del alcance de las "disputas" pedagógicas actuales. (Gómez, 2002).

Motivación

La motivación es, en síntesis, lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide, en una situación dada, con qué vigor se actúa y en qué dirección se encauza la energía. Solana R. (1993).

Teoría de la jerarquía de necesidades de Maslow (Maslow, 1954)

Es quizás la teoría más clásica y conocida popularmente. Este autor

identificó cinco niveles distintos de necesidades, dispuestos en una estructura piramidal, en las que las necesidades básicas se encuentran debajo, y las superiores o racionales arriba. (Fisiológicas, seguridad, sociales, estima, autorrealización).

Para Maslow, estas categorías de relaciones se sitúan de forma jerárquica, de tal modo que una de las necesidades sólo se activa después que el nivel inferior está satisfecho. Únicamente cuando la persona logra satisfacer las necesidades inferiores, entran gradualmente las necesidades superiores, y con esto la motivación para poder satisfacerlas. Ver figura:



Figura 2. Jerarquía de Necesidades de Maslow. (1954).Fuente: Maslow (1954).

El hombre es un ser dotado de necesidades complejas pero claramente identificables y diferenciables que son las que orientan y dinamizan los comportamientos humanos, hacia objetivos, satisfaciéndose así cíclicamente los procesos humanos, que se repiten, hasta su muerte.

La contribución de Maslow, en su libro " La Teoría de la Motivación Humana" consiste en ordenar por categorías y clasificar por niveles las diferentes necesidades humanas, según la importancia que tienen para la persona que las contiene. En la base de la pirámide están las necesidades de déficit (fisiológicas) que se encuentren en las partes más bajas, mientras que las necesidades de desarrollo (autorrealización) se encuentran en las partes más altas de la jerarquía.

De este modo, en el orden dado por la potencia y por su prioridad, se encuentra entre las necesidades de déficit las necesidades fisiológicas, las necesidades de seguridad, las necesidades sociales, las necesidades de estima. En tanto, las necesidades de desarrollo comprenderían las necesidades de autorrealización (self-actualization) y las necesidades de trascendencia.

En el mismo orden de ideas, Bueno (1993), presenta tres formas de motivación:

Motivación extrínseca

Motivación provocada por el uso de recompensas o castigos externos tanto a los intereses inherentes del yo como a su conducta con el fin de controlar ésta.

Motivación intrínseca

Motivo o incentivo de una conducta que es interno a una actividad, no producida por factores externos, y la mantiene como un acto autónomo e interesante.

Motivación de logro

Motivo que dirige una conducta a la consecución exitosa de algún nivel standard de realización o proficiencia que proporciona un sentimiento de importancia

Creatividad

De acuerdo con Alonso, (2001), es aquello que proporciona un producto creativo en el que se pueden comprobar las siguientes características: novedad, valor, verdad y utilidad, considerando los aspectos operativos de la misma y en el ámbito conceptual, la define como un constructo multidimensional que representa la interacción o confluencia entre múltiples dimensiones.

Importancia de la creatividad

La creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano porque es aquella que le permite, justamente, crear nuevas cosas e inventar nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo. Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance en definitiva hacia nuevas y mejores formas desde Importancia.

De igual manera este autor considera que, la creatividad se relaciona entonces directamente con el acto de crear. Sin embargo, en la mayoría de los casos el concepto se relaciona con cuestiones artísticas, por ejemplo creatividad para crear una obra literaria, para pensar la historia y sus personajes, o para diagramar una nueva obra pictórica, etc. En este sentido,

es común hablar de etapas en las cuales la inspiración y la creatividad de un artista se encuentran disminuidas, lo cual es normal.

De acuerdo con Maslow (1982), no existen excepciones a la regla. La creatividad constituye una característica universal de las persona que se auto realizan. La creatividad es un atributo universal de todos los hombres. La herencia y la educación van a ser los factores responsables de que no se manifieste o se desarrolle adecuadamente. Estas premisas conducen a la afirmación de que educar la creatividad es una exigencia social.

La creatividad se basa siempre en una idea abstracta y no concreta que puede estar inspirada por cosas, objetos o situaciones ya existentes. Así, la creatividad supone trabajar con lo que ya poseemos a nuestra disposición pero transformarlo (en mayor o menor medida) para crear con eso algo completamente nuevo. La creatividad es, a la vez, una proyección abstracta de algo que se puede llegar a construir, por lo cual siempre implica un ejercicio de mirar hacia un futuro a través de ese elemento que se crea.

Es por esto que la creatividad es un rasgo esencial de la persona y si bien hay algunas personalidades que pueden tener un sentido de la creatividad más desarrollado que otras, todos en algún modo somos capaces de crear y de inventar nuevas cosas, ideas o reflexiones tomando en cuenta el bagaje cultural ya existente. (www.importancia.org/creatividad.php)

Al respecto Esteban (2008), expresa, el medio más natural y espontáneo para el desarrollo de la creatividad del niño, es el juego, que es, a su vez, una de sus principales formas de actividad. Todos somos creativos; la conducta creativa parte de una base propia del ser humano que le lleva a expresarse de forma singular y original, pero desafortunadamente a veces,

sus manifestaciones son escasas debido a una acción social y educativa poco estimuladora de dichas aptitudes creadoras.

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

Se puede concluir, diciendo que en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que se pueden potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Espontaneidad

Se define como el conjunto de acciones irrazonadas presente en el comportamiento humano. Así, ésta resulta de la manifestación de los instintos como opuesta a la razón y por lo tanto es un concepto aplicable únicamente a los humanos, puesto que en comportamientos no humanos no existe el antagonismo entre razón y pasión. En una definición más excluyente, la espontaneidad es una característica de acciones que no requieren de motivos razonables, tales como las emociones, y entre estas, las emociones agradables, y sólo por esta connotación meliorativa se diferencia la espontaneidad de la pasión. (Wikipedia.com).

Espontaneidad y Creatividad

La creatividad y la espontaneidad son dos características de vital importancia en el desarrollo de las personas. Mediante ellas, los seres humanos son capaces de enfrentarse a nuevas situaciones con resultados

satisfactorios a la vez que, se incrementa su autoestima y su confianza frente a los problemas. Se considera a la educación infantil como el momento de mayor capacidad que el ser humano tiene para incrementar nuevos conocimientos a su bagaje ya que, como se afirma en la sociedad, “Los niños son como esponjas”, refiriéndose a su capacidad de adquirir nuevos conocimientos.

Se puede encontrar, por otro lado, una anulación de este proceso del desarrollo de la creatividad y la espontaneidad en el último curso de educación primaria debido a las convenciones sociales que establecen que los alumnos deben desarrollar la lectoescritura dejando atrás otro tipo de desarrollos. Llevar a cabo actividades lúdicas con los alumnos nos enseña que, cuando más y mejor aprenden los niños es mediante la realización de las cosas, no simplemente explicarlas. Es por esto, que se considera de gran importancia la realización de actividades lúdicas dentro del aula.

Desde que los alumnos entran en la escuela, se les homogeniza tratando a todos por igual e intentando que todos consigan los mismos objetivos durante el mismo periodo de tiempo sin tener en cuenta sus características individuales para después exigirles que actúen de un modo que no se les ha enseñado; apareciendo en los niños sentimientos de frustración o baja autoestima que no les permiten seguir desarrollándose con la motivación necesaria. Es por esto, que los profesores o maestros necesitan una dosis extra de imaginación y creatividad como bien expresa Rodari en La escuela de la fantasía “Para relacionarse con los niños se requiere mucha fantasía, porque siempre hay que estar, con la fantasía, un paso por delante de ellos para poder desafiarlos a que logren alcanzarnos, para retarlos a crecer.” (Rodari, 2003, p. 79).

Los maestros tienen, por lo tanto, un papel de gran importancia a la hora de enseñar a los niños puesto que, principalmente, los niños aprenden por

imitación. Durante este periodo la mente de los niños absorbe todo lo que oye o ve y lo almacena en su memoria para ser capaz, en un futuro, de resolver cualquier obstáculo que se le ponga por delante; por eso, se debe proporcionar a los niños una buena base de conocimiento que les ayude en su futuro.(López, 2013).

Áreas de Conocimiento

Consideran las autoras de esta investigación que, para un docente de la primera etapa de educación primaria, es fácil detectar las dificultades que presentan los estudiantes de las instituciones educativas en el aprendizaje de las matemáticas, la lengua, la geografía, las ciencias naturales. Puede ayudarse a sí mismo y ayudar a los niños, si identifica las actividades lúdicas que se aplican en el aula, orientadas a fomentar el aprendizaje de las áreas del conocimiento ya mencionadas.

Se pueden describir los procesos de aprendizaje en los estudiantes, establecer las relaciones entre las variables de estudio mediante el análisis de los resultados recogidos en el trabajo de campo a través de una prueba diagnóstica y proponer juegos como estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje del área de algunas asignaturas donde se presente cierto grado de dificultad.

El desarrollar en los estudiantes el pensamiento lógico matemático, conocer los planetas, estudiar ciencias naturales y estudiar el lenguaje a través del juego de memoria, supone un reto que tienen que afrontar los docentes en el aula iniciando desde la educación primaria, pero también para sus padres de familia de manera que se pueda garantizar a los estudiantes ambientes propicios para lograr altos niveles de desempeño cuando se

enfrenta a la solución de problemas no sólo académicos sino en la vida cotidiana.

Se pueden desarrollar diferentes competencias a través del juego, sobre todo el de memoria, que es parte del objetivo que se busca en esta investigación. Descubrir las capacidades de los niños para formar parejas a través del juego de memoria, que identifiquen los pares y puedan luego ubicar la pieza que le falta para completarla. Se desea que los estudiantes aprendan a manejar conceptos en operaciones matemáticas aplicados en diversos contextos para luego aplicarlos en el juego antes señalado. De igual manera, se desea también desarrollar sus competencias procedimentales, aprendiendo a utilizar las operaciones matemáticas en la resolución de problemas cotidianos.

Por otra parte, las competencias interpersonales o socializadoras los ayudan a desarrollar la capacidad para interactuar para comunicarse con otros y compartir el espacio público en el que prima el respeto por los demás. Asumir una actitud positiva frente a la necesidad de afrontar y manejar problemas o situaciones conforman las denominadas competencias intrapersonales o valorativas.

Empatía

Garaigordobil (2006), señala que, el estudio de la empatía y de su relación con la conducta y con otros parámetros de la personalidad del individuo ha experimentado un auge importante durante los últimos años. En la actualidad, existe un amplio consenso en admitir que la empatía debe ser considerada como un factor de relevancia en la explicación del desarrollo social y de las interacciones sociales.

A la hora de delimitar el concepto de empatía, aparecen dos tendencias. Una de ellas enfatiza la capacidad de la persona para poder tomar el rol del

"otro", pudiendo con ello llegar a conocer y predecir más exactamente sus sentimientos, pensamientos y acciones. La otra definición se centra en las respuestas emocionales vicarias y en la capacidad de percibir las experiencias emocionales de los demás.

En las últimas décadas, se ha desarrollado un creciente interés por demostrar empíricamente las relaciones de la empatía con un amplio abanico de variables de la personalidad infanto-juvenil.

Para Muñoz (2010), la empatía es la capacidad para ponerse en el lugar del otro y saber lo que siente o incluso lo que puede estar pensando. Las personas con una mayor capacidad de empatía son las que mejor saben "leer" a los demás. Son capaces de captar una gran cantidad de información sobre la otra persona a partir de su lenguaje no verbal, sus palabras, el tono de su voz, su postura, su expresión facial, etc. Y en base a esa información, pueden saber lo que está pasando dentro de ellas, lo que están sintiendo. Además, dado que los sentimientos y emociones son a menudo un reflejo del pensamiento, son capaces de deducir también lo que esa persona puede estar pensando.

La empatía requiere, por tanto, prestar atención a la otra persona, aunque es un proceso que se realiza en su mayor parte de manera inconsciente. Requiere también ser consciente de que los demás pueden sentir y pensar de modos similares a los nuestros, pero también diferentes. Tal vez a ti no te moleste un determinado comentario o broma, pero a otra persona sí puede molestarle. La persona empática es capaz de darse cuenta de que dicho comentario te ha molestado incluso aunque ella sienta de otra manera.

Un individuo empático puede ser descrito como una persona habilidosa en leer las situaciones mientras tienen lugar, ajustándose a las mismas conforme éstas lo requieran; al saber que una situación no es estática, sacan

provecho de la retroalimentación, toda vez que saben que el ignorar las distintas señales que reciben puede ser perjudicial en su relación. Es también alguien que cuenta con una buena capacidad de escucha, diestra en leer “pistas” no verbales; sabe cuándo hablar y cuando no, todo lo cual le facilita el camino para regular de manera constructiva las emociones de los demás, beneficiando así sus relaciones interpersonales.

El proceder con empatía no significa estar de acuerdo con el otro. No implica dejar de lado las propias convicciones y asumir como propias la del otro. Es más, se puede estar en completo desacuerdo con alguien, sin por ello dejar de ser empáticos y respetar su posición, aceptando como legítimas sus propias motivaciones.

A través de la lectura de las necesidades de los demás, se puede reajustar el actuar y siempre que se proceda con sincero interés ello repercutirá en beneficio de las relaciones personales. Pero ello es algo a lo que se debe estar atentos en todo momento, pues lo que funciona con una persona no funciona necesariamente con otra, o es más, lo que en un momento funciona con una persona puede no servir en otro con la misma.

La empatía, ser capaz de comprender cómo se siente otra persona en determinada situación, es una herramienta valiosa en la vida. Fortalece las relaciones desarrollando la comprensión entre las distintas partes. Aparte de eso, Paul Coleman, doctor en psicología, afirma que la capacidad de sentir empatía también ayuda a los niños a obtener mejores resultados en la escuela. Pero esta destreza no aparece necesariamente de forma natural. En ocasiones, los pequeños necesitarán una pequeña ayuda para desarrollarla.

Finalmente, es importante señalar que, existen dinámicas que ayudan a trabajar la empatía en los niños, a través de juegos. Disponible en:
cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/.../dinamicas-para-trabajar-la-e...

Estimulación de la Memoria

Se denomina así a la estimulación Cognitiva y que se describe como el conjunto de actividades y estrategias de intervención neuropsicológica dirigidas a potenciar la neuroplasticidad de la persona con deterioro cognitivo estimulando fundamentalmente las funciones y procesos cognitivos preservados. Disponible en:

<http://lapequeniapsicopedagoga.blogspot.com/>

La capacidad de recordar es moldeable, por eso existen modos de ayudar el complejo proceso mediante el cual el cerebro almacena cierta información y desecha otras, pero, retener y evocar información requiere de elementos que la motiven, ayuden a relacionar la información y le den sentido, especialmente en los niños.

Este es un proceso que parte tempranamente. Se calcula que desde los tres meses de vida, los niños ya recuerdan, indica Paola Schonffedt, (2010), Directora de la carrera de Psicopedagogía de la Universidad Mayor. Desde ese momento se puede favorecer el proceso de la memoria mediante actividades lúdicas, entretenidas y agradables para ellos.

El primer paso para estimular la memoria infantil es la motivación de los padres, ellos son claves en el proceso mediante el cual el niño aprende a relacionar los sentidos como la visión, la audición, el olfato, con los recuerdos. Es lo que sucede por ejemplo, cuando el niño siente un olor y el evoca el perfume de su madre, señala la autora antes mencionada.

Un modo efectivo de motivar la memoria a largo plazo es aprender mediante experiencias agradables, evitando el estrés. Éste hace que el envío de información hacia la corteza prefrontal del cerebro se interrumpa, impidiendo la formación de la memoria, recalca Schonffedt. Por ello,

regañarlos, con frases como: “Es el colmo que no te acuerdes” o “en qué mundo vives”, no es provechoso. Señala que se deben establecer rutinas agradables, como usar sus canciones favoritas, sorpresas o juegos para aprender.

De ese modo, desde pequeños, se les puede indicar que recuerden por ejemplo, donde dejaron un juguete y rescatarlo. A una mayor edad, los padres pueden jugar con los hijos a realizar operaciones matemáticas de forma rápida, mientras están en el supermercado.

El uso de colores para resaltar aquello que se desea, para guiar la atención de los niños se puede hacer a través de lápices o notas. Al igual que el color, añadir novedad, también es provechoso. “Los niños pueden usar modos personales para conectarse con la información”, aclara.

Concentración

El entorno de un niño está repleto de informaciones, novedades y estímulos. Tal vez, por eso, sea difícil para ellos mantener una atención y una concentración en los estudios y en sus tareas de un modo particular. La atención general que requiere cualquier aspecto novedoso en su vida presenta, en ocasiones, dificultades en el aprendizaje.

A través de la atención, nuestra mente puede centrarse en un estímulo de entre todos los que hay a nuestro alrededor para ignorar todos los demás. Con la concentración, una de las habilidades fundamentales en el proceso de conocimiento, mantenemos la atención focalizada sobre un punto de interés, durante el tiempo que sea necesario. Sin concentración es prácticamente imposible aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje.

Consejos para favorecer la atención y concentración:

1. Evitar distracciones. Prescindir de todo aquello que pueda distraer la atención del niño: problemas personales, de familia, falta de objetivos, ruidos, etc.
2. Diversificar las tareas. Cambiar de materia o asignatura de estudio cada cierto tiempo. Los cambios ayudan a iniciar el proceso de atención y así el niño podrá mantener la concentración por más tiempo.
3. Crear rutinas y hábitos de estudio. Conviene empezar a estudiar todos los días a una hora fija para conseguir un buen rendimiento cerebral. Si una persona se acostumbra a hacer el esfuerzo de concentrarse todos los días a la misma hora, al cabo de unos días logrará que su mente se concentre con más facilidad a esa hora.
4. Marcar tiempos. Es necesario establecer un tiempo para realizar cada tarea o actividad y que se exija realizarla en el tiempo previsto.
5. Organizar tareas. Conviene realizar las tareas más difíciles cuando el niño esté más descansado.
6. Centrar la mente. Para estar a pleno rendimiento, la concentración requiere un calentamiento previo, que puede consistir en dedicar unos minutos (no más de cinco) a tachar algunas letras (elegir alguna) de una hoja de periódico. A continuación, puede pasar a hacer la actividad programada.
7. Trazar metas y objetivos. Es muy importante que el niño tenga claras las metas a alcanzar. Cuando queremos algo de verdad y con fuerza, movilizamos muchos de nuestros recursos para tratar de alcanzarlo. Por tanto, si el niño tiene claro su objetivo en el estudio, más de su parte pondrá para conseguirlo.
8. Intercalar descansos. El proceso de atención sigue una curva que suele decaer con el tiempo. Por ello, es conveniente intercalar descansos para recuperar la concentración.
9. Sintetizar y resumir. Resumir mentalmente lo que se ha escuchado durante una explicación y apuntar con frases cortas los detalles de más

interés es una buena técnica para ejercitar la atención. Disponible en: www.guiainfantil.com.

Concentración Mental

Es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención

La concentración es especialmente importante para el proceso de aprendizaje. De ahí que se intente por todos los medios potenciar esta capacidad que es imprescindible para la adquisición de nuevos conocimientos. Sobre este aspecto, la psicología educativa ha hecho importantes observaciones y aportes. Por otra parte, la concentración mental se usa en casi todos los deportes individuales (ajedrez, tenis, gimnasia, etcétera), donde ayuda al ejecutor a enfocarse en las acciones que están siendo desarrolladas. Wikipedia.com (Concentración y Psicología).

Formación de Capacidades Básicas

En esta etapa educativa se considera que el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas

adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

El juego forma parte de la vida del niño, y a través del mismo el sujeto va desarrollando por ejemplo destrezas motrices, a través de los juegos motores y sensoriales toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan los sentidos. Es también un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos del desarrollo, “recordemos que el grado de desarrollo adquirido no está determinado exclusivamente por la edad cronológica, ya que es diferente en los niños de la misma edad, lo que explica por qué

algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras”.

El juego, también ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social. En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. El pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás. “las investigaciones sugieren que el juego está relacionado con el aumento de la cooperatividad, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobre todo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional”.

Comunicación

Proceso de intercambio de información en el que un emisor transmite a un receptor algo a través de un canal esperando que posteriormente, se produzca una respuesta de dicho receptor, en un contexto determinado. Disponible en: [www. Apuntes para estudiar.com](http://www.Apuntes para estudiar.com).

Al respecto, Nicolau (1995), expresa que los intercambios comunicativos que se originan en los intercambios infantiles a partir de diferentes juegos pueden convertirse en instrumentos necesarios para la práctica educativa. La conversación espontánea puede convertirse en instrumento que ayude al niño a mejorar la expresión y construir significados. El juego está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No debe olvidarse que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural).

Entre las necesidades y capacidades fundamentales del ser humano está la de comunicarse oralmente. Esta necesidad es inherente tanto en los adultos como en los niños. Por eso es importante incluir la enseñanza del lenguaje en los currículos escolares, desde las primeras etapas, como es el preescolar, ya que con ello se está estimulando su capacidad comunicativa.

Por su parte Zaragoza (2011), considera que puesto que la lengua es el fenómeno comunicacional más complejo y exclusivamente humano, el desarrollo del lenguaje ha de tener un tratamiento especial en la escuela. El lenguaje oral es no sólo instrumento de comunicación, sino también, claro está, de socialización, (especialmente en los 6 primeros años de vida) al posibilitar una comunicación fluida y casi inequívoca.

El Diseño Curricular explica como objetivos generales del lenguaje oral “se pretende que el niño pueda utilizarlo como instrumento de comunicación en diversas situaciones y contextos, con interlocutores variados, y para expresar diferentes intenciones”. Asimismo se debe favorecer el lenguaje oral, que habrá de ser trabajado en todos sus componentes. Habrá que estimular al niño a narrar y a “participar en conversaciones colectivas o diálogos”. También deberán familiarizarse con la tradición oral, su primera incursión en la cultura verbal.

Se puede concluir que, la escuela, para favorecer la comunicación oral en el niño, debe ofrecerle seguridad y confianza, ya que está demostrado que el entorno social y afectivo puede estimular o abortar, según los casos, el desarrollo apropiado y rico del lenguaje. Para desarrollarlo, el niño ha de satisfacer su necesidad innata de comunicación oral, también con los adultos. Es necesario que los educadores presten atención a lo que el niño dice y estimular su participación oral en las clases. Se debe comenzar a desarrollar en el niño la comunicación contextual, que supone que el sujeto ha de saber describir situaciones de manera completa, de manera que el interlocutor pueda entenderla.

Señala además esta autora que se debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar con el lenguaje, ya que la edad de la primera etapa escolar es una edad fundamentalmente lúdica. Por fin, “hay que contextualizar las

actividades en situaciones, tanto reales como imaginarias, que actuarán como marcos para la observación y la discusión como acompañamiento de la experiencia". (p. 45).

Socialización

Según Lara (2005), se denomina socialización al proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social. Por su parte, la lengua constituye en elemento esencial en el proceso de trasmisión de todos estos códigos y valores culturales y por tanto, constituye el mecanismo más importante en la conversión de un individuo competente en la sociedad, al poder identificar e interpretar situaciones socialmente definidas. Se supone que las personas que hacen parte de su hogar juegan un papel esencial en este proceso.

Sostiene además este autor que escenarios como la familia, la escuela, el trabajo y la comunidad también juegan un rol fundamental en la socialización. Se busca entonces, acercarse a estos ámbitos mediante la socio demografía y observar si tienen alguna relación con el proceso socializador. En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en

las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. (Lara, 2005).

El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participaciones individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Participación Activa

El ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distinguen nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño,

de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. Disponible en: www.enlaescuelademabel.com/.../cmo-lograr-la-participacin-de-los-alumnos.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego da la más clara manifestación del mundo interior del niño, muestra la integridad de su ser.

Existen numerosas formas de promover y organizar la participación activa de los alumnos en la escuela; algunas de ellas permiten que el alumno sea espontáneo y otras se tienen que estimular o motivar a participar en clase. Pero es preciso comprender que no existen recetas que garanticen el éxito, en el sentido de lograr el compromiso de todas las personas involucradas en un proceso institucional, sino caminos posibles que se abren ante quienes deseen recorrerlos. Además, son necesarias ciertas condiciones para que las estrategias funcionen:

- (a) Compromiso de los docentes con una revisión permanente de sus prácticas y de los supuestos que las subyacen.
- (b) Implementación de un proyecto pedagógico integral que abarque todos los aspectos de la tarea educativa.
- (c) Adopción de una postura teórico-práctica de trabajo grupal de los estudiantes.
- (d) Confianza en las posibilidades de los alumnos.

Si estas condiciones se dan, se podrá trabajar con la creación de consejos o asambleas por aula, consejos de convivencia escolar, programas de mediación, construcción de reglamentos de convivencia, entre otros, sin convertirlos en una mera formalidad que los desvirtúe. Es preciso estimular el

trabajo de los alumnos para que sean constantes en la participación en el aula de clase de esto depende el logro de un aprendizaje significativo. Disponible en: www.enlaescuelademabel.com/.../cmo-lograr-la-participacin-de-los-alum...

Enseñanza

Para Aguilar (1979), el proceso de enseñanza consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua, como consecuencia del proceso de enseñanza tienen lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conducta.

Currículo de la Educación Bolivariana

En el contexto de los cambios que se han generado en los últimos años, se propugna una visión orientada a la construcción del Sistema Educativo Bolivariano (SEB) definido en el Diseño Curricular del SEB del Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) (2007) como un “conjunto de elementos estructurados e integrados entre sí, orientado de acuerdo con las etapas del desarrollo humano que tiene como finalidad garantizar los servicios educativos a toda la población venezolana” (p. 5).

La estructuración de este sistema se lleva a cabo bajo la fundamentación de un enfoque pedagógico de carácter holístico y en ese sentido, plantea lo siguiente:

La Educación se considera un Continuo Humano localizado, territorializado que atiende los procesos de enseñanza y aprendizaje como unidad compleja de naturaleza humana total e integral, correspondiendo sus niveles y modalidades a los momentos del desarrollo propio de cada edad en su estado físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico, en períodos sucesivos donde cada uno engloba al anterior, creando las condiciones de aptitud, vocación y aspiración a ser atendidas por el Sistema Educativo (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 2004, p. 18).

Esta concepción integral y progresiva de la educación plantea una articulación coherente y continua de los ejes del aprender a ser de todo ciudadano con el aprender a convivir, saber y hacer que se da a través de los niveles educativos correspondientes a cada período de la vida. Estos, a su vez, derivan en la formación para el desarrollo endógeno por convivencia, investigación, manejo del pensamiento complejo y mención para el trabajo que le da esencia al currículo de la educación para constituirse en factor de desarrollo y concientización social de los estudiantes, respecto a los cambios necesarios para la construcción de una mejor sociedad.

Por otro lado se debe acotar que en el marco de la concepción educativa bolivariana se plantea que su finalidad es la de, alcanzar la formación de alumnos, activos, creativos, reflexivos, críticos e independientes, que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables en su actuación en la escuela, familia y comunidad; con sentimientos de amor y respeto en sus diferentes manifestaciones hacia la Patria, sus compañeros/as y el ambiente, entre otros. (MPPE, 2007, p, 12).

Para alcanzar los fines y propósitos señalados, se plantea una concepción innovadora, participativa, cooperativa y solidaria de los procesos

de enseñanza y aprendizaje, a los fines de consolidar la formación de un educando altamente consustanciado e identificado con su realidad social y cultural. En relación a ello, en el documento sobre el Diseño Curricular Bolivariano del MPPE (2007), se señala lo siguiente acerca del subsistema de educación primaria:

Su finalidad es formar niños y niñas con actitud reflexiva, crítica e independiente, con elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con una conciencia que les permita comprender, confrontar y verificar su realidad por sí mismos y sí mismas; que aprendan desde el entorno, para que sean cada vez más participativos, protagónicos y corresponsables de su actuación en la escuela, familia y comunidad (p. 26).

En relación a esta finalidad, desde el subsistema de educación primaria del Sistema Educativo Bolivariano (SEB), se propugna la realización de un proceso de mediación que favorezca el desarrollo de la capacidad de autonomía de los educandos, conjuntamente con un elevado nivel de conciencia acerca de su realidad, a través del reconocimiento directo por los propios educandos, de tal forma que desde esa realidad logren desarrollar una mayor participación, protagonismo y corresponsabilidad en los diferentes escenarios de escuela, familia y comunidad.

Consideran las autoras de esta investigación, que el juego como recurso de aprendizaje ofrece al niño, la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades facilitando así su integración al medio que lo rodea.

El juego también proporciona la oportunidad de adquirir y precisar conocimientos ya que no es posible que la persona refleje lo que desconoce, pero que se fije y reelabore lo observado. Esta observación directa realizada por el estudiante y complementada con las explicaciones, indicaciones y

juicios del docente, lo conducen a la asimilación eficaz del conocimiento porque éste constituye el producto de una vivencia directa.

Las autoras de este estudio, desean proponer el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I, por cuanto, el mismo le permitirá a los educandos, a través de su memoria, reconocer y recordar, símbolos, figuras, números que se constituirán en un aprendizaje significativo.

Conceptualización de Variables

Mientras que, Balestrini (2006), señala que la conceptualización de las variables "...es un aspecto o dimensión de un objeto, o una propiedad de estos aspectos o dimensiones que adquiere distintos valores, por lo tanto varía" (p. 113). Es decir, permite analizar cada uno de los elementos de estudio, partiendo de las conceptualizaciones de las variables de esta manera se concentra toda la información requerida. Entonces, la presente investigación conceptualizó las variables de la manera siguiente:

Variable Independiente: El juego de memoria, son aquellos juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores, además de maximizar el crecimiento de la memoria a corto plazo. Pueden ser: visuales, auditivos, táctiles, on line. Al hablar de memoria se refiere a la función psíquica que consiste en fijar, conservar, reproducir, reconocer y localizar estados de conciencia adquiridos anteriormente. En las fases se distinguen: Fijación, conservación, evocación, localización y reconocimiento.

Variable Dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje.

Aprendizaje: Se denomina Aprendizaje, al cambio que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta.

Enseñanza: Proceso de enseñar, es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un estudiante a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

Operacionalización de las Variables

La definición operacional de las variables, según Sabino, (2007), "...es el proceso que sufre una variable de modo tal que a ella se le encuentran los correlatos empíricos que permiten evaluar su comportamiento en la práctica" (p. 131). Por tanto, permite al investigador identificar aquellos aspectos perceptibles de un evento describiéndola en términos observables y comprobables para poder identificarla.

Bases Legales

Entre las bases legales relacionadas con este estudio, se tiene, en primer lugar, a la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), por lo cual se considera lo que se encuentra señalado en su Artículo 102:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad.

Este artículo se vincula con el trabajo realizado, porque la educación es un derecho de todo individuo y es fundamental para su desarrollo integral e importante en su formación intelectual y social, aspecto que se relaciona con el desarrollo de las actitudes y comportamientos coherentes con los valores que enaltecen la condición humana, concretamente los que se relacionan con la nacionalidad y el sentido de pertenencia con lo local y lo regional.

Por otra parte, el artículo 103 de la Constitución también señala lo relativo al derecho que tienen los ciudadanos a una educación de calidad, cuando establece que:

Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado

Lo expresado en este artículo tiene pertinencia con el trabajo realizado, porque la formación del educando en lo relativo a las relaciones sociales con su entorno debe hacerse en igualdad de condiciones y como un derecho a una educación de calidad que le permita desenvolverse respetando los derechos de sus iguales y adscribiéndose a normas de convivencia que le permitan compartir de manera armónica con sus semejantes.

Por otra parte, el Artículo 104 resalta la importancia de la capacidad e idoneidad del docente, cuando afirma lo siguiente:

La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica. El Estado estimulará su actualización permanente y les garantizará la estabilidad en el ejercicio de la carrera docente, bien sea pública o privada, atendiendo

a esta Constitución y a la ley, en un régimen de trabajo y nivel de vida acorde con su elevada misión.

Lo expresado en este artículo constituye una fundamentación importante para este estudio ya que, los docentes deben desarrollar una preparación y capacitación continua para darle a los/as alumnos/as una educación de calidad, facilitándoles el desarrollo de sus potencialidades y la formación de valores culturales relativos a la identidad regional.

Otro fundamento legal de este estudio, se encuentra en la Ley Orgánica de Educación (1980). En primer lugar, en el Artículo 3 de esta ley donde se establece que la finalidad de la educación debe ser el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto consustanciado con los valores de la identidad nacional.

En relación con este artículo, la ejecución de las actividades lúdicas que favorezcan la vinculación de los/as alumnos/as con los valores de su cultura constituye el punto de partida para el afianzamiento de la formación de un ciudadano con sentido de pertenencia respecto a los valores propios de la identidad nacional.

Por otro lado se encuentra lo dispuesto en el Artículo 9, donde se expresa lo referente a la obligatoriedad de la educación:

La educación es obligatoria en los niveles de educación pre-escolar y de educación básica. La extensión de la obligatoriedad en el nivel de pre-escolar se hará en forma progresiva y coordinándola además, con una adecuada orientación de la familia mediante programas especiales que la capaciten para cumplir mejor su función educativa.

Se vincula con la investigación, ya que la Educación Básica es prioritaria y es un proceso continuo de formación vinculada con la recreación. En este

sentido, en el desarrollo de las estrategias lúdicas dirigidas a promover una educación en valores culturales propios del entorno en los/as alumnos/as de la institución objeto de estudio, se deben incorporar a los integrantes del grupo familiar como factor determinante en la consolidación de dichos valores.

Finalmente, la Ley Orgánica de Protección al Niño y al Adolescente LOPNA (1998). De esta ley, se considera el Artículo 53, donde se promulga y se señala lo siguiente:

Todos los niños tienen derecho a la educación. Asimismo, tienen derecho a ser inscritos y recibir educación en una escuela, plantel o instituto oficial de carácter gratuito y cercano a su residencia.

Parágrafo Único: El Estado debe crear y sostener escuelas, planteles e institutos oficiales de educación, de carácter gratuito, que cuenten con los espacios físicos, instalaciones y recursos pedagógicos para brindar una educación integral de la más alta calidad. En consecuencia, debe garantizar un presupuesto para tal fin.

Parágrafo Segundo: La educación impartida en las escuelas, planteles e institutos oficiales será gratuita en todos los ciclos niveles y modalidades, de conformidad con lo establecido en el ordenamiento jurídico.

Este artículo se vincula con el estudio propuesto, porque el derecho a la educación se logra a través de una acción pedagógica que le permita a los niños y niñas desarrollar y consolidar sus capacidades y actitudes, a los fines de construir en una personalidad armónicamente integrada a su entorno, a través de la valoración de expresiones y costumbres propias de dicho entorno.

Definición de Términos Básicos

Aprendizaje

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso

puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. (Wikipedia.com)

Enseñanza

La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien. (Monografías.com).

Estrategia

Es un conjunto de acciones que son planificadas de manera tal que contribuyan a lograr un fin u objetivo que nos hemos determinado previamente. Johnson y Scholes (p. 2001),

Juego

En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Diccionario de la Lengua Española. 22ª edición. [En línea]<http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego> [consulta: 20 marzo 2014]

Juego de Memoria

Los juegos de memoria, son aquellos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores, además de maximizar el

crecimiento de la memoria a corto plazo. Pueden ser: visuales, auditivos, táctiles. (Santos y Correa, 2000).

Lúdico

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Yturralde (2010).

Lúdica como Estrategia

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes. Se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Martínez, (2008).

Pedagogía

La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagogós. Este término estaba compuesto por paidos (“niño”) y gogía (“conducir” o “llevar”). Por lo tanto, el concepto hacía referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela. En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y se desarrolla de manera social. Nassif, (1981).

Recurso Didáctico

Los Recursos Didácticos son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta. Los recursos didácticos abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc., que van desde la pizarra y el marcador hasta los videos y el uso de Internet. Igualmente, el Manual de Inducción Docente (2000), define los medios o recursos didácticos como “cualquier persona, objeto o evento que proporciona la información necesaria para facilitar un determinado aprendizaje de conocimiento, actitudes o habilidades” (P. 42).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La metodología de la investigación incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el “como” se realizará el estudio para responder al problema planteado.

Hernández, Fernández y Baptista (2011), señalan que hay diferentes tipos de investigación, los cuales se clasifican según distintos criterios y, algunos de ellos son: Por el nivel de la investigación y el diseño de la investigación.

Naturaleza de la Investigación

El presente estudio está enmarcado en un paradigma cuantitativo el cual según Palella y Martins (2010), es aquel que requiere del uso de instrumentos de medición y comparación, que proporcionan datos cuyo estudio necesita la aplicación de modelos matemáticos y estadísticos.

Diseño y Tipo de Investigación

Tomando en consideración los objetivos planteados, esta investigación empleó un Diseño No-Experimental, con un tipo de investigación de campo, ya que se enfocó en recolectar información directamente de la institución educativa donde se ejecutó el estudio. El nivel de la investigación, responde al nivel descriptivo, que para los autores Palella y Martins, (2010), es el que se encarga de caracterizar el fenómeno en estudio. Asimismo, señalan que

permite observar la interacción de cada uno de los eventos sin la interferencia de factores ajenos a él, que pudieran alterar los resultados.

Modalidad

Esta investigación, también responde a la modalidad de Proyecto Factible, que “consiste en elaborar una propuesta viable destinada a atender necesidades específicas, determinadas a partir de una base diagnóstica”. (Palella y Martins, 2010, p. 107). En este caso, la propuesta se expresa en el proyecto del juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Población

De acuerdo con Arias (2006), la población es un conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos que presentan características comunes. Ahora bien, cuando se conoce la cantidad de unidades que la integran, se denomina Población finita. (Sierra Bravo, 1991). En lo que se refiere a este estudio, la población estuvo conformada por 36 docentes pertenecientes a la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Muestra

La muestra, es definida por Arias (2006), “...como un subgrupo de la población, que debe ser reflejo fiel y representación de la misma, se toma con la finalidad de estudiar sus principales características” (p. 86). La muestra descansa en el principio de que las partes representan al todo y, por tal, refleja las características que definen la población de la que fue extraída,

lo cual indica que es representativa. En este estudio, se tomaron 16 docentes de la primera etapa de educación básica.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

De igual manera, Arias (2006), define las técnicas de recolección de datos como, las distintas formas o maneras de obtener la información. Por lo que se selecciona a la encuesta como técnica "...exclusiva de las ciencias sociales y parte de la premisa de que, si queremos conocer algo sobre el comportamiento de las personas, lo mejor, lo más directo y simple, es preguntárselo a ellas" (Sabino, 2007) p.88. Se refiere a la obtención directa de las personas y/o fuentes primarias de las informaciones, datos o aspectos relevantes de un tema objeto de estudio.

La técnica empleada fue la encuesta, cuyo instrumento fue un cuestionario de 15 interrogantes con respuesta tipo Escala de Likert, con tres alternativas de respuestas, que de acuerdo con Hurtado (2008), explica que, contempla preguntas relativas a un evento o temática, con la finalidad que el investigador obtenga información. (p.152). (Ver Anexo B).

Validez del Instrumento

Según Sabino (2007) la validación de los instrumentos, es como la determinación de la capacidad de los cuestionarios, para medir las cualidades para la cual fueron construidos, y se realiza mediante el método de Juicio de Expertos, siendo su cita textual "...para que una escala pueda considerarse como capaz de aportar información objetiva debe reunir los siguientes requisitos básicos: confiabilidad y validez" (p. 117). Cabe destacar que, este instrumento fue validado por el juicio de tres (03) expertos. (Ver Anexo C).

Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad la define Palella y Martins (2010) como "...la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos" (p. 164). Es decir, se estima la confiabilidad de un instrumento de medición cuando permite determinar que el mismo, mide lo que se quiere medir, y aplicado varias veces, indique el mismo resultado.

La confiabilidad de este instrumento se realizó a través del coeficiente de confiabilidad de Alpha de Cronbach y dio como resultado 0.8152 lo cual según tabla que se muestra a continuación, tiene un nivel de correlación Alta. (Ver Anexo D).

$$\alpha = \left[\frac{K}{K-1} \right] * \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k si^2}{st^2} \right] \text{ donde;}$$

$$K=15$$

$$\sum_{i=1}^k si^2 = 6.7667$$

$$st^2 = 28.3$$

A	0,8152
----------	---------------

Significado de los valores del coeficiente

Valores del coeficiente	Niveles de correlación
0.00 a 0.20	Insignificante (muy poca)
0.20 a 0.40	Baja (muy débil)
0.40 a 0.70	Moderada (significativa)
0.70 a 0.90	Alta (fuerte)
0.90 a 1.00	Muy alta (casi perfecta)

Fuente: Palella y Martins (2010)

Técnicas para el Procesamiento y Análisis de la Información

Se empleó el análisis estadístico a partir de los datos que arrojó el instrumento aplicado, para su mejor estudio se efectuó en dos partes: la primera consistió en la descripción de cada dato recolectado, es decir, de la estadística sin inferir siendo necesario caracterizar cada uno considerando solamente lo observado en el mismo. La segunda parte, es la inferencial, la cual permite al investigador, analizar la información aportando sus propios constructos. El análisis se presentó a través de cuadros y gráficos.

Fases de la Investigación

Por ser un proyecto factible, el mismo se desarrolló en tres fases que son los mismos objetivos específicos, a saber:

Fase I: El Diagnóstico

Comprende la detección de necesidades, conocida como planteamiento situacional o diagnóstico. Se fundamenta en una investigación descriptiva y de campo. La parte operativa de esta fase refiere a la elaboración y

aplicación de instrumentos pertinentes para la recolección de datos que posteriormente se analizaron y determinaron el diagnóstico real en relación a proponer el Juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

La recolección de datos se llevó a cabo a través de una encuesta cuyo instrumento, fue un cuestionario, compuesto por 15 ítems, con respuestas con escala tipo Likert, de tres alternativas, el cual fue elaborado siguiendo los indicadores del cuadro de operacionalización de variables. (Ver Anexo A).

Fases II: Estudio de Factibilidad

Se llevó a efecto la factibilidad de la propuesta a través del análisis de los resultados que suministraron los encuestados. Asimismo, se estudiaron las condiciones que permitieron la elaboración de las estrategias y acciones considerando la importancia intrínseca del mismo, y su viabilidad concebida ésta, como el potencial de realización y efectividad en su aplicación, a través de los aspectos técnicos y económicos.

Fases III: Diseño de la Propuesta

Esta fase comprendió la elaboración de la propuesta donde se especificó la formulación de actividades de un plan de acción donde se sugirió a los docentes, como elaborar el proyecto. En esta investigación alude: La propuesta del juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I. Asimismo, en ella se incluye, su razón de ser, fundamentos teóricos de la

misma, objetivos de la propuesta, eventos donde se especificaron las acciones concretas, proceso de ejecución, previsión de recursos, evaluación y la reorientación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para que los datos recolectados tengan algún significado dentro de la presente investigación, se hace necesario introducir un conjunto de operaciones en la fase de análisis e interpretación de resultados, con el propósito de organizarlos e intentar dar respuesta a los objetivos planteados en el estudio.

En esta etapa de la investigación de presentación y análisis de resultados, se introducen los criterios que orientan los procesos de codificación y tabulación de los datos, sus técnicas de presentación, el análisis estadístico de los mismos así como su interpretación. El objetivo principal de la investigación fue proponer el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Calculados los resultados de las encuestas aplicadas a la muestra seleccionada y tomando en cuenta los objetivos propuestos en la investigación, se realizó el análisis a través de la estadística descriptiva, mostrando cuadros y gráficos, de cada uno de los ítems distribuidos en frecuencias y porcentajes de las respuestas emitidas por las personas entrevistadas, mostrando las opciones de respuesta correspondiente como fueron Si, No y A Veces, los cuales permitieron llegar posteriormente a las conclusiones y recomendaciones de esta investigación.

Por otro lado, en la representación gráfica según Balestrini (2006:180), “las técnicas gráficas permiten representar los fenómenos estudiados a través de figuras, que pueden ser interpretadas y comparadas fácilmente entre sí. Cuando reúnen ciertas características de simplicidad y precisión, pueden ser más expositivas que las descripciones verbales”.

Se presenta a continuación una tabla de frecuencia con un resumen de los resultados obtenidos:

Tabla de Frecuencias de Cuestionario aplicado

Ítem	SI	N0	AV	Total
1	2	9	5	16
2	2	10	4	16
3	8	2	6	16
4	0	12	4	16
5	0	7	9	16
6	0	12	4	16
7	7	7	2	16
8	0	14	2	16
9	0	12	4	16
10	0	13	3	16
11	9	2	5	16
12	4	4	8	16
13	0	9	7	16
14	3	4	9	16
15	7	6	3	16

Fuente: Borrero y Flores (2014)

Ítem 1. ¿Se considera un docente tradicional?

Cuadro 1
Metodología Tradicional

	SI		NO		A VECES	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 1	2	12,5	9	56,25	5	31,25

Fuente: Borrero y Flores (2014)

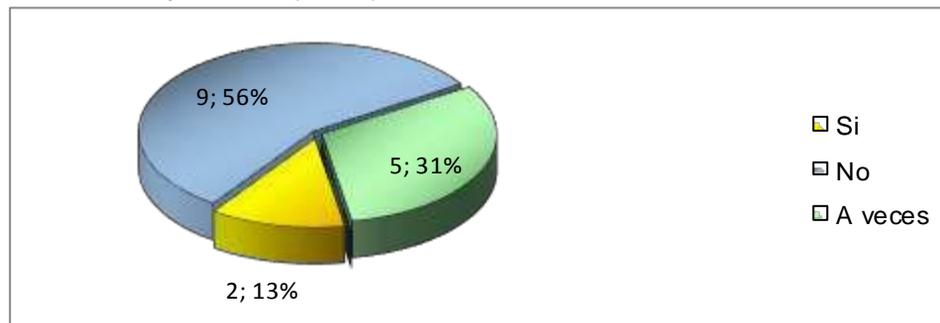


Gráfico 1. Metodología Tradicional. Fuente: Borrero y Flores (2014)

Interpretación:

En el Ítem No. 1, referido al indicador metodología tradicional, se pudo observar que el 56% de los encuestados respondieron que no eran docentes tradicionales, aunque un porcentaje significativo (31%), considera a que a veces lo son. Considera Torres (2001), que en la primera etapa –sobre todo en primero y segundo grados – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

Ítem 2. ¿Utiliza Usted un recurso didáctico diferente para cada una de sus clases?

Cuadro 2
Diferentes recursos didácticos

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 2	2	12,5	10	62,5	4	25,0

Fuente: Borrero y Flores (2014)

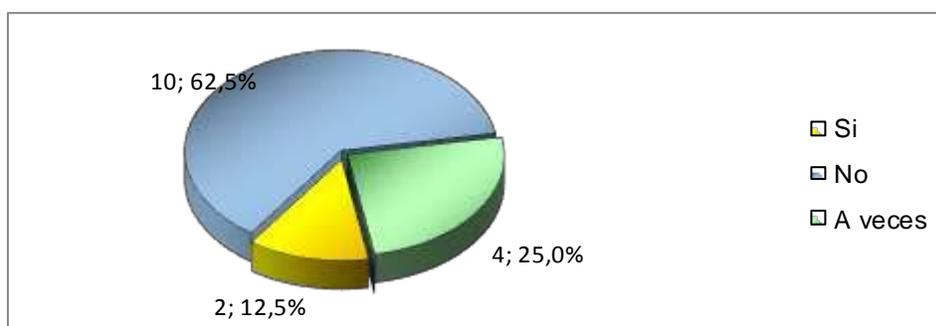


Gráfico 2. Diferentes recursos didácticos. Fuente: Borrero y Flores (2014)

Interpretación

En cuanto al Ítem 2, se puede observar que, el 62,5 de los docentes encuestados señaló que no usan diferentes recursos didácticos para el desarrollo de su clase. Sin embargo, Coburn-Saege (1980:65), consideran que la escuela debe crear condiciones para los procesos de aprendizaje que sean productivos y emancipadores, es decir, liberadores, para los alumnos, y en este sentido, el juego puede hacer una aportación importante como medio educador, es decir, como recurso didáctico.

Ítem 3. ¿Considera usted que sus estudiantes se sienten desmotivados en algún momento de la clase?

Cuadro 3
Motivación

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 3	8	50,0	2	12,5	6	37,5

Fuente: Borrero y Flores (2014)

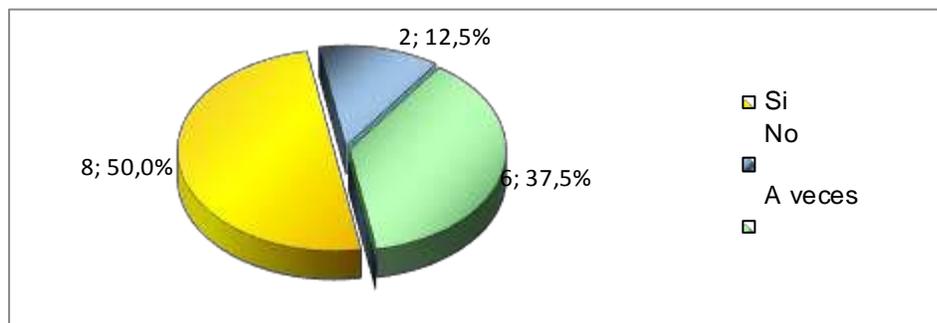


Gráfico No. 3. Motivación. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación

El resultado del Ítem 3 señala que el 50% de los docentes encuestados respondió que si considera que sus estudiantes se sienten desmotivados en algún momento de la clase. Esto es una situación grave para cualquier persona que se dedique a enseñar por cuanto, la desmotivación influye ampliamente en el aprendizaje. Señala Gamboa (2009), que en el juego, el papel del maestro o la maestra consiste en programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as.

Ítem 4. ¿Considera usted que sus estudiantes son creativos?

Cuadro 4
Creatividad

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 4	0	0,0	12	75,0	4	25,0

Fuente: Borrero y Flores (2014)

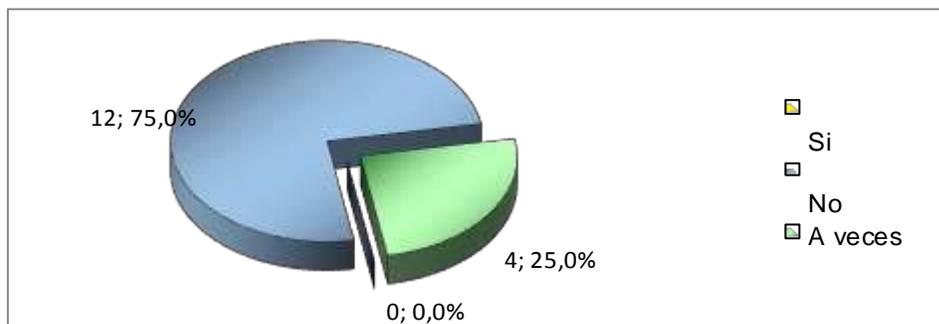


Gráfico 4. Creatividad. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación

Con relación al indicador **Creatividad**, en el **Ítem 4**, el **75,0 %** de los encuestados señala sus estudiantes no son creativos. El docente debe actualizar su práctica docente, poniendo a prueba su creatividad para buscar ese punto sutil y sensible en el niño, que lo haga descubrir el placer por aprender. (González, 2004: 16).

Ítem 5. ¿Fomenta la creatividad en sus estudiantes?

Cuadro 5

Creatividad

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 5	0	0,0	7	43,75	9	56,25

Fuente: Borrero y Flores (2014)

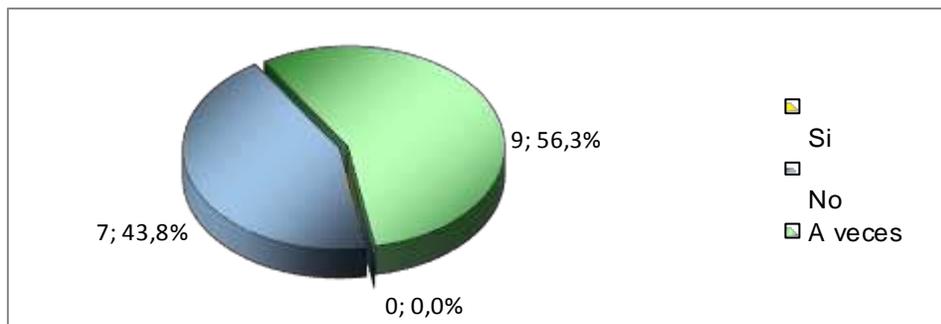


Gráfico 5. Creatividad. Fuente: Borrero y Flores (2014)

Interpretación

En cuanto al Ítem 5, relacionado con el indicador Creatividad, el 56,3% de los encuestados contestó que a veces, fomenta la creatividad en sus estudiantes. Torres (2001), señala que el docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

Ítem 6. ¿Cree usted que sus estudiantes, son niños espontáneos al momento que se les solicita realizar una actividad?

Cuadro 6
Espontaneidad

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 6	0	0,0	12	75,0	4	25,0

Fuente: Borrero y Flores (2014)

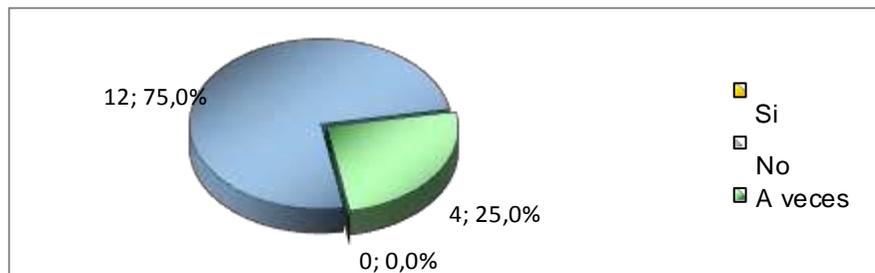


Gráfico 6. Espontaneidad. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación

Con respecto al Ítem 6 referido al indicador Espontaneidad, un 75% de los encuestados respondió que sus estudiantes, no son niños espontáneos al momento que se les solicita realizar una actividad. Es aconsejable que cada cierto tiempo, los niños se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo. Esto beneficia el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas. (Leif y Brunelle, 1978: 80).

Ítem 7. ¿Cree usted que es importante la integración de las actividades lúdicas en las áreas de conocimientos?

Cuadro 7
Área de conocimientos

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 7	7	43,75	7	43,75	2	12,5

Fuente: Borrero y Flores (2014)

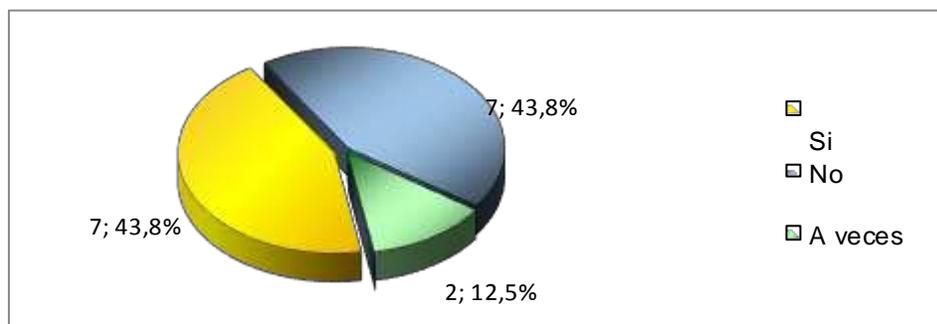


Gráfico 7. Áreas de conocimientos. **Fuente:** Borrero y Flores 2014)

Interpretación

En cuanto al Ítem 7, relacionado al indicador Áreas de conocimientos, existen opiniones divididas ya que un 43,8% considera que si es importante la integración de las actividades lúdicas en las áreas de conocimientos y un porcentaje igual (43,8), lo considera negativo. Para Prieto (1984), el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (p. 85).

Ítem 8. ¿Sus estudiantes participan de manera afectiva en las actividades lúdicas?

Cuadro 8
Afectiva

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 8	0	00,0	14	87,5	2	12,5

Fuente: Borrero y Flores (2014)

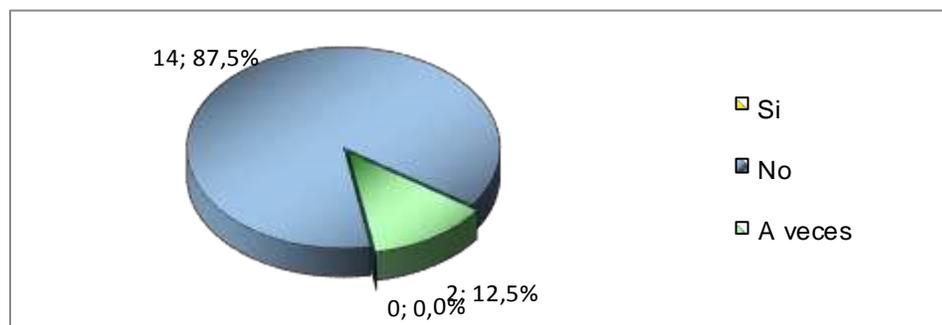


Gráfico 8. Afectiva. Fuente: Borrero y Flores (2014)

Interpretación

Al respecto del indicador Afectiva, en el Ítem 8, el 87,5 % de los encuestados respondió que sus estudiantes no participan de manera afectiva en las actividades lúdicas. La concepción constructivista se acopla al aspecto afectivo porque las interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, van consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura. El juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. El docente de hoy día debe prepara al estudiante en su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, su parte afectiva con sus compañeros. (Gamboa, 2009).

Ítem 9. ¿Realiza con sus estudiantes algunas actividades donde estimule su memoria?

Cuadro 9
Estimulación de la memoria

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 9	0	0,0	12	75,0	4	25,0

Fuente: Borrero y Flores (2014)

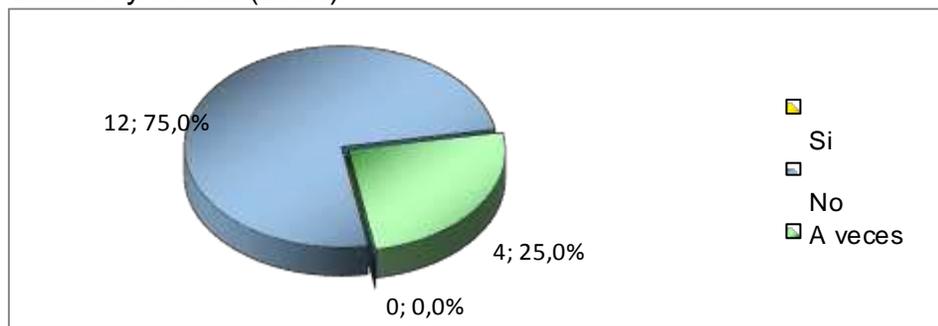


Gráfico 9. Estimulación de la memoria. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación

En cuanto al Ítem 9, el 75 % de los encuestados señaló que no realiza actividades donde estimulan la memoria de sus estudiantes. Al respecto, Álvarez (2011), señala que los niños pueden potenciar su memoria a través del juego, ya que los acontecimientos agradables resultan muy útiles para grabar recuerdos. Desde pequeños, es posible aprovechar determinadas estrategias para mejorar la atención y entrenar el cerebro. Estas técnicas serán muy prácticas de cara a los futuros estudios. La memoria evoluciona y estimular al niño para que la utilice desde pequeño le ayuda a sacar el máximo partido en el futuro.

Ítem 10. ¿Cree usted que el juego desarrolle y estimule la concentración de sus estudiantes?

Cuadro 10
Concentración

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 10	0	0,0	13	81,25	3	18,75

Fuente: Borrero y Flores (2014)

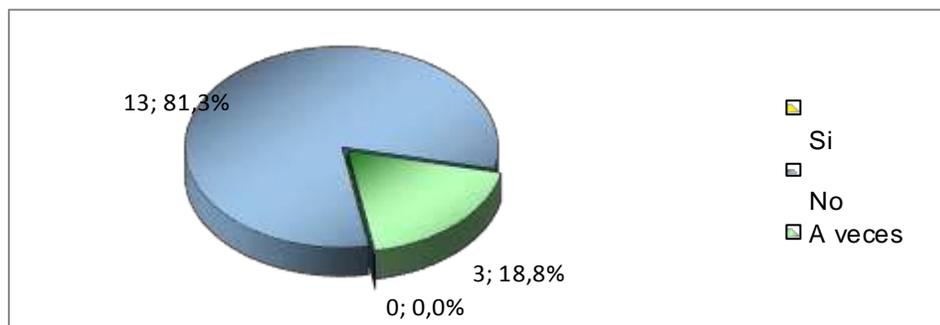


Gráfico 10. Concentración. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación

Con referencia al Ítem 10, relacionado con el indicador Concentración, el 81,3 % de los encuestados contestó que no cree que el juego desarrolle y estimule la concentración de sus estudiantes. Es necesario que los docentes realicen estrategias innovadoras que les permita motivar y mantener interesados a sus alumnos, involucrando tanto los que realizan sus actividades sin problemas como a los que presentan déficit de atención y concentración, y estas estrategias pueden ser los juegos, sobre todo para los niños y niñas de la primera etapa de educación primaria.

Ítem 11. ¿Considera usted que se puede enseñar a los niños a través de los juegos?

Cuadro 11
Formación de capacidades básicas

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 11	9	56,25	2	12,5	5	31,25

Fuente: Borrero y Flores (2014)

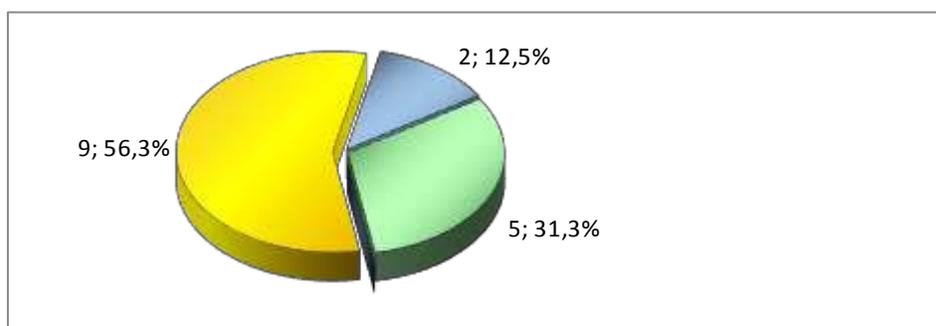


Gráfico 11. Formación de capacidades básicas. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación:

Respecto al indicador Formación de capacidades básicas, en el Ítem 11, el 56% considera que se puede enseñar a los niños a través de los juegos. El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social y es por esto que varios personajes dentro de la historia lo han investigado y creado su propia teoría del juego, en este trabajo en especial, veremos la teoría del juego de Karl Groos (1861-1946).

Ítem 12. ¿Usted considera que el juego favorece la comunicación entre los estudiantes?

Cuadro 12.
Comunicación

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 2	4	25,0	4	25,0	8	50,0

Fuente: Borrero y Flores (2014)

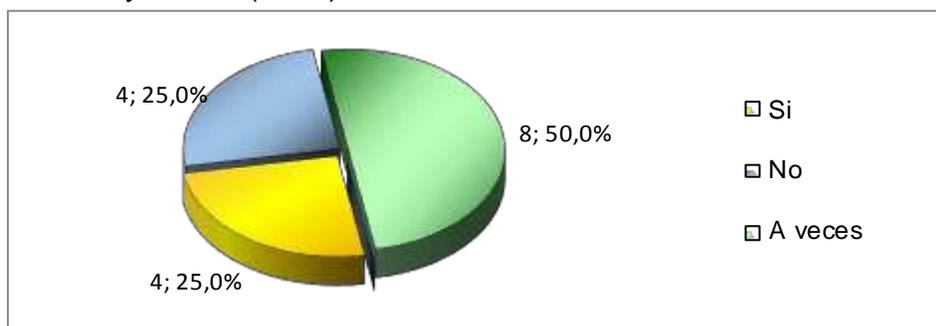


Gráfico 12. Comunicación. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación:

En el Ítem No. 12, referido al indicador Comunicación, el 50,0 % de las personas encuestadas contestó que considera que el juego favorece la comunicación entre los estudiantes. El lenguaje y el juego están estrechamente vinculados al poder representar la realidad y transponerla, son su ficción. El juego es importante, pero también el lenguaje se corresponde en orden del juego, por eso no es casual que algunos niños o niñas que hablan mal, sean aquellos que juegan muy poco. La actividad lúdica forma parte del lenguaje de ellos, de la acción.

Ítems 13. ¿Cree usted que a través del juego lúdico se fomenta la socialización entre los estudiantes?

Cuadro 13
Socialización

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 13	0	0,0	9	56,25	7	43,75

Fuente: Borrero y Flores (2014)

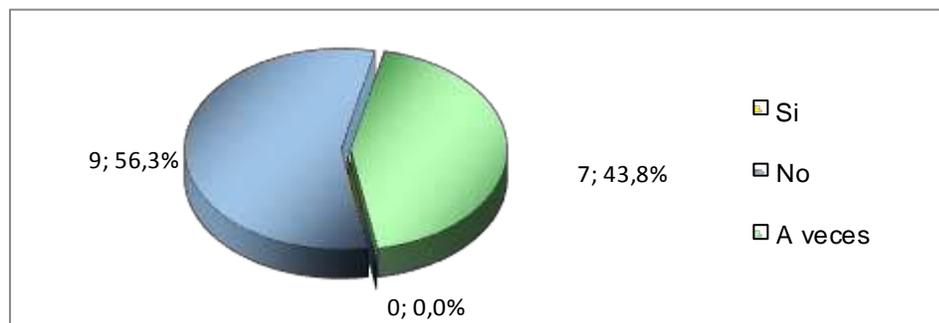


Gráfico 13. Socialización. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación

En cuanto al indicador Socialización, en el Ítem No. 13, un 56% de las personas encuestadas señaló que a través del juego lúdico no se fomenta la socialización entre los estudiantes. Todos los juegos que se realizan en grupo desarrollan la capacidad social del niño. Dependiendo del tipo de juego se desarrollaran unos aspectos u otros, así por ejemplo favorecen procesos de comunicación y cooperación con los demás, preparación para la vida laboral, estimula el desarrollo moral, otros estimulan la cooperación y el compartir, favorecen la comunicación y la confianza en sí mismos, disminuye las conductas agresivas y pasivas, entre otras tantas ventajas. Vygotsky, (1966).

Ítem 14. ¿Los estudiantes participan activamente en los juegos promovidos por el docente?

Cuadro 14
Participación Activa

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 4	3	18,75	4	25,0	9	56,25

Fuente: Borrero y Flores (2014)

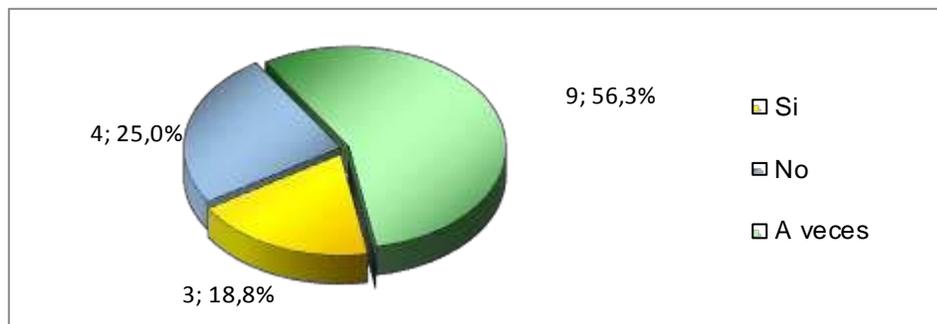


Gráfico 14. Participación Activa. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación:

Con relación al indicador Participación Activa, en el Ítem 14, el 56,3 % de las personas señaló que los niños a veces participan activamente en los juegos promovidos por el docente. Bejarano (2009) establece diferentes estrategias que puede utilizar el educador para fomentar el juego de los niños: Enriquecer los juegos de los niños. Si bien el educador puede permanecer junto a los niños mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo.

Ítem 15. ¿Le gustaría participar en la propuesta de un recurso lúdico para el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de la primera etapa de educación básica?

Cuadro 15
Participación Activa

	Si		No		A veces	
	F	%	F	%	F	%
Ítem 15	7	43,75	6	37,5	3	18,75

Fuente: Borrero y Flores (2014)

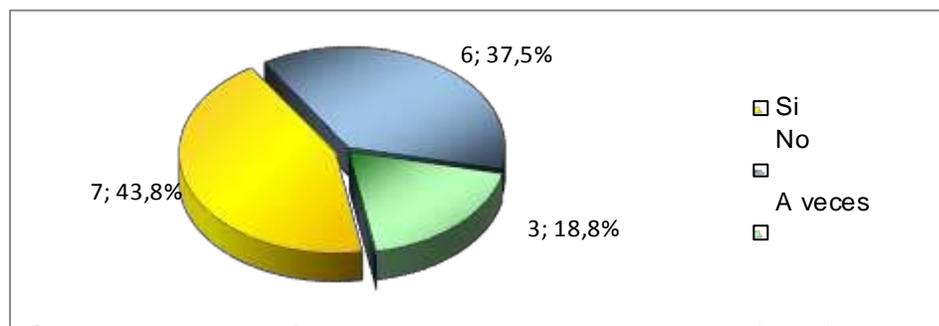


Gráfico 15. Participación Activa. **Fuente:** Borrero y Flores (2014)

Interpretación

Con respecto al indicador, Participación Activa en el Ítem 15, el 43,8 % de los encuestados respondió que si le gustaría participar en la propuesta de un recurso lúdico para el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de la primera etapa de educación básica. El papel del maestro y maestra en el juego para conseguir que éste se desarrolle eficazmente consiste en: Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus alumnos/as, tener una adecuada sensibilidad observadora, Programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as, Centrar el interés del niño/a en el juego, finalmente, Indicar posibles direcciones para conducir el juego. (Gamboa, 2009).

CONCLUSIONES

En esta investigación, se detalla la importancia del juego en el desarrollo integral del niño. Así se expresan las características, las clasificaciones, la observación como técnica para valorar la práctica educativa y el rol del adulto en el juego, tanto educadores como el papel de la familia.

Luego de los resultados obtenidos en la presente investigación, derivados del análisis de la información recolectada, puede concluirse que existe un consenso general entre los docentes, sobre la importancia de el juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente. Por otra parte, el juego es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial. El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje.

El aprendizaje es un proceso continuo de construcción del conocimiento. Se presta atención a los conocimientos previos, intereses, necesidades y al contexto. Así se darán aprendizajes significativos. El juego como método ya que es motivador en sí mismo, ya que atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes.

Es importante recordar que el juego es fuente de desarrollo ya que, a nivel cognoscitivo: compara, observa, utiliza el juego simbólico. Afectivamente, ayuda en la incorporación de los niños a un grupo, acepta normas, placer, alegría, libera tensiones. Resulta difícil dar una definición de juego, pero sí se puede afirmar que implica muchas conductas y comprende distintas actividades, que están caracterizadas por una serie de cualidades que lo diferencian de otro tipo de actividades.

Cabe señalar que el juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a las siguientes características: Es la actividad fundamental del niño, es un modo de interactuar con la realidad, tiene su fin en sí mismo, es placentero, es una actividad seria para el niño, es una actividad espontánea, motivadora, libre, que favorece el aprendizaje y finalmente, el material no es indispensable, aunque muchas veces, el docente como tal, lo puede elaborar con sus niños para desarrollar la parte motriz, la creatividad, la espontaneidad, la concentración y la socialización con sus compañeros. Les facilita la adquisición de determinadas destrezas y aprendizajes.

No debe olvidarse que, el adulto es mediador y modelo para el niño, que el protagonista es el niño. Sintetizando la perspectiva con la que se ha venido trabajando el juego a lo largo del tema es que el hecho de que los niños jueguen es bueno y necesario para los propios niños porque promueve su desarrollo. Posibilitar y fomentar el juego de los niños no quiere decir necesariamente dirigir el juego. Según Bruner la intervención de los adultos debe consistir en facilitar las condiciones que permitan el juego, en estar a disposición del niño, no en dirigir ni imponer el juego.

RECOMENDACIONES

En atención a los resultados obtenidos, se considera recomendable usar los juegos de memoria como recurso didáctico por cuanto, son una forma muy entretenida, divertida y enriquecedora de entrenar la atención del niño. Es muy importante promover que el niño juegue con este tipo de juegos en sus diferentes modalidades, bien porque se pueden comprar, se construir o se improvisan a modo de manualidad. Por ejemplo, las clases de matemáticas o los exámenes ya son bastante duros de por sí, todos las personas que han ido a la escuela, recuerdan los quebraderos de cabeza que daban cuando se iba a clase, pero si además se tiene una mala memoria o escasa capacidad de atención entonces la situación puede llegar a complicarse bastante.

A todo esto se recomienda a la Escuela Básica Nacional Bárbula I y a los profesores de dicha institución donde se realizó la investigación a:

- Concientizar a los profesores de la importancia de usar los juegos de memoria como un recurso lúdico para la enseñanza y aprendizaje de los niños.
- Incentivar la integración de los docentes y escolares en el proceso de inserción del juego de la memoria planetario como un recurso lúdico de enseñanza.
- Capacitar a los docentes sobre la creación de los juegos de memoria en compañía de sus estudiantes propiciando así la socialización de los niños y niñas.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Proponer el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Presentación de la Propuesta

En la última década, el Sistema Educativo Venezolano ha venido experimentando cambios trascendentales en función de las transformaciones de la sociedad que propone el Estado, a través de políticas educativas que fortalezcan el nuevo Estado Docente que impulse el paso de una democracia política y representativa a una democracia social y participativa.

En este contexto, en el nivel de Educación Primaria, se plantean cambios que ameritan esfuerzos sistemáticos en lo conceptual, operativo y normativo, que lo conviertan en un proceso dinámico, integral y descentralizado permitiendo la transformación curricular.

El presente trabajo recoge una propuesta didáctica, en la que con la realización en el aula de clase, se pretende exponer que el juego de memoria puede ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje de áreas tales como lenguas, matemáticas y ciencias naturales y en la que el docente, llegara a tener un importante papel por cuanto será quien coordine, enseñe y guie a estos niños en su aprendizaje, desarrolle su creatividad, quien deba crear un clima estimulador, que proporcione al niño la confianza y seguridad en sí mismo,

desechando la idea de que el desarrollo creativo es un fenómeno evolutivo en el que nada tiene que hacer. Por ello, los centros educativos deben favorecerla con todos los medios que le sean posibles, orientando el aprendizaje de la creatividad e intentando descubrir en el niño o niña la oportunidad de expresarse de forma creadora.

El juego es algo general en todas las civilizaciones; todas juegan y han jugado, muchos de estos juegos guardan ciertas similitudes entre sí, aun perteneciendo a culturas muy alejadas tanto en tiempo como en espacio. Por tanto se puede deducir, que el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

El significado de la palabra juego no es el mismo en todas las lenguas, mientras en unas el juego denomina actividades lúdicas en general, en otras utilizan términos específicos para cada actividad o juego, dependiendo de las necesidades comunicativas de cada idioma. En el nuestro, la palabra juego tiene un sentido amplio, por lo cual tenemos que utilizar la categoría superior del término, recurriendo a otros vocablos complementarios cuando queremos determinar alguna actividad lúdica concreta, como por ejemplo, juego infantil, juego recreativo, juego deportivo, etc.

Por ello, esta propuesta está orientada a ofrecer un plan de acción que ayude al docente de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I, en el proceso de enseñanza, de estos niños y así aprendan a usar el juego de memoria planetario como un recurso que les proporcionará conocimientos en el área de lenguas, matemáticas y ciencias naturales.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Incorporar el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Objetivos Específicos

Incentivar la integración de los docentes, padres y comunidad en el proceso de inserción del juego de memoria planetario, como un recurso lúdico de enseñanza.

Capacitar a los docentes sobre la creación del juego de memoria en compañía de sus estudiantes propiciado así la socialización de los niños y niñas de la primera etapa de educación primaria.

Promover la implementación del juego de memoria planetario en el área de geografía como un recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la primera etapa de educación primaria.

Justificación de la Propuesta

El juego para el niño es una extraordinaria fuente de estímulo, experimentación, disfrute y diversión; mediante el juego desarrolla su capacidad intelectual, investiga, descubre y discrimina; vivencia, elabora y supera sus conflictos emocionales e incorpora y asume la cultura del grupo al que pertenece.

De ahí la necesidad de hacer del juego el centro de la actividad del niño, de modo que durante los primeros años de su vida se les debería permitir satisfacer esta necesidad sin límites, pues tiene una enorme importancia en su desarrollo, lo que nos hace considerarlo como algo que deber ser garantizado y estimulado.

Una consideración importante, es que para un niño jugar es simplemente placer, alegría y movimiento y si el adulto no le mostrara los límites del tiempo y el espacio, el niño no pararía de jugar en todo el día. El niño en el juego entretiene su ocio, y cuanto mayor sea su experiencia de juego, cuanto más explore, aprenda, observe, más frondosa será su capacidad de imaginar y crear.

A medida que va creciendo el juego le va a permitir ir conociendo el mundo, relacionarse con otros, experimentar situaciones placenteras o dolorosas, en definitiva, comenzar a desarrollarse y vivir. En el ambiente lúdico son varios los elementos a tener en cuenta: las personas, su disposición, espacio físico, tiempo, objetivos, materiales, temperatura ambiente, aromas, sonidos, etc. El juego recrea el clima del encuentro.

Tras pasado al ámbito escolar, es necesario tener en cuenta todos estos elementos en el aula, para que sientan este como un espacio propio, donde se instale en el grupo un sentimiento de confianza, seguridad, alegría, etc., propicio para el aprendizaje significativo y creativo. Sin olvidar, que el docente es el que debe propiciar y facilitar que esta realidad suceda en los espacios educativos.

Fundamentación Teórica

Caba (2004), habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas. Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano.

Por tanto se puede decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, van a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarse a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc. Se puede concluir diciendo que en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que pueden potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Abad (2008), señala que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna. Se debe entender por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

En la primera etapa de Educación Primaria, al que va referida esta propuesta, la actividad lúdica debe estar prevista, sugerida y orientada por el profesor en el desarrollo de la actividad escolar, lo que lejos, de inhibir la iniciativa personal y creatividad del niño, debe contribuir a potenciarlas y desarrollarlas. Por otra parte, el docente tiene generalmente establecidos, en función de la programación de las actividades a realizar, momentos para la realización de los juegos, en función de unos objetivos, y el niño transitará por ellos con satisfacción, si es acertada la planificación escolar. Los juegos tienen como finalidad ofrecer un medio para trabajar en equipo de manera agradable y satisfactoria.

Esta investigación se sustenta en las teorías de Piaget, Bandura y Ausubel quienes consideran que el juego es quizás una de las formas más libres que encuentran los niños y niñas para expresarse.

Fundamentación Social

Los elementos que sirven de fundamento a la propuesta del juego de memoria planetario para los estudiantes de la primera etapa de educación

primaria, se encuentran representados en el paradigma del socio constructivismo, que tiene como una de sus premisas fundamentales que el conocimiento es el resultado de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y re-interpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes (La Casa, 2004).

Fundamentación Económica

La propuesta del juego de memoria planetario, como recurso lúdico, tendrá un bajo costo por cuanto se realizará inicialmente con material de desecho tales como cartón de cajas de zapatos, recortes de periódicos o revistas, tijeras, pega, material que se usara para la construcción de las fichas o piezas del juego.

La Propuesta

Elaboración de la Propuesta

El juego de memoria, es un juego didáctico, es decir, una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero, por lo general, el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinadas áreas tales como Geografía, lengua, Matemática y Estudios de la Naturaleza, entre otras, y lo más importante es que la puede elaborar el propio docente con sus estudiantes de la primera etapa de educación primaria. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. Existen variados juegos para aplicar en la escuela y en la casa, entre ellos:

Juego de las diferencias

Entrar en la habitación con varias ropas puestas, luego decirle al niño que se fije bien en lo que llevas consigo, para hacer una lista respecto a ello. Seguidamente, puedes salir del dormitorio, para que anote lo que llevabas

puesto, descubriremos que los pequeños pueden ser más observadores de lo que se imaginan. También puedes cambiarte cosas y al terminar volver a entrar, de tal manera que sin mirar la lista, el niño deberá recordar e identificar la ropa que has cambiado.

Habilidades que se aprenden:

- Las capacidades visuales del niño se desarrollan.
- Gracias a este juego, la información no solo será registrada sino también recordada. Hay que incentivar la retención de mensajes para cuando tenga que escribir los apuntes de las clases.

Juegos de Memoria

Se trata de un clásico en los juegos de los niños, no solo porque permite jugarlo con la familia, sino con otros compañeros también. Consiste en igualar una pareja de cartas colocada boca abajo, de las cuales solo se podrán levantar dos cada vez. Luego hay que memorizar las tarjetas y cuando ambas coinciden se van retirando del tablero.

Habilidades que se Aprenden

- Desarrolla las capacidades de observación, asociación, lógica y memoria.
- Favorece el desarrollo de las capacidades básicas.
- Estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del pequeño.

Juego de Memoria de Matemáticas

Se puede incentivar la familiaridad con las matemáticas, realizando juegos puntuales que ayuden a practicar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. De esta manera, podemos elaborar una cartulina donde se emparejen ecuaciones con su respectivo resultado. Es fundamental, no permitir que coincidan dos operaciones con el mismo resultado.

Juego de Memoria Familiar

Se puede confeccionar tarjetas con fotografías acerca de viajes familiares, rostros o cualquier idea adicional. Sin duda, los juguetes y juegos de memoria resultan ser los más ideales para desarrollar la atención y mente. Áreas como matemáticas, lenguaje y ciencias requieren de la capacidad de retención de los pequeños, para asimilar la información. Gracias a estos juegos, los niños se preparan para enfrentar los retos que se les puedan presentar durante las clases.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

Juego de Memoria Planetario

La diferencia de este juego radica en que se hará, enseñándole a los niños, los planetas del sistema solar, y para ello, el docente, deberá realizar las cuadrículas con fotos o figuras alusivas a los mismos. Su objetivo, es que aprendan a reconocer los diferentes planetas.



Elaboración de un Juego de Memoria

Cualquier material de los que se dan a continuación, se puede usar para que el docente elabore el juego de memoria con sus niños en el aula de clase o lo elabore por su cuenta. También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores, en caso de que sea una unidad educativa grande, realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva o propia del maestro de la primera etapa de educación primaria.

En el caso de que sea el docente quien quiera elaborar el juego sólo o en compañía de sus niños y niñas es importante señalar, que no se usará todo este material. El docente podrá escoger el que sea más accesible tanto para él como para sus estudiantes, además de la duración que podría tener de no cuidarse debidamente, ya que un juego de memoria elaborado con foami no

podrá tener la misma durabilidad que uno elaborado en cartulina doble faz o en piezas pequeñas de madera

¿Cómo se puede presentar el juego de memoria?

Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad.

Colores armoniosamente combinados y llamativos.

Protegerlos con sellador.

En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

Listado de Materiales

Foami, cartulina, cartulina doble faz, cartón comprimido, MDF, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo, cartillas.

Formato del Juego de Memoria

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.

Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.

Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.

Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

Duración: Tiempo.

Materiales utilizados: Lista de materiales.

Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas.

La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales.

Recomendaciones

Se sugiere la creación de diferentes juegos de memoria como un recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Se considera a la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano. Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza:

participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

Proceso Operativo para su Ejecución

Para la consecución de los objetivos trazados en el programa propuesto, se ha esquematizado el siguiente plan de acción cuya estructura comprende la formulación de cada objetivo específico, las metas a alcanzar, las estrategias a través de las cuales se logrará la ejecución de las metas trazadas, los recursos necesarios para aplicación de las estrategias y la evaluación del logro del objetivo, incluyéndose en este último aspecto los criterios e instrumentos para establecer el logro de los objetivos.



PLAN DE ACCIÓN

PLAN DE ACCIÓN: Actividades orientadas a crear y desarrollar el juego de memoria planetario, para ser usado como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la primera etapa de educación primaria.

Objetivo General: Incorporar el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Objetivo Específico: Incentivar la integración de los docentes y escolares en el proceso de inserción del juego de memoria planetario como un recurso lúdico de enseñanza.

ACTIVIDAD N° 1

Estrategias	Líneas de Acción	Actividades	Metas o Indicadores	Tiempo	Responsable
- Jornada de sensibilización entre las docentes, padres y representantes y miembros de la comunidad de la primera etapa de educación primaria en la Escuela Básica Nacional Bárbula I.	Mediante la ejecución de un taller, se incentivará a los docentes, padres, representantes y miembros de la comunidad a fin de que adopten el juego de la memoria como un recurso didáctico que ayude en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas	Se establecerán mesas de trabajo por áreas, con el objeto de promocionar el juego de la memoria en cada una de ellas contribuyendo a la formación del educando.	Los grupos de trabajo aportarán sus conclusiones sobre cómo contribuiría el juego de la memoria, en la enseñanza y en el aprendizaje de los niños	60 minutos	Docentes investigadoras

<p>- Planificar el debate de los hallazgos de las mesas de trabajo sobre las competencias que pueden desarrollarse en los niños desde los contenidos actuales, indicando sus propuestas.</p>	<p>Propiciar que las docentes expresen sus ideas y conclusiones de la discusión grupal en las mesas de trabajo.</p>	<p>Las mesas elegirán a uno del grupo para exponer sus ideas y participar en un debate colectivo sobre las diferentes ideas que pueden desarrollarse desde los contenidos de las diferentes asignaturas para la creación de otros juegos de memoria.</p>	<p>Los integrantes de las mesas de trabajo expresan sus opiniones lográndose al final del debate un consenso sobre las competencias que pueden ser desarrolladas en los niños a través del juego de memoria, y haciendo propuestas de actividades que pueden llevarse a cabo para tal fin</p>	<p>60 minutos</p>	<p>Docentes investigadoras</p>
--	---	--	---	-------------------	--------------------------------

Resultados Esperados: Los docentes determinarán que competencias pueden ser desarrolladas desde los contenidos de sus áreas, aportando ideas y estrategias que contribuyan a mejorar la creación del juego de memoria, en provecho de las niñas y niños.

Seguimiento y Evaluación: Los docentes observarán el desarrollo de las competencias que desarrollarán los niños una vez que se implemente el juego de memoria como un recurso didáctico, evaluando los conocimientos adquiridos.

Fuente: Borrero y Flores (2014)

Objetivo General: Incorporar el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Objetivos Específicos: Capacitar a los docentes sobre la creación del juego de la memoria en compañía de sus estudiantes propiciando así la socialización de los niños y niñas de la primera etapa de educación primaria.

ACTIVIDAD N° 2

Estrategias	Líneas de Acción	Actividades	Metas o Indicadores	Tiempo	Responsable
- Jornada de creación del juego de memoria planetario	Mediante la ejecución de la actividad se propiciará el análisis crítico de cada asignatura y determinar qué cambios pueden hacerse para facilitar el desarrollo de las competencias requeridas.	Conocidas las competencias definidas en la jornada anterior, se establece que se requieren ser desarrolladas en los niños y niñas y que no se logra a través de actividades regulares de las diferentes áreas.	En discusión grupal los docentes aportarán sus ideas en busca de un consenso que facilite establecer actividades para promover la adquisición de las competencias necesarias en los niños y niña de la primera etapa de educación primaria	60 minutos	Docentes investigadoras
- Planificar el análisis de los diferentes contenidos de las áreas y determinar cuáles deben ser adaptados al juego de memoria	Propiciar que las docentes expresen sus pensamientos y conclusiones en un debate crítico y ordenado de cada área	Los docentes de cada área conducirán el debate sobre sus contenidos permitiendo la discusión y análisis de propuestas que puedan surgir para facilitar el desarrollo de los juegos de	Los docentes expresan sus opiniones lográndose al final del debate un consenso sobre los cambios que pueden implementarse haciendo propuestas de actividades que pueden llevarse a	60 minutos	Docentes investigadoras

		memorias	cabo para tal fin		
<p>Resultados Esperados: Los niños y niñas desarrollarán las competencias cognitivas e instrumentales, mejorando sus dominio de las tijeras y demás implementos necesarios, utilizándolos de manera creativa haciendo más eficiente su trabajo</p>					
<p>Seguimiento y Evaluación: Los docentes observarán el desarrollo de las competencias evaluando el conocimiento adquirido por los estudiantes.</p>					

Fuente: Borrero y Flores (2014)

Objetivo General: Incorporar el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.

Objetivo Específico: Promover la implementación del juego de la memoria planetario en el área de geografía como un recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la primera etapa de educación primaria.

ACTIVIDAD N° 3

Estrategias	Líneas de Acción	Actividades	Metas o Indicadores	Tiempo	Responsable
- Implementar el juego de memoria planetario en los niños y niñas de la primera etapa de educación primaria a fin de evaluar su efectividad	Mediante la ejecución de la actividad se estimulará la memoria de los niños, la habilidad de escuchar y el uso del lenguaje para comunicarse efectivamente.	Los niños y niñas en pareja, iniciarán el juego de memoria planetario a fin de corroborar si se logra el aprendizaje deseado.	Las niñas y niños realizarán narraciones acerca de la actividad realizada con el objeto de medir su aprendizaje	45 minutos	Docentes investigadoras
- Planificar actividades que propicien competencias entre los niños y niñas para la motivación y el control de las emociones expresando adecuadamente sus ideas, sentimientos y emociones	Propiciar que los niños y niñas expresen sus pensamientos, sentimientos y emociones para motivarse y tomar la iniciativa.	Dinámica de la etiqueta. Cada miembro del grupo se colocará una hoja en la espalda y permitirá que sus compañeras escriban en ésta una palabra que la etiquete, para luego mostrar sus reacciones a ellas	Las estudiantes manejan los adjetivos con que se le etiqueta controlando sus emociones aprendiendo a utilizar las positivas para motivarse y las negativas para aprender de sus debilidades	30 minutos	Docente investigadora y Estudiantes

<p>- Planificar las actividades que estimulen el desarrollo de las competencias cognitivas como la creatividad e innovación enseñarles a elaborar sus propios juegos de memoria</p>	<p>Mediante la ejecución de diferentes actividades, se fomentará la creatividad en los niños y niñas de la primera etapa de educación primaria</p>	<p>A través de una lluvia de ideas, se buscará que el niño diseñe mentalmente un juego de memoria para su posterior creación en el aula de clase.</p>	<p>Las niñas y niños utilizarán la imaginación para describir a través del lenguaje verbal y no verbal como podría crearse un nuevo juego de memoria desarrollando maneras creativas de informar</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Docentes investigadoras</p>
---	--	---	--	-------------------	--------------------------------

Resultados Esperados: Que los niños y niñas desarrollen su creatividad y aprendan a trabajar en equipo, mejorando sus relaciones interpersonales, y sus habilidades comunicativas.

Seguimiento y Evaluación: La docente observará el desarrollo de las habilidades de los niños en su proceso de creación de un juego de memoria y evaluará su desempeño.

Fuente: Borrero y Flores (2014)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez (2008), **Reorientación de la praxis docente para facilitar estrategias de enseñanza en la lectura y escritura en alumnos con dificultades de aprendizaje.** Trabajo de Grado de Maestría no publicado. Universidad de Carabobo.
- Arias, F. (2006). **El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica.** Editorial Episteme, 5ta Edición. Caracas.
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1989). **Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas.** Ginebra.
- Ausubel, (1982). **Psicología Educativa.** México: Ed. Trillas.
- Ausubel, D. y Sullivan E. (1982), **El Desarrollo Infantil. 3 Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos.** Barcelona, Paidós.
- Balestrini, M. (2006) **Cómo se Elabora el Proyecto de Investigación.** Séptima Edición. Caracas: BL Consultores Asociados.
- Bandura, A. (1977). **Teoría del Aprendizaje Social.** Editorial Aprendizaje General.
- Bejerano González, F. (2009). **El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años.** Cuadernos de Educación y Desarrollo. Vol. 1 N° 3. Instituto de Enseñanza Secundaria "El Greco" de Toledo.
- Bianchi Zizzias, E. (2012). **Pedagogía Lúdica: Teoría y Praxis.** Proyecto Ludoniño, Argentina.
- Bruner, Jerome (1997). **La educación, puerta de la cultura.** Madrid, Visor.
- Campos, M. (2010). **El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.** Trabajo de grado no publicado. Universidad de Chile
- Cañeque, H. (1993). **Juego y vida.** Buenos Aires: El Ateneo
- Cardona, M. (1991). **Algunos juegos de los niños de Venezuela.** Caracas: Monte Ávila editores.

- Coburn-Staege, U. (1980). **Juego y Aprendizaje**. Nuestro Mundo, Madrid.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). **Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela 36.860**. Caracas.
- Dávila, R. J. (1987). **El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica**. Mérida: Talleres Gráficos de la ULA.
- Decroly, O. (1930). **Desarrollo del lenguaje** medida de la inteligencia en los niños. Madrid. Francisco Beltrán. Librería española y extranjera
- Echeverría, J. (2011). **Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral**. Trabajo de Grado no publicado. Amazonas.
- Glanzer, Marta. (2000). **“El juego en la niñez”**, Editorial Aique, Capital federal.
- Gómez Mendoza, M. (2002). **"El modelo tradicional de la pedagogía escolar: Orígenes y precursores"**. Revista de Ciencias Humanas. Revista N° 28.
- González, O. (2004). **Actividades lúdicas como una estrategia didáctica para fomentar la comprensión lectora en los niños de quinto grado de primaria**. Universidad Pedagógica Nacional. México
- Goodman, K. (1984). **Nuevas perspectivas sobre los procesos de la lectura y Escritura**. México: Siglo XXI.
- Garaigordobil, M. (2003). **Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad**. Madrid: Pirámide
- Granato de, María y otros. (1992). **“El juego en el proceso de aprendizaje”**. Editorial Humanitas, Buenos Aires, 1992.
- Groos, K. (1902). **El juego del hombre**. Nueva York. Editorial Appleton.
- Hernández, Fernández y Baptista (2011). **Metodología de la Investigación**.
- Huizinga, Johan. (1987). **Homo Ludens**. México: Fondo de Cultura Económica

- Hurtado, J. (2008) **El proyecto de investigación** Sexta edición Caracas Venezuela. Ediciones Quirón
- Kagan, S. 1990). **Enfoque Estructural para el Aprendizaje Cooperativo de desarrollo.** Centro de Estudios de 2^o Simposio Anual Nacional de Aprendizaje Cooperativo y Cambiar School. San Ramón, CA
- Klein, M. (1929). **La personificación en el juego de los niños.** Buenos Aires:
Hormé, s. a.
- Lacasa, P. (2004). **Modelos Pedagógicos Contemporáneos.** Madrid: Visor.
- Leif, J. y Brunelle, L. (1978), **La verdadera naturaleza del juego.** Buenos Aires: Kapelusz.
- LINAZA, José Luis (1998). **El juego en el desarrollo infantil.** I jornadas sobre desafíos del juguete en el siglo XXI: la escuela, el juego y el juguete, Valencia.
- López, I. (2013). **El fomento de la creatividad y espontaneidad a través de actividades lúdicas en un centro bilingüe de E.I.** Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Educación de Soria, España.
- Marval (2011), **El juego como estrategia didáctica para fortalecer la lectura en los niños y niñas del 5to grado sección “b” de la escuela primaria bolivariana “Juan José flores”.** Trabajo de Grado no publicado. UNEFA. Puerto Cabello.
- Ministerio de Educación (1973). **Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia.** Decreto Presidencial del 06 de Agosto de 1973. Caracas, Venezuela.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (1997). **Currículo Básico Nacional. Nivel De Educación Básica.** Caracas, Venezuela.
- _____ (2000). **El Manual de Inducción Docente.** Caracas, Venezuela.
- _____. (2007). **Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano.** Caracas: CENAMEC.
- Montessori, M. (1917). **Método avanzado Montessori.**

- Moyles, J.R. 1999, “**El juego en la educación infantil y primaria**”, Ediciones Morata, Madrid, 1999.
- Ortega, Rosario (1992). **El juego infantil y la construcción social del conocimiento**. Sevilla, Alfar.
- Ortega, Rosario (1999). **Jugar y aprender**. Sevilla, Diada;
- Parella, S. y Martins, F. (2010). **Metodología de la Investigación Cuantitativa**. Caracas.
- Parcerisa, A. (2000). **El constructivismo en la práctica**. Cotàs. S.L. Barcelona.
- Piaget, J. (1976). **Psicología y Pedagogía**. Barcelona: Ed. Ariel
- Prieto, L. (1984), **El juego. Principios generales de educación**, Caracas: Monte Ávila Editores, p. 85.
- Proyecto de Innovación Pedagógica para el Nivel Inicial y Primaria. (2012). **Jugando Lograremos Aprendizajes en las áreas de Matemática y Comunicación**. Institución Educativa N° 1036 “Republicas de Costa Rica”
- República Bolivariana de Venezuela, (1980). **Ley Orgánica de Educación** Gaceta Oficial N° 2.635 de fecha 28 de julio de 1980. Caracas.
- República Bolivariana de Venezuela, (2009). **Ley Orgánica de Educación**. Gaceta Oficial Extraordinaria N° 5.929 Caracas.
- República Bolivariana de Venezuela, (1998). **Ley Orgánica Para La Protección Del Niño Y Del Adolescente, (LOPNA)**. Gaceta Oficial N° 5. 266 Extraordinario de fecha 2 de octubre de 1998.
- Rocha, E. (2010). **El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una Situación De Interacción Educativa**. Santiago de Chile. Editorial Amaya.
- Rondón, J. (2002). **El juego infantil y la construcción social del conocimiento**. Sevilla, España. Editorial Alfar.
- Sabino, C. (2007). **Como hacer una Tesis**. Tercera Edición. Editorial Panapo. Caracas.

- Saint – Exupéry, Antoine. (2006). **El principito**. (8ª ed.) Barcelona: Salamandra.
- Santos, C. y Correa, S. (2000). **Cuando de jugar se trata. Juegos Infantiles**. La Habana: Editorial Científico-Técnica.
- Sierra Bravo, R. (1991). **Diccionario práctico de estadística**. Edit. Paraninfo, Madrid.
- Torres, C. (2001). **El juego como estrategia de aprendizaje en el aula**. Educere. Vol. 6. No 019. Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2006). **Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales**. Caracas: Fedeupel.
- Vílchez González, N.(2007). **Enseñanza de la Geometría con utilización de Recursos Multimedia. Aplicación a la Primera Etapa De Educación Básica**. Caracas
- Vygotsky, L. S. (1966). **“El papel del juego en el desarrollo del niño”**. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.
- _____. (1978). **“Pensamiento y Lenguaje”**. Madrid: Paidós.
- Vygotski, L., (1978). **“La Formación social de la mente”**, Editorial Brasileira, Sao Paulo, Brasil
- Vygotsky, L. S. (1978). **Mind in society: the development of higher psychological process**. Cambridge, Harvard University Press.
- Wertsch, James (1988). **Vygotsky y la formación social de la mente**. Barcelona, Paidos.
- Zaragoza Canales, Francisca. (2011). **Las necesidades de comunicación oral en la escuela infantil**. Lenguaje y Textos, nº 9.pp.23.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Abad, J. (2008). **Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil**. (Tesis doctoral). Universidad

complutense de Madrid. Consulta: 21 de marzo de 2014. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf>.

Álvarez, R. (2011). **Desarrollo de los procesos cognitivos (aprendizaje memorización)**. Consulta realizada el 23/11/2013. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos91/aprendizaje-procesos-cognitivos-observacion-comparacion-resumen/aprendizaje-procesos-cognitivos-observacion-comparacion-resumen.shtml#ixzz36twVzyRK>

Caba, B. (2004). **De jugar con el arte al arte de jugar**. (Ensayo). Disponible en: <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>. Consulta: 9 de marzo de 2014.

Cómo lograr la participación de los alumnos? Disponible en: www.enlaescuelademabel.com/.../cmo-lograr-la-participacin-de-los-alumnos. Consulta realizada: 23/03/2014

Dewey, John. (2009). **Democracia y Educación**. Una introducción a la filosofía de la educación. Germany. Grin Verlag. Disponible en [http:// es.128Wikipedia.Org/wiki/John_Dewey](http://es.128Wikipedia.Org/wiki/John_Dewey).

Escuela tradicional. Consulta realizada el: 15/01/2014. Disponible en: hadoc.azc.uam.mx/enfoques/tradicional.htm

Garrios y Fulcado (2004). **Juegos Lúdicos**. España: Editorial Grupo Planeta. Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml#ixzz36mX3Hy9i>

Importancia de la Creatividad. Consulta realizada el: 16/01/2014. Disponible en: www.importancia.org/creatividad.php. <http://www.importancia.org/creatividad.php#ixzz37FUaffC>

La atención y la concentración en los niños. Como favorecer la concentración de los niños. Consulta realizada el 23/04/2014. Disponible en: www.guiainfantil.com.

Robinson, S. K. (2013). **Las escuelas matan la creatividad**. Consulta realizada el 27/11/2013. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>. TED.

Vigotsky, L. (1986). **La imaginación y el arte en la infancia**. Madrid: Ediciones Akal.

www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20ISABEL_RAEL_1.pdf. (5 de junio 2013)

Wikipedia, la enciclopedia libre. **Modelos de enseñanza**. Consulta realizada el 15/01/2014. Disponible en:
es.wikipedia.org/wiki/Modelos_de_enseñanza.

Yturralde, E. (2010). **La magia de las actividades lúdicas**. Disponible en:
www.teamwork.com/ludica.htm -

ANEXOS

ANEXO A: CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Objetivo General	Variables	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Ítems
Proponer el Juego de Memoria Planetario, como recurso lúdico, en el proceso de enseñanza y aprendizaje dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.	Proceso de enseñanza y aprendizaje	Proceso donde el profesor estimula, dirige y controla el aprendizaje, reforzando que el estudiante sea participante activo, consciente en dicho proceso, y que la actividad del niño sea aprender.	Educación	Metodología tradicional	1,2
				Motivación	3
				Creatividad	4,5
				Espontaneidad	6
				Área de conocimientos	7
	El juego de memoria como recurso educativo	Juego que desarrolla las capacidades de observación, asociación, lógica y memoria, favoreciendo el desarrollo de todas las capacidades básicas, además de estimular el pensamiento creativo y la curiosidad del niño	Pedagogía	Afectivo	8
				Estimulación de la memoria	9
				Concentración	10
				Formación de capacidades básicas	11
				Comunicación	12
				Socialización	13
Participación activa	14,15				

ANEXO B: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA
DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS
COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN INTEGRAL
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



INSTRUCCIONES

El Instrumento que se presenta a continuación está destinado a recopilar información vinculada a **Proponer el juego de memoria planetario, como recurso lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dirigido a los docentes de la primera etapa de educación primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbula I.**

La información que usted suministre será de gran utilidad en la realización de un Trabajo Especial de Grado relacionado con el tema y de este modo estará contribuyendo con el éxito de la investigación.

Sus respuestas serán tratadas de manera estrictamente confidencial. Es por ello que se le agradece responder con la mayor sinceridad posible, marcando con una equis (X) la alternativa que considere correcta.

Agradecidas por su colaboración.

Las Investigadoras

Borrero C. Yubiry M

Flores F. Johana E

Nº	ITEM	SI	NO	A VECES
1	¿Se considera usted un docente tradicional?			
2	¿Usted utiliza un recurso didáctico diferente para cada una de sus clases?			
3	¿Considera usted que sus estudiantes se sienten desmotivados en algún momento de la clase?			
4	¿Considera que sus estudiantes son creativos?			
5	¿Fomenta la creatividad en sus estudiantes?			
6	¿Cree usted que sus estudiantes, son niños espontáneos al momento que se les solicita realizar una actividad?			
7	¿Cree usted que es importante la integración de las actividades lúdicas en las áreas de conocimientos?			
8	¿Sus estudiantes participan de manera afectiva en las actividades lúdicas?			
9	¿Realiza con sus estudiantes algunas actividades donde estimule su memoria?			
10	¿Cree usted que el juego desarrolle y estimule la concentración de sus estudiantes?			
11	¿Considera usted, que se puede enseñar a los niños a través de un juego?			
12	¿Usted considera que el juego favorece la comunicación entre los estudiantes?			
13	¿Cree usted que a través del juego lúdico se fomenta la socialización entre los estudiantes?			
14	¿Los estudiantes participan activamente en los juegos promovidos por la docente?			
15	¿Le gustaría participar en la propuesta de un recurso lúdico para el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas de la primera etapa de educación básica?			

Observaciones: _____

ANEXO C

VALIDEZ DE EXPERTOS

UNIVERSIDAD DE CARABOBO



Título: *El Juego de Memoria Planetario, como Recurso Lúdico en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, dirigido a los docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria de la*
 Autor: *Escuela Básica Nacional Bárbula I.*

Borero C, Yubiry M

Flores F, Johana E

Formato de Validación de Expertos

CRITERIOS	PERTINENCIA (oportunidad conveniencia)		CLARIDAD (Redacción)		COHERENCIA (Correspondencia)		DECISIÓN		
	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Dejar	Modificar	Quitar
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓			✓	✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		✓		

DATOS DEL EXPERTO		
Nombre y Apellido	C.I	FIRMA
<i>Liliana Gamaral</i>	<i>14.834.273</i>	<i>[Firma]</i>
Profesión	Nivel Académico	Fecha
<i>Docente</i>	<i>Lic.</i>	<i>21-05-14</i>

UNIVERSIDAD DE CARABOBO



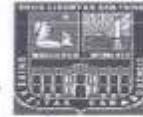
Título: *El Juego de Memoria Planetario, Como Recurso Lúdico en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, dirigido a los docentes de la Primera Etapa de Educación Primaria de La Autor: Escuela Básica Nacional Barbita I.*

Borrico C, Yubry M
Flores F, Johana E Formato de Validación de Expertos

ITEMS	PERTINENCIA (aportabilidad con evidencia)		CLARIDAD (Intelectual)		COHERENCIA (Correspondencia)		OPINIÓN		
	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Dejar	Modificar	Quitar
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓			✓	✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		✓		

DATOS DEL EXPERTO		
Nombre y Apellido	C.I	FIRMA
Julius Rodríguez	V-20.342.430	<i>Julius Rodríguez</i>
Profesión	Nivel Académico	Fecha
Doc en Pedagogía para el Trabajo	IV Nivel	20/08/2014

UNIVERSIDAD DE CARABOBO



Título: El Juego de Atención Planetaria, como Recurso Lúdico en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, dirigido a los docentes de la Pequeña Etapa de Educación Primaria de la Escuela Básica Nacional Bárbara I.

Barrera C, Yuliy M
Flores F, Johana E

Formato de Validación de Expertos

CRITERIOS	PERTINENCIA (oportunidad correspondencia)		CLARIDAD (objetivo)		COHERENCIA (Correspondencia)		DECISIÓN		
	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Dejar	Modificar	Quitar
1	✓		✓		✓		✓		
2	✓			✓	✓		✓		
3	✓		✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		✓		
6	✓		✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		✓		

DATOS DEL EXPERTO		
Nombre y Apellido	C.I	FIRMA
Daniela Bolaños	12 958 970	Daniela Bolaños
Profesión	Nivel Académico	Fecha
Docente	III nivel	19-05-2014

ANEXO D

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

CALCULO DE ALFA DE CRONBACH

ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	TOTAL FILA
2	2	2	2	1	1	2	0	1	1	2	1	2	1	1	21
2	1	2	2	2	1	2	0	1	0	2	1	2	1	2	21
2	2	1	2	0	0	2	0	0	0	2	2	2	1	2	18
1	2	2	1	0	1	0	1	0	1	2	1	1	0	1	14
2	1	2	0	0	1	2	0	0	0	0	1	0	0	0	9
1	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	1	1	1	1	10
10	8	10	7	3	5	10	1	2	2	9	7	8	4	7	93
1,6667	1,3333	#####	#####	0,5000	#####	1,6667	#####	0,3333	0,3333	1,5000	1,1667	1,3333	0,6667	1,1667	15,5000
0,5164	0,8165	#####	#####	0,8367	#####	0,8165	#####	0,5164	0,5164	0,8367	0,4082	0,8165	0,5164	0,7528	5,3198

0,2667	0,6667	#####	#####	0,7000	#####	0,6667	#####	0,2667	0,2667	0,7000	0,1667	0,6667	0,2667	0,5667	6,7667	Σ(si) ²
--------	--------	-------	-------	--------	-------	--------	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------------------

$$\alpha = \left[\frac{K}{K-1} \right] * \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k si^2}{st^2} \right] \text{ donde;}$$

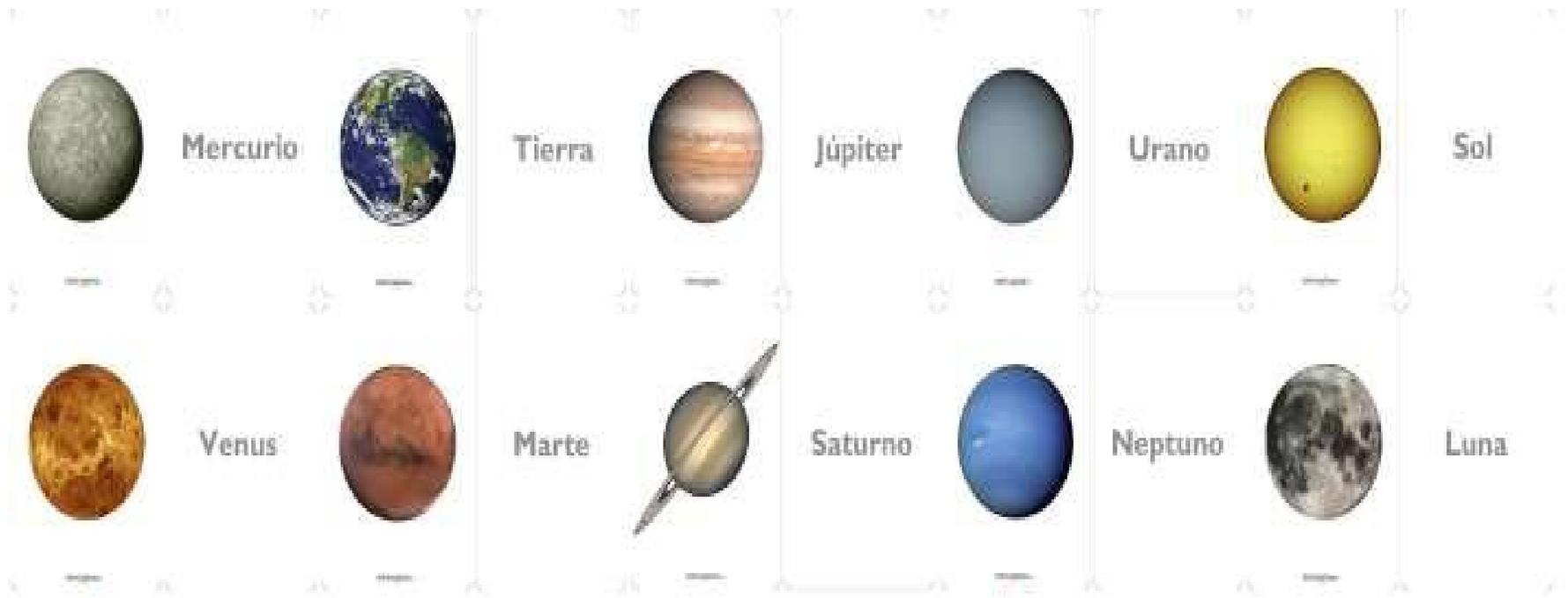
28,3 (St)²

K=15

$$\sum_{i=1}^k si^2 = 6.7667$$

α 0,8152

$$st^2 = 28.3$$



ANEXO E: JUEGO DE MEMORIA PLANETARIO

