SIBIUP
Biblioteca Int. Simón Bolívar
00254527

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ESPECIALIZACIÓN EN DIDÁCTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EL USO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA PRESIDENTE PORRAS DISTRITO DE LAS TABLAS, PROVINCIA DE LOS SANTOS

Andreína I. Sánchez V.

Trabajo presentado como requisito para optar por el título de Magíster en Ciencias de la Educación con Especialización en Didáctica y Tecnología Educativa.

30 SEP 2005

HOJA DE APROBACIÓN

Firma del Estudiante _____

Firma del Asesor Mercedes Tristán

Firma del Jurado Jacinto Rodríguez C.

Aníbal Secaida V.

Firma del Director del Programa de Maestría Mercedes Tristán

Firma del Director de Postgrado _____

Fecha _____

adhesivo del autor

3075

DEDICATORIA

A mi mamá, con mucho cariño, por el apoyo que siempre me ha brindado.

A mi tía Fernanda, muy especialmente, por su ayuda incondicional en todo momento.

Andreína.

AGRADECIMIENTO

¡Oh Dios, Padre Eterno, que todo lo sabes y puedes! gracias por iluminarme el camino y permitirme la feliz realización de este estudio.

Este trabajo no hubiese sido posible sin la atinada asesoría de la Doctora Mercedes Tristán, quién en todo momento dedicó sus servicios profesionales, su comprensión y paciencia para que este esfuerzo culminara con éxito, a ella gratitud eterna.

También deseo expresar mi agradecimiento a la Magíster Rosa Arjona, por su dedicación y esmero para que pudiera llegar a la meta deseada.

A todas aquellas personas que de manera desinteresada contribuyeron, con sus conocimientos, para que éste trabajo de grado fuese posible.

Gracias Mil...

Andreina.

ÍNDICE GENERAL

	Pág
ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICAS	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS	xvi
ABREVIATURAS UTILIZADAS	xviii
RESUMEN	xix
SUMARY	xx
INTRODUCCIÓN	Xxi
CAPÍTULO PRIMERO	
EL PROBLEMA Y SUS GENERALIDADES	1
1.1 Antecedentes del Problema	2
1.2 Situación Actual	3
1.3 Planteamiento del Problema	5
1.4 Justificación de la Investigación	6
1.5 Objetivos de la Investigación	8
1.5.1 Objetivos Generales	8
1.5.2 Objetivos Específicos	8
1.6 Hipótesis de trabajo	9
1.7 Alcance y Delimitación del Estudio	9
1.8 Limitaciones del Estudio	9
1.9 Proyecciones	10
CAPÍTULO SEGUNDO	
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	11
2.1 Aspectos Conceptuales	12
2.1.1 Lúdico	12
2.1.2. Lúdica	12

2.1.3 Didáctica..... 12
2.1.4 Estrategia..... 13
2.1.5 Constructivismo..... 13
2.1.6 Motivación..... 13
2.1.7 Juego..... 13
2.2 Teorías que Sustentan las Actividades Lúdicas..... 15
2.2.1 Friedrich Wilhelm Froebel..... 16
2.2.2 Ovidio Decroly..... 17
2.2.3 Doctora María Montessori 18
2.2.4 Teoría Psicoanalítica de Sigmund Freud y Erikson..... 19
2.2.5 La Teoría Cognoscitiva de Jean Piaget..... 19
2.2.6 La Teoría Sociocultural de Vygotsky..... 20
2.3 Las Actividades Lúdicas en el Contexto Escolar..... 21
2.4 El Valor Educativo de las Actividades Lúdicas..... 23
2.5 Actividades Lúdicas Según la Edad..... 27
2.6 Principios Fundamentales de la Actividad Lúdica..... 29
2.6.1 Principio de la "no directividad"..... 29
2.6.2 Principio de la participación..... 29
2.6.3 Principio de contigüidad..... 30
2.6.4 Principio de la pirámide..... 30
2.6.5. Principio de tonificación..... 30
2.6.6. Principio de la afectividad..... 31
2.7 La Actividad Lúdica en su Triple Dimensión..... 31
2.7.1 Dimensión intelectual..... 31
2.7.2 Dimensión afectiva..... 32
2.7.3 Dimensión social..... 32
2.8 Algunas Actividades Lúdicas..... 32

2.8.1 El juego..... 33
2.8.1.1 Clasificación general de los juegos..... 33
2.8.1.2. Directrices para los juegos educativos..... 36
2.8.2 Las rondas..... 37
2.8.3 El canto..... 37
2.8.4 El cuento..... 38
2.8.5 La dramatización..... 39
2.8.5.1. Elementos principales de la dramatización..... 40
2.8.6 El dibujo..... 41
2.9 Didáctica de las Actividades Lúdicas..... 43
2.9.1 Cómo enseñar el juego y las rondas..... 44
2.9.2 Cómo enseñar el canto..... 46
2.9.3 Cómo enseñar el cuento y la dramatización..... 46
2.9.4 Didáctica del dibujo..... 48

CAPÍTULO TERCERO

MARCO METODOLÓGICO..... 52
3.1 Diseño de Investigación..... 53
3.2 Hipótesis de la Investigación..... 54
3.2.1 Hipótesis de Investigación..... 55
3.2.2 Hipótesis Nula..... 55
3.2.3. Hipótesis Alternativa..... 55
3.3 Variables de la Investigación..... 55
3.3.1 Variable independiente..... 56
3.3.2 Variable dependiente..... 56
3.3.3 Definición conceptual..... 56
3.3.4 Definición operacional de las variables..... 57

3.4 Población..... 58
3.4.1 Características de la población del estudio..... 58
3.5 Métodos y Técnicas de Investigación..... 58
3.5.1 Consultas bibliográficas..... 59
3.5.2 El análisis y la síntesis..... 59
3.5.3 Trabajo de campo..... 59
3.6 Instrumento de Recolección de Datos..... 60
3.7 Procedimiento..... 61

CAPÍTULO CUARTO

MARCO ANALÍTICO..... 63
4.1 Análisis e Interpretación de los Datos..... 64
4.1.1 Análisis de la información recibida mediante la aplicación de encuestas a docentes..... 64

CAPÍTULO QUINTO

PROPUESTA..... 91
5.1 Título de la Propuesta..... 91
5.2 Justificación..... 91
5.3 Objetivos de la Propuesta..... 93
5.3.1 Objetivo General..... 93
5.3.2 Objetivos Específicos..... 93
5.4 Planteamiento de la Propuesta..... 93
CONCLUSIONES..... 146
RECOMENDACIONES..... 149
BIBLIOGRAFÍA..... 152
ANEXOS..... 157

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICAS

Pág

1. Educadores (as) encuestados (as) según el grados que atienden 65
2. Cantidad de alumnos (as) que atienden los (las educadores (as) encuestados (as) según el sexo de los alumnos..... 66
3. Educadores (as) encuestados (as) clasificados según los años de experiencia docente..... 67
4. Educadores (as) encuestados (as) según el título académico que posee..... 69
5. Educadores (as) encuestados (as) según la definición de actividades lúdicas..... 70
6. Educadores (as) encuestados (as) según su conocimiento del valor educativo de las actividades lúdicas..... 72
7. Educadores (as) encuestados (as) según su participación en seminarios o cursos relacionados con las actividades lúdicas.... 73
8. Educadores (as) encuestados (as) según si consideran que las actividades lúdicas benefician o no el logro de los aprendizajes 75
9. Educadores (as) encuestados (as) según la utilización de las actividades lúdicas 76
10. Educadores (as) encuestados (as) según las asignaturas donde utiliza las actividades lúdicas..... 78
11. Educadores (as) encuestados (as) según la frecuencia con que se aplican las actividades lúdicas..... 80
12. Educadores (as) encuestados (as) según la finalidad con que se utilizan las actividades lúdicas..... 82
13. Educadores (as) encuestados (as) según si consideran o no que las actividades lúdicas promueven la participación activa de sus estudiantes..... 84

14. Educadores (as) encuestados (as) según si correlacionan o no las actividades lúdicas con las demás materias.....
15. Educadores (as) encuestados (as) según opinión sobre el aporte del MEDUC en cuanto a material didáctico para el desarrollo de las actividades lúdicas.....

INDICE DE ANEXOS

ANEXO N°

1. Encuesta dirigida a docentes..... 158
2. Breve reseña histórica de la Escuela Presidente Porras 163
3. Fotografía de la Escuela Presidente Porras 165

ABREVIATURAS UTILIZADAS

MEDUC: Ministerio de Educación

RESUMEN

El presente trabajo de investigación aborda la temática, uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Escuela Primaria Presidente Porras, distrito de Las Tablas, Provincia de Los Santos. Sin lugar a dudas, la actividad lúdica es muy importante en el (la) niño (a) pequeño(a) que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de desarrollo. Tiene por lo tanto un valor educativo esencial como factor de desarrollo físico, mental y espiritual. El juego no puede ser considerado sólo como un pasatiempo o una diversión, sino como un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el (la) niño (a) aprende a conocer su propio cuerpo, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo introduciéndose así, al mundo de las relaciones sociales de una forma placentera.

No es objeto del presente trabajo de investigación presentar al docente de educación primaria una metodología para señalarle la manera de impartir los contenidos a sus estudiantes, sino ofrecer algunas consideraciones respecto a la utilidad de las actividades lúdicas en su labor diaria y al mismo tiempo rescatar la aplicación de los juegos como estrategia didáctica para contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente estudio pretende detectar, también, hasta qué punto el (la) docente es consciente de la importancia de la actividad lúdica para la enseñanza.

Específicamente, este estudio se orienta a conocer la visión que tienen los (las) docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras en relación al uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica. Este trabajo de investigación está enfocado hacia un estudio descriptivo, dada la particularidad del tema. La metodología aplicada en la realización del mismo consiste en trabajo de campo tales como: encuesta, entrevistas y el análisis de documentos.

SUMARY

The present work of investigation approaches the subject matter, use of the playful activities as didactic strategy in the process of education – learning of the Primary School Presidente Porras , district of Las Tablas, province of Los Santos. No doubt, the playful activity is very important in the boy and the girl that possesses intelligence, a body and spirit in process of development. It (he, she) takes therefore an educational essential value as a factor of physical, mental and spiritual development.

The game cannot be considered to be only a pastime or an amusement, but as a learning for the adult life. In the game (the) boy and girl learns to know his (her, your) own (proper) body, develops his (her, your) personality and finds a place in the group interfering this way, to the word of the social relations of a pleasant form.

It is not an object of the present work of investigation to present to the teacher of primary education a methodology to indicate to him (her, your) the way of giving the contents usefulness (utility) of the playful activities in his (her your) daily labor and at the same time to rescue the application of the games as didactic strategy to contribute (pay) to the improvement of the process of education – learning. The present study tries to detect, also, up to what point (the) teacher is conscious of the importance of the playful activities as didactic strategy.

Specifically, this study is oriented to know the vision that has them (the teachers) of the Primary School in the relation to the use of the playful activities as didactic strategy. The methodology applied in the accomplishment of the same one consist of such work of field as (like): survey, interviews and the analysis of documents.

INTRODUCCIÓN

La tarea de educar a través de las actividades lúdicas es una labor tesonera que exige condiciones psicopedagógicas muy especiales para promover el desarrollo integral de la personalidad del niño (a). La escuela, como centro social, debe incorporar los juegos como actividad compatible con el aprendizaje, en la que el educando pone en acción todas sus fuerzas y sentidos. Resulta sumamente valioso incluir en la labor educativa la actividad lúdica, por ser un canal de transmisión de conocimientos y cultura.

La educación con carácter científico no puede conformarse con actividades de juegos espontáneos, sin dirección ni orientación pedagógica. Se debe lograr que la actividad de juego ocupe un lugar en la enseñanza sistemática que contribuya a la activación del pensamiento, con vistas a desarrollar las capacidades tanto intelectuales como físicas y emocionales de los educandos. En otras palabras se trata de que la actividad lúdica constituya un recurso utilizado por el (la) educador (a) para orientar el aprendizaje de los contenidos programáticos.

El juego, las rondas, el canto, entre otros, son actividades que motivan al niño (a) en la construcción de aprendizajes. El juego es una manifestación natural que le permite al niño (a) demostrar sus habilidades, creatividad, valores, hábitos y actitudes.

El presente estudio investigativo está estructurado en cinco capítulos:

El primer capítulo se refiere al Problema y sus Generalidades, en el cual se estructura formalmente el problema de la investigación, donde se dan a conocer las razones que conllevan a su desarrollo; se definen los objetivos; hipótesis; alcances; limitaciones y proyecciones.

En el segundo capítulo se destaca, el Marco Teórico Referencial. A través del cual se plantea de manera holística todos aquellos elementos teóricos y conceptuales que sustentan la investigación y que son de gran importancia para el estudio.

El tercer capítulo, hace referencia al Marco Metodológico empleado en el proceso investigativo, contemplando, dentro del mismo, el tipo o diseño de investigación, las hipótesis de trabajo, las variables, la población objeto de estudio; métodos y técnicas de recolección de datos y los instrumentos y procedimientos.

El cuarto capítulo, presenta el Marco Analítico, en el cual se hace un análisis de los resultados obtenidos a través de la aplicación de encuestas a los (las) educadores (as) de la escuela primaria seleccionada. La información se complementa con gráficas y cuadros.

El quinto capítulo, contiene la propuesta de una guía didáctica de orientación al docente en el uso de las actividades lúdicas como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del nivel primario.

Finaliza el estudio con una serie de conclusiones, recomendaciones, anexos y una nutrida bibliografía.

CAPÍTULO PRIMERO
EL PROBLEMA Y SUS GENERALIDADES

1.1 Antecedentes del Problema

La presente investigación no es una innovación al trabajo educativo de nuestro tiempo, ya que grandes pensadores psicólogos y educadores como Rousseau, Froebel y Claparede, entre otros, nos han ofrecido estudios en donde identifican a las actividades lúdicas como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación. De forma más didáctica Montessori elaboró materiales escolares destinados a motivar los sentidos y movimientos del niño (a) además de Decroly que nos legó aportes a los juegos educativos.

Es necesario reconocer, también el trabajo de otros investigadores nacionales los cuales en su interés por destacar los beneficios de las actividades lúdicas para el aprendizaje han realizado algunos estudios que se pueden utilizar como antecedentes para explorar otras dimensiones del tema investigado. Estas investigaciones han sido realizadas en nuestro país a nivel de licenciaturas y existen muy pocas a nivel de postgrado o estudios superiores. En todos estos estudios las actividades lúdicas se presentan como una alternativa poderosamente atractiva y motivadora para el estudiante. Sin embargo no todo está dicho en materia de actividades lúdicas, existe la necesidad de seguir realizando investigaciones en este campo que produzcan conocimientos sólidos los cuales permitan evaluar este valioso recurso como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El gobierno nacional a través del Ministerio de Educación atiende la tarea de modernizar el sistema educativo para enfrentar los ingentes retos que trae el desarrollo de la ciencia y la tecnología al iniciarse el nuevo siglo. Consciente de ello, la Universidad de Panamá mediante acuerdo

concentrado con el Ministerio de Educación asumió la responsabilidad de organizar y ejecutar en la temporada de verano de 1999 las capacitaciones que por disposición vigente en la nueva Ley Orgánica de Educación, se ofrecieron a los educadores panameños en el ámbito nacional. En el marco de acción del Plan Decenal de Modernización de la Educación Panameña, el Ministerio de Educación y las máximas autoridades de la Universidad de Panamá, firmaron un convenio el 23 de diciembre de 1998, para el desarrollo de esta capacitación. En función de esto, la Facultad de Ciencias de la Educación asumió la responsabilidad de elaborar tres módulos que fueron desarrollados durante el verano de 1999, para capacitar a los docentes del país.

Un primer módulo fue dirigido a los (las) docentes de preescolar referente al uso adecuado de la metodología Juego-Trabajo. El segundo módulo dirigido a los docentes de Educación Básica General, presenta los elementos de la Enseñanza de la Lectura con un enfoque constructivista. El tercer módulo, se dirige a los (las) docentes de educación media y hace énfasis en la estrategia para la Enseñanza y el Aprendizaje Activo en el aula de clases.

1.2 Situación Actual

En la actualidad, el Ministerio de Educación en su esfuerzo por mejorar la educación, elabora guías didácticas para la enseñanza de las asignaturas de la Educación Básica General, que cubren todos los aspectos pertinentes en este nuevo modelo de modernización de la educación; en estas se promueve la aplicación de algunas actividades lúdicas para estimular el aprendizaje. Éstas guías fueron financiadas por el convenio de

préstamo del Banco Interamericano de Desarrollo y elaborada por el Proyecto de Desarrollo Educativo (PRODEBAS - MEDUC-BID). Las mismas están dirigidas al cuarto, quinto, sexto grado de enseñanza primaria, para las asignaturas de Religión, Moral y Valores, Educación Física y Arte.

Las guías representan una valiosa herramienta para la enseñanza; sin embargo, no se contemplan para las asignaturas de matemáticas, español, ciencias sociales y naturales. Es el (la) docente quien debe ser creativo y aplicar la actividad lúdica en el desarrollo de los contenidos programáticos para lograr que sus estudiantes construyan los aprendizajes.

Específicamente, la institución escolar seleccionada para este estudio, Escuela Presidente Porras, en la actualidad cuenta con pocos recursos que promuevan la actividad lúdica. El Ministerio de Educación por medio de la Dirección Regional de Los Santos suministra algunos materiales didácticos que pueden ayudar al maestro (a) en el desarrollo de la actividad lúdica, tales como: rompecabezas, mapas y otros; sin embargo, no son lo suficiente para promover este tipo de actividades en el aula de clases y mantener el interés del educador (a) por aplicarlas. Hay que señalar además que existen pocos seminarios para capacitar a los (as) docentes en el uso didáctico de las actividades lúdicas. Este tipo de actividades están desapareciendo poco a poco de las aulas de clases por lo que es necesario rescatarlas y mantener vivo el interés del (de la) docente por su aplicación, ya que representa una poderosa herramienta para la enseñanza en la escuela primaria.

1.3 Planteamiento del Problema

El tema de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica es interpretado de diferentes formas y ha sido estudiado en todos los tiempos de la humanidad.

Dentro del desempeño de la labor docente en la Escuela Presidente Porras y durante el intercambio de experiencia se ha detectado que uno de los problemas más frecuentes en esta escuela primaria es el relacionado con las pocas actividades lúdicas que motiven al niño (a). Las estrategias que utiliza el (la) docente con frecuencia son la simple transmisión de los conocimientos por medio de técnicas expositivas, la demostración abstracta de hechos y fenómeno marcados en los contenidos de aprendizaje, la memorización de lecciones y aplicación de pruebas escritas. Con este tipo de ambiente escolar los (las) niños (as) rápidamente pierden interés por las actividades escolares, y por lo tanto, los logros del aprendizaje no son los esperados.

Los educadores con frecuencia observan y exponen las grandes deficiencias que tienen los (las) estudiantes en cuanto al dominio de conocimiento. Así, una imperiosa necesidad de elevar el rendimiento académico, mediante un aprendizaje más significativo, ha motivado a la búsqueda y aplicación de estrategias que resulten más atractivas y eficientes para la construcción de los conocimientos. En este sentido, el uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye una alternativa práctica y eficiente en la educación primaria.

En consecuencia se infiere la existencia de un problema de investigación el cual se plantea en los términos siguientes:

- ¿Aplican los (las) docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras las actividades lúdicas como estrategia didáctica para orientar y promover el aprendizaje a nivel del aula de clases?

Del planteamiento del problema surgen las siguientes preguntas:

- ¿La utilización de las actividades lúdicas (juegos, rondas, cantos y otras) como estrategia didáctica por parte del docente motiva la participación activa de sus alumnos (as) propiciando aprendizaje?
- ¿Por qué se considera que las actividades lúdicas tienen un gran valor didáctico?
- ¿Con qué frecuencia aplican los docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras esta estrategia para enseñar?
- ¿En qué asignaturas utilizan estas estrategias?
- ¿Con qué fin utilizan los (las) docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras las actividades lúdicas?
- ¿Con qué recursos didácticos cuenta la Escuela Primaria Presidente Porras para el desarrollo de la actividad lúdica?

1.4 Justificación de la Investigación

Es indudable que la aplicación de juegos, cantos, rondas, cuentos y otros como auxiliares didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje, particularmente en la Escuela Presidente Porras contribuye a mejorar el proceso educativo, ya que este tipo de actividades resultan más gratas al (a la) estudiante promoviendo así una participación más activa y voluntaria, lo que da como resultado el logro de los aprendizajes.

Teniendo en todo momento presente, que el (la) niño (a) lleva en su personita un interés singular por el juego, resulta importante la aplicación de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica dentro del proceso educativo, ya que éstas le permiten "*aprender jugando*".

Este estudio propone esa actitud de cambio en el (la) docente y específicamente en la aplicación de metodologías activas relacionadas con las vivencias del niño (a). El producto de esta tarea investigativa dará una visión mucho más clara de la importancia que tiene la aplicación de la actividad lúdica en el proceso educativo y ayudará a promover el interés y el uso más frecuente de esta estrategia dentro de la labor educativa.

El juego representa un gran aliado de la enseñanza; ya que permite que el (la) niño(a) se apropie del saber en un escenario agradable en donde lo complicado se transforma en accesible y sencillo de comprender.

Es indudable que el uso de actividades lúdicas como estrategias didácticas para el logro de los aprendizajes, contribuye al mejoramiento cualitativo de la educación. Por tal razón la importancia que adquiere la aplicación de este tipo de actividades desde el punto de vista educativo, no requiere de grandes justificaciones para emprender un estudio al respecto. Los resultados de esta investigación permitirán ofrecer recomendaciones que contribuyan al mejoramiento de la labor docente en la institución educativa investigada. La misma será de gran utilidad tanto para docentes como administrativos e investigadores interesados en tal campo de estudio.

Las razones expuestas anteriormente justifican el esfuerzo desplegado en la realización de este estudio.

1.5 Objetivos de la Investigación

Con la realización de este estudio se pretende lograr los siguientes objetivos: Generales y específicos.

1.5.1 Objetivos Generales:

- Evaluar la utilización de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Escuela Primaria Presidente Porras.
- Promover la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.5.2 Objetivos Específicos:

- Identificar el interés del docente por la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica.
- Describir las ventajas del uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica.
- Destacar la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas como un auxiliar didáctico para lograr la atención del educando y su participación autónoma.
- Elaborar una guía didáctica de orientación al docente en el uso de actividades lúdicas (juegos, rondas y otras) como estrategia didáctica que aplicada a la enseñanza pueda ayudar a mejorar la labor educativa.

1.6 Hipótesis de trabajo.

Para el desarrollo de esta investigación se plantean las siguientes hipótesis.

- Los (las) docentes aplican las actividades lúdicas como estrategia didáctica para orientar y promover el aprendizaje a nivel de aula de clases.
- Los (las) docentes aplican las actividades lúdicas como estrategia didáctica, pero no con la frecuencia necesaria.

1.7 Alcance y Delimitación del Estudio

Este trabajo de investigación específicamente se dirige hacia el problema del uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en la Escuela Primaria Presidente Porras del distrito de Las Tablas, de la Provincia de Los Santos. La investigación involucra a todos los (las) docentes de grado de dicha institución escolar.

1.8 Limitaciones del Estudio

En la realización de esta investigación se confrontan algunas limitaciones que pueden restarle valor científico, sin embargo, se hace el empeño por superarlas, de tal manera que se logren los objetivos planteados. A continuación, algunas de las limitaciones:

- El tiempo disponible para la realización del estudio es limitado.
- La escasez de recursos materiales necesarios para el desarrollo de la investigación.

- Dificultad en la aplicación del instrumento para la recolección de la información, ya que las encuestas se aplicaron a fin de año, época en que los educadores (as) tienen muchas ocupaciones administrativas por lo que la disponibilidad de tiempo de cada docente era limitado.

1.9 Proyecciones

Este proyecto será de gran utilidad para docentes, administrativos e investigadores interesados en tal campo de estudio. Además se espera que este estudio propicie un autoanálisis sobre el papel que cada educador (a) desempeña en la delicada y difícil función de guiar el aprendizaje de nuestros niños y niñas.

Los resultados de esta investigación darán una visión mucho más clara de los beneficios del uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñaza-aprendizaje.

CAPÍTULO SEGUNDO
MARCO DE REFERENCIA

2.1 Aspectos Conceptuales:

En esta investigación se utilizan diferentes palabras, cuya definición se ha tomado de obras o diccionarios para que se conozca el sentido que dentro de la misma se les desea dar.

2.1.1 Lúdico:

"Perteneciente o relativo al juego" (CATELL, R. Diccionario Enciclopédico Mentor, s.l, Tomo II, 1977, p. 851).

2.1.2 Lúdica:

"Conducta de juego, activada permanentemente. Es normal y más usual en el niño, aunque tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas". (GRAN DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, Edición de V. Gaos.- Madrid: Editorial Gredos, 1999, p.384)

2.1.3 Didáctica:

"Es el arte de enseñar o profesar. En pedagogía, la tecnología de la función profesoral, el estudio de los medios de enseñanza. Se basa en la intuición, la tradición, en teorías generales sobre el aprendizaje y en aportes experimentales". (DICCIONARIO PROBLEMAS DE APRENDIZAJE, 4, Edición Mc Graw Hill. Madrid: Editorial Mc Graw Hill 2003, p. 371).

2.1.4 Estrategia:

"Son mecanismos de influencia, modos de intervención o formas de organizar la enseñanza: son actuaciones inherentes al docente. Es aquello que realiza el docente para enseñar".
(http://www.google.com/diccionariode pedagogiavirtual.html.).

2.1.5 Constructivismo:

"...se refiere a la importancia de la actividad mental constructiva de las personas en los procesos de adquisición del conocimiento... la aportación constructiva que realiza el (la) alumno (a) al propio proceso de aprendizaje". (COLL, César, 1997, p. 6).

2.1.6 Motivación:

"Conjunto de los factores conscientes o inconscientes que determinan un acto, una conducta". (Diccionario Enciclopédico Mentor, s.l, Tomo II, p. 957, 1983).

2.1.7 Juego:

Etimológicamente; viene del latín "Ludus, ludere" abarca todo el campo del juego: juego infantil; recreo, competición... Juego es: "Cualquier actividad que se realice para divertirse..." (http://www.google.com/diccionariode pedagogiavirtual.html).

Algunos autores definen la palabra juego en los términos siguientes: (http://www.google.com/diccionariodepedagogia/autoresvarios.html).

- **Jacquin (1854), psicopedagogo:** "Actividad espontánea y desinteresada, que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente justo que vencer".

- **Ortega y Gasset (1967), filósofos:** "La actividad original y primera de la vida, es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre, de expresión de una energía preexistente".

- **Huizinga (1972):** "El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría".

- **Blanchard y Cheska (1988) antropología social:** Juego: "Actividad en la que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que igual como ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales de ocio".

- **M. Klein (1945):** "Por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasías, sus fantasmas, sus deseos. Las experiencias que vive".

- **Platón, (347 a.C). filósofo:** Lo expresa de este modo: "La vida debe ser vivida, y hay que sacrificar, cantar y danzar jugando

ciertos juegos para congraciarse con los dioses... y conseguir la victoria".

También decía "Al enseñar a los (las) niños (as) pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos".

- **John Stratchan,(1914) lo define de esta forma:** "El juego es un instinto que lleva a todos los animales jóvenes a hacer todos los ejercicios necesarios para su desarrollo muscular y psíquico".

- **Esteban Perdomo(1987):** "El juego es una fuerza constructiva en la vida infantil, no solamente necesaria para formar cuerpos sanos y fuertes sino también para desarrollar esos rasgos de carácter que tienen como base la iniciativa, el valor, la decisión y la responsabilidad".

Como puede apreciarse en estas definiciones la palabra juego ha puesto en movimiento a una gran variedad de ciencias que se han preocupado por su estudio. Son muchos los filósofos, pedagogos, psicólogos, antropólogos, historiadores que se han ocupado de valorar la actividad lúdica desde sus distintas perspectivas.

2.2 Teorías que Sustentan las Actividades Lúdicas:

En este capítulo se presentan algunos lineamientos teóricos y conceptuales, elementos éstos que contribuyen a dar mayor claridad a la visual del problema en estudio. Dichos lineamientos son el producto de

una labor de investigación y análisis, los cuales se circunscriben a una definición concreta de teorías y conceptos sobre la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Diversos autores han emitido sus teorías en torno a la importancia de la actividad lúdica en la vida del (la) niño (a).

Durante el siglo XIX y de modo más intenso en el s. XX, se va consolidando la relación del binomio juego y educación. El paradigma "aprender jugando" se va apoderando de la labor cotidiana en el aula de clases especialmente de los jardines de infancia.

Autores destacados como Froebel, Decroly, Montessori, Freud, Piaget, entre otros, realizaron notables aportes a la pedagogía contemporánea basada en la innovación lúdica dentro del ambiente escolar.

2.2.1 Friedrich Wilhelm Froebel, pedagogo alemán (1782-1852)

Fue uno de los primeros en reconocer el valor educativo del juego y lo incorpora para siempre a la pedagogía. Refiriéndose a su influencia sobre la infancia dice: "El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase del crecimiento humano... es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas, por eso engendra alegría, libertad, paz y armonía en el mundo". (LUZURIAGA, Lorenzo; 1966, p. 33).

Su modelo educativo comienza con la observación de la naturaleza y la expresión gráfica, por parte del niño (a) de los fenómenos que mayor

impresión le causan y prosigue con los juegos como expresión de los objetos naturales.

El citado autor consideró el juego como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación.

2.2.2 Ovidio Decroly (1871-1932)

Este psicopedagogo, en todo el sentido de la palabra, comienza su vida pedagógica preocupándose por los niños (as) anormales. Su pedagogía se refiere en todo momento a la actividad infantil, de acuerdo con las características del niño (a). Para Decroly el aprendizaje debe fundamentarse en los intereses y necesidades del infante.

Un instrumento original y característico del método Decroly es el juego educativo. Se trata de un sistema ingenioso previamente experimentado con niños (as) deficientes y después aplicado y perfeccionado para aprovecharlo también en la enseñanza de los niños (as) normales. Su objetivo es permitir una ocupación individual y autónoma de los (las) escolares manteniendo su interés.

Según Antonio Ballesteros, (1945) "No hay duda de que este instrumento de trabajo es el de más alto valor dentro del sistema general que representa el método Decroly". (p. 93). Para Decroly el juego debe tener en cuenta la capacidad del niño (a), ha de contribuir al desarrollo de la observación, crear hábitos, y mantener el interés del niño (a). Los juegos educativos además de ser un medio eficaz para la enseñanza, constituyen un buen recurso disciplinario, ya que logra la atención

espontánea, no por procedimientos de violencia, sino por el trabajo fecundo de los y las escolares.

2.2.3 Doctora María Montessori (1870-1952)

Reafirma la importancia de la actividad lúdica en la educación del niño(a). "Tan importante es que se preserve o se recupere para el niño el espacio lúdico en el ámbito de nuestra escuela". La Doctora Montessori considera que juego y trabajo deben ir unidos. Montessori entiende la palabra "trabajo" referida al niño (a) como algo muy parecido al juego o como juego propiamente dicho. Llama trabajo a una acción del niño (a) libremente elegida, movida por el interés y determinada por la alegría.

De este modo, Montessori consideraba que "el objetivo de la educación, sobre todo de la primera infancia, no debe ser el de colmar al niño (a) con hechos tomados de un curso preseleccionado de estudios, sino más bien el de cultivar su propio deseo natural de aprender" (R.C. Orem; 1974, p. 48).

En el ambiente Montessori se trata de alcanzar este objetivo dándole libertad al niño (a) para que se desenvuelva espontáneamente de acuerdo con sus intereses; y mediante materiales, experiencias cognoscitivas ordenadas y estructuradas de manera adecuada al nivel de aptitud cognoscitiva de cada niño(a).

2.2.4 Teoría Psicoanalítica de Sigmund Freud (1924) y Erikson (1950)

Establece que el juego ayuda a que el niño (a) desarrolle la fuerza de su ego. La Psicología Evolutiva describe el juego, canto, dramatización, ronda, y otros como actividades fundamentales para el desarrollo integral del niño (a), pues representan el campo de acción donde éste (a) se erige como protagonista absoluto. "Motivado por el principio del placer, el juego, es una fuente de gratificación. Es también una respuesta catártica que reduce la tensión física y da al niño (a) un dominio sobre las experiencias abrumadoras". (PAPALIA y Olds, 1988, p. 366).

Estos autores argumentan que el juego constituye una estrategia psicoterapéutica que llena de sentimientos y emociones a los niños (as) y que los liberan del miedo y de las tensiones del medio.

2.2.5 La Teoría Cognoscitiva de Jean Piaget (1951)

El psicólogo suizo Jean Piaget considera que "el juego es una forma de aprender acerca de objetos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción". (PAPALIA y Olds, 1988 p. 366).

La forma como el niño (a) juegue en un momento determinado depende de su grado de desarrollo cognitivo. Por consiguiente; en la etapa sensoriomotriz (0-2 años) el niño (a) juega en forma concreta, moviendo su cuerpo o manipulando objetos que puede tocar. Después a medida que desarrolla la función simbólica, puede pretender que existe algo que no

está ahí y jugar con su imaginación. Esta es la etapa objetivo simbólica (2-7), en donde aparece el lenguaje la imagen mental y el juego simbólico; cuando el niño (a) puede integrar símbolos a los procesos de pensamiento, también puede, como consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetivos bien definidos.

En la etapa de las operaciones concretas (7-11) el (la) niño (a) llega a la constitución de estructuras operatorias concretas que se aplican sobre los objetos, los cuales ya puede clasificar, ordenar o agrupar. Por último se encuentra la etapa de las operaciones formales (11 ó 12 en adelante) en donde aparece el razonamiento hipotético-deductivo que se caracteriza por operaciones lógicas ya no exclusivamente en el plano de lo concreto.

Según Piaget, el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del (la) niño (a). El juego hace de puente entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto en la medida que evoluciona desde su forma inicial sensoriomotriz hasta la forma simbólica o de imaginación.

La teoría de Piaget es, por cierto, la más vigorosa en la historia de la psicología del desarrollo cognitivo. Además su razonamiento y su investigación han demostrado ser tan convincentes como para aplicarlas a la labor educativa.

2.2.6 La Teoría Sociocultural de Vygotsky

Quizás ningún teórico ha influido más en el pensamiento constructivista moderno que Lev S. Vygotsky; nacido en Rusia en 1896.

Según este filósofo y psicólogo "el medio social es crucial para el aprendizaje y este se produce por la integración de los factores sociales y personal." (SCHUNK, Dale H.; 1997, p. 214)

El entorno social influye en la cognición por medio de sus instrumentos, es decir, sus objetos culturales. El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente. Vygotsky concibe el juego simbólico como trascendental para el desarrollo del niño (a). Considera que "el juego no es el rasgo predominante en la infancia sino un factor básico en su desarrollo... el juego crea una zona de desarrollo próximo en el (la) niño (a). Durante el mismo, el (la) niño (a) está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria." (Vygotsky, 1979).

2.3 Las Actividades Lúdicas en el Contexto Escolar

La búsqueda de nuevas formas de impartir o enseñar los conceptos ha ocupado la mente de muchos pedagogos, psicólogos y pensadores en todos los tiempos.

La actividad lúdica debe estar siempre presente en la escuela ya que, permite acciones libres, espontáneas y eficaces al pensamiento, desarrollando un proceso pedagógico ordenado y flexible el cual, incrementa el incentivo para apropiarse del conocimiento, y concretizar aquello que explicado teóricamente por otro, es difícil de comprender. También este tipo de actividades además de ser disfrutadas por los (las) niños (as); les brindan oportunidades para aumentar su sensibilidad

respecto al mundo físico, introducir orden en sus impresiones sensoriales, despertar y crear muestras visibles de la imaginación y el sentimiento, eliminar los prejuicios y la timidez, aprender a confiar en otros y autoafirmarse y superarse a sí mismos.

El (la) educador (a) puede utilizar una gran variedad de actividades lúdicas como lo son: el juego propiamente dicho, el canto, la dramatización, las rondas, el cuento, y otros que educan y a la vez recrean al niño (a) tanto más si participa activamente en ellos. Este tipo de actividades constituyen la "base existencial de la infancia" (Bertrand Rusell); y también el centro de interés para todo niño (a), por lo tanto corresponde al (la) maestro (a) su utilización en el proceso educativo, ya que indudablemente ha de producirle incalculable rendimiento académico. Se considera pues la actividad lúdica como un medio eficaz en la consecución de las finalidades de la educación infantil.

Le corresponde al educador (a) la tarea de habilitar dentro del contexto escolar diferentes tipos de actividades lúdicas para que los (las) alumnos (as) construyan sus aprendizajes. Es desde la intención del maestro (a) donde se configuran y se conforman los espacios de juego. Sin embargo no se puede empobrecer la actividad lúdica reduciéndola a una simple estrategia metodológica, ni tampoco a un mero recurso didáctico. El docente utiliza estrategias para enseñar, y éstas se sustentan en actividades lúdicas que los (las) niños (as) realizan a fin de apropiarse de saberes.

El (la) docente es quien le da carácter intencional a la actividad lúdica en el contexto escolar sin "traicionar la esencia del juego" (VITELLESCHI, Susana de, 2003.

(http://www.google.com.pedagogiaaplicada.html). Se puede decir, que en toda actividad de juego siempre existe una connotación de aprendizaje. "Todo juego implica un desarrollo cognitivo bien sea oculto o intencional." (GUERRERO, Casandra 2004, http://www.google.com/pedagogiaaplicada.html). Por eso es percibido como una estrategia hacia el logro del aprendizaje.

Es importante señalar que, como estrategia didáctica, en el juego no puede contemplarse ganar o perder ya que de esta manera se coacciona al individuo y subsiguientemente el desarrollo cognitivo. No debe contemplarse de ninguna manera el jugar contra los demás, sino con los demás; para fomentar la unión y la solidaridad.

En la enseñanza, en edades tempranas, se intenta aprovechar al máximo los elementos lúdicos para favorecer un mejor aprendizaje. Está demostrado que un niño (a) aprende más cuando lo hace en un contexto de juego, ya que esta situación no la percibe como agresiva u obligatoria. Un niño puede negarse a hacer muchas cosas pero jamás se negará a jugar.

2.4 El Valor Educativo de las Actividades Lúdicas

El juego, rondas, cantos infantiles, entre otros, constituyen un valioso recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. "En la aparente simpleza de los juegos infantiles, el adulto puede encontrar la clave de la comunicación con los niños (as)".
(http://www.google.com.folletohorizontedocente.html).

No hay posibilidad de que una persona desarrolle su inteligencia, si tiene inhibida la libertad para representar su mundo interno o simplemente jugar. Hay que permitir la expresión lúdica del niño (a), ya que ésta es la base de lo que luego va a ser la capacidad de pensamiento. Schiller decía "Un niño que no juega es un adulto que no piensa". Por eso hay que rescatar este tipo de actividades que promueven el desarrollo integral del niño (a).

Una persona que durante su infancia ha jugado, disfrutado produciendo, sintiéndose libre para transformar y construir la realidad con sus propias acciones, llega a ser un adulto solidario con los demás, optimista, comprometido de la realidad y sobre todo capaz de disfrutar con lo que hace. El juego además de despertar la inteligencia, también prepara el organismo. El niño de dieciséis años no pudiera enviar lejos la pelota si a los dieciséis meses no hubiese empezado a jugar con ella.

Las actividades lúdicas permiten que el (la) niño (a) se desarrolle integralmente, a través del autodescubrimiento y exploración de sus propias capacidades. Este tipo de actividades representan un elemento, dentro de la educación que permite canalizar algunos contenidos de una manera más atractiva sobre todo para la población infantil, que ve la actividad lúdica como un elemento natural en el mundo que lo rodea.

La psicopedagoga Susana Cook, 2000, en las páginas del Internet sobre pedagogía (http://www.google.com.psicopedagogiailustrada.html), presenta algunas ventajas de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en la educación; entre las cuales se pueden señalar:

- ⇨ **Presentan conceptos de forma flexible que pudieran ser difíciles de exponer con palabras**. Apropiación del conocimiento sin verlo como algo inalcanzable. Permite que el (la) niño (a) se familiarice con el contenido de aprendizaje de una manera sencilla y sin problemas durante el proceso.

- ⇨ **Facilita la internalización de los contenidos de enseñanza, ya que el proceso cognitivo no está coaccionado**. Es decir, el (la) niño (a) no se siente obligado a participar de la actividad de aprendizaje sino que el propio elemento lúdico lo motiva a la acción, espontáneamente y sin obligación.

- ⇨ **Permite establecer un nexo entre lo aprendido y lo cotidiano o mundo real.** Esto puede considerarse el aspecto más valioso, ya que logra vincular los contenidos de aprendizaje con la realidad. Sobre todo cuando se utilizan juegos de rol, en los que los participantes asumen una identidad y un conflicto con el propósito de construir respuestas positivas a un hecho determinado.

- ⇨ **Por medio de la actividad lúdica se orienta el aprendizaje de concepto de una manera más enfática y el mensaje es mucho más preciso y concreto**. El (la) niño, (a) logra una comprensión eficaz.

- ⇨ **La actividad lúdica lleva tácita una connotación práctica-real, donde el (la) niño (a) imita escenarios que lo llevan a aplicarlos y practicarlos**. Los juegos de rol, por ejemplo, permiten una práctica que luego se traslada a la realidad. Es

decir el (la) niño (a) al jugar a la mamá, al papá va adquiriendo responsabilidades que luego será capaz de reflejar en su vida adulta.

Por su parte, el profesor Dell' Ordine, 2001, (http://www.google.com.actividadesludicas.html) señala algunas características de la actividad lúdica que reflejan su valor como auxiliar en la enseñanza, son ellas:

- **Actitud explorativa:** En este tipo de actividades como juegos, rondas, dramatizaciones; y otras, el (la) niño (a) ensaya, crea, adapta, imagina, etc. Fomenta el proceso creativo donde el individuo puede exponer posibles soluciones o salidas alternativas a un problema planteado.

- **Promueve un aprendizaje desde adentro:** Lo cognitivo viene desde adentro, lo que permite que el acto de conocer sea del propio aprendiz. Como se afirma en casi todas las teorías sobre educación, la actividad lúdica, permite al niño (a) adueñarse del saber; apropiárselo, hacerlo suyo, lo que conlleva a una puesta en práctica inmediata del concepto comprendido.

- **Permite la afirmación del poder personal y control de las cosas:** Este tipo de actividades le da al niño (a) la posibilidad de reconocer sus destrezas y habilidades, y saber hasta dónde son capaces de llegar aprovechando su imaginación.

- **Destaca o perfila "valores: disciplina, respeto, espíritu de cooperación, lucha, esfuerzo, superación":** En los infantes

> deben afianzarse mucho más los valores; y este tipo de actividades promueven o fomentan una gran variedad de actitudes positivas. La solidaridad y el compañerismo son factores determinantes para lograr que dentro de un grupo de niños (as) logren una meta.

Por otro lado, la profesora María Ángeles García, citada por Guerrero, 2002, (http://www.google.compedagogíaaplicada.html) considera que con las actividades lúdicas se "enseña a complementar normas y reglas de conducta que desarrollan la personalidad del (la) niño (a) en rasgos positivos"... "El infante logra independencia y la formación de cualidades sociales, colectivismo y sentido de la amistad y cooperación".

El proporcionarle al infante un ambiente lúdico para el aprendizaje también le permite el desarrollo de la confianza en sí mismo y de la autonomía, componente éste, muy importante en su educación integral.

2.5 Actividades Lúdicas Según la Edad

Para que los (las) niños (as) jueguen a unas cosas necesitan haber adquirido determinada habilidades que, por lo general, aprenden en juegos anteriores. La sucesión de los juegos revela un progreso en la adquisición de destrezas. Unos juegos suponen la superación de otras, ya que cada uno representa un tipo de habilidad más compleja que las de los juegos anteriores. Nadie puede correr si antes no ha aprendido a caminar.

Varios autores e investigadores han estudiado diferentes aspectos del juego de los (las) niños (as); en su desarrollo infantil.

Para el Doctor Diego González, (1959) en su obra "Didáctica o Dirección del Aprendizaje", el estudio de la evolución de los juegos infantiles puede servir de guía para la motivación o vitalidad del proceso educacional. El citado autor señala que los primeros juegos infantiles son de carácter motriz o sensorial. El (la) niño (a) gatea, camina, corre, salta, hace ruidos con los objetos y juguetes.

Luego, desde los dos años, llega a la edad de los juegos imaginativos en la que el (la) niño (a) vive en un mundo de ilusión forjado por su fantasía rica y creadora, en donde una escoba se transforma en un caballo o un pedazo de papel se convierte en un veloz aeroplano. Durante ésta etapa se puede observar la riqueza de imaginación de los (las) infantes.

En la tercera etapa de seis o siete años hasta los diez o doce el (la) niño (a) necesita la compañía o el concurso de sus amiguitos y es el momento de los juegos gregarios o sociales. Es la hora de aprovechar las dramatizaciones en el aprendizaje. Más adelante en la adolescencia puede aprovecharse el valor de los juegos gregarios en otras jerarquías superiores a fin de convertir la competencia y la cooperación en instrumentos para el aprender.

El conocimiento de lo que juegan los niños (as) permite observar si nuestros discentes se encuentran realmente adaptados a su edad. Los que no saben jugar son muchas veces rechazados por el grupo, y es aquí donde comienza gran parte de las causas de inadaptación en la vida escolar.

2.6 Principios Fundamentales de la Actividad Lúdica

Para que los juegos, cantos, rondas, y otras contribuyan de forma positiva al desarrollo intelectual, físico, afectivo o emocional del infante es necesario que adopten ciertos principios que orienten su desarrollo o aplicación en el aula escolar.

De acuerdo a lo establecido en el documento "Horizonte Docente – Un Mundo de Juegos" (http://www.google.com.aprendizajepormediodeljuego.html); estos son los principios:

2.6.1 Principio de la "no directividad"

"No podrá recrearse quien no quiera jugar". Tiene relación con el principio de Alain: "No podrá instruirse sino a quien desee ser instruido." Es importante que el o la docente establezca un ambiente lúdico en donde la participación del niño (a) sea libre y espontánea y en donde el (la) mismo (a) se sienta motivado a aprender sin coacciones.

2.6.2 Principio de la participación

Aquel que se equivocó y perdió no queda excluido pues pasa a formar parte de otro grupo y continúa jugando. De esta manera, se convierte en iniciador de la segunda vuelta y se torna de vencido a vencedor. En la actividad lúdica como instrumento educativo no se puede contemplar el "perder o ganar" ya que esto provoca en el (la) niño (a)

problemas de autoestima y por lo tanto obstaculiza el proceso de aprendizaje.

2.6.3 Principio de contigüidad

Tiene relación con un hecho neurológico que se produce entre las ramificaciones terminales del axón de una neurona con las dendritas o el cuerpo de otra neurona. Se establece entre ellos una relación de contigüidad llamada sinapsis. La función de la sinapsis es facilitar el paso del impulso nervioso de una neurona a otra. De la misma forma el (la) educador (a) debe captar el momento en que un grupo requiere que el juego tome una variante. Esto demuestra que la actividad lúdica no es una estructura rígida, e inmutable, sino que está sujeta a diversos cambios. De ahí que quien está a cargo del grupo tiene que ser suficientemente hábil como para darse cuenta cuándo un juego debe pasar a otra actividad.

2.6.4 Principio de la pirámide

Un juego pensado para niños (as) pequeños puede ser aplicado para gente de tercera edad, pero no a la inversa. En la etapa senil el ser humano trata de revivir las sensaciones placenteras experimentadas por medio del juego durante la infancia. Sin embargo, el (la) niño (a) no puede disfrutar de un juego dirigido a gente mayor, ya que el mismo no podrá satisfacer su ansia de movimiento y desgaste físico.

2.6.5 Principio de tonificación

Por la intervención del educador (a), un juego didáctico debe tomar el carácter de espontáneo. Se entiende que el (la) docente prepare siempre

uno o más objetivos que desea conseguir en su clase. Pero lo importante aquí es la creatividad del educador (a) que debe descubrir cómo hacer llegar ese objetivo en forma entretenida.

2.6.6 Principio de la afectividad

Quien ha vivido con intensidad una verdadera experiencia recreativa, quiere volver a repetirla. El recuerdo de ese grato momento lo motiva a buscar los medios para revivir el potencial afectivo que desplegó en aquella circunstancia.

2.7 La Actividad Lúdica en su Triple Dimensión

Según lo señalado en el módulo Metodología Juego-Trabajo (MEDUC - Universidad de Panamá), las consecuencias educativas fundamentales de la actividad lúdica pueden considerarse desde la óptica de la triple dimensión intelectual, afectiva y social.

2.7.1 Dimensión intelectual

La acción que el (la) niño (a) realiza al experimentar comprobar, volver a empezar, en la reciprocidad del contacto con las cosas propias de la actividad lúdica, es tal vez, la vía más eficaz en la toma de conciencia por el (la) niño (a) del mundo sensible, en la adquisición de saberes instrumentales y en la formación de hábitos del conocimiento precientífico.

2.7.2 Dimensión afectiva

El juego representativo, factor de motivación afectiva, ofrece grandes posibilidades para la educación de la afectividad. El psicoanálisis lo aplica con fines terapéuticos, ya que a través de este mecanismo el (la) niño (a) expresa sus deseos, fantasías y experiencias vividas.

El (la) maestro (a) puede a través del juego ir descubriendo y comprendiendo actitudes y comportamientos del niño (a) y ayudarle a superar bloqueos psicológicos, y programar un currículo educativo en que tanto los aspectos afectivos como los cognitivos, sean tomados en cuenta.

2.7.3 Dimensión social

La actividad lúdico-simbólica es un recurso eficaz que posibilita la gradual introducción del niño (a) en la vida comunitaria, facilitando la interiorización de los modelos sociales. Es pues la actividad lúdica un proceso de educación inserto en la propia vida, completo e indispensable que ofrece al niño libertad, entusiasmo y gratificaciones satisfactorias en la transición del pensamiento concreto al abstracto. Un excelente recurso para entender el mundo, el dominio de sí mismo y la comprensión de los demás, lo que le permite avanzar en su integración social.

2.8 Algunas Actividades Lúdicas

El (la) maestro (a) puede aplicar diferentes clases de actividades que motivan y estimulan al (la) niño (a) en la construcción de los aprendizajes.

Entre las actividades lúdicas que el (la) docente puede utilizar están, el juego, las rondas, el canto, el cuento, la dramatización, el dibujo entre otros.

2.8.1 El juego

Esta actividad ha sido utilizada como recurso didáctico desde hace mucho tiempo; así, por ejemplo, en el siglo XIV un profesor alemán enseñaba los conceptos de filosofía a sus estudiantes con las cartas de una baraja; en el siglo XVI se utilizó un juego pitagórico que posibilitaba aprender y verificar las tablas de la suma y la multiplicación a través de fichas. Sin embargo no fue sino hasta el siglo XVII cuando se dio el más extraordinario desarrollo de juegos didácticos que consistió en juegos de cartas sobre diferentes materias, juegos de ocas y un silabario para enseñar a leer. En el siglo XVIII, la Enciclopedia Metódica presentó un diccionario de juegos en el cual figuraban 112 páginas de juegos matemáticos y en el siglo XIX un profesor demostró cómo una canica puede ilustrar la teoría de la caída de los cuerpos y un columpio, la teoría del péndulo.

2.8.1.1 Clasificación general de los juegos

Existe una gran variedad de clasificaciones acerca del juego. A continuación se presenta la más generalizada:

⇨ **"Juegos visuales-motores**

En este tipo de juego el (la) niño (a) satisface la necesidad de movimiento ejercitando la percepción visual de formas y colores. Por ejemplo; a través de bloques de cartón o madera, el niño (a) juega libremente amontonándolos y adaptando sus manos y ojos a formas y colores.

⇨ **Juegos visuales activos**

El (la) niño (a) desarrolla la percepción visual, realizando ejercicios de atención y razonamiento a través de materiales en los cuales tiene que observar y ordenar según los colores.

⇨ **Juegos visuales dáctilo-activos**

Estimulan la percepción de formas y colores introduciendo al niño (a) pequeño (a) a una labor de atención, observación y comparación.

⇨ **Juegos físicos**

Se utilizan en gimnasia y rítmica; son necesarios para el desarrollo corporal. Por ejemplo: saltar la soga, lanzar la bola, competencia deportivas, otros.

⇨ **Juego racionales**

En esta clase de juegos intervienen las facultades intelectuales necesarias para la solución de problemas. Por ejemplo: armar rompecabezas, legos, entre otros.

⇨ **Juegos utilitarios**

Satisfacen una necesidad lúdica, física, afectiva y cognoscitiva. Por ejemplo: vestir la muñeca, cocinar, otros

⇨ **Juegos sociales**

Facilitan la comunicación, cooperación y las relaciones interpersonales. Por ejemplo: la celebración de cumpleaños, jugar a ir de excursiones.

⇨ **Juegos de roles**

En este tipo de juegos los (las) niños (as) asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de éstos y las relaciones sociales que establecen entre sí. Por ejemplo: los (las) niños (as) juegan al papá y a la mamá. A esta clase de juegos también se les llama juego con argumento o simbólico.

⇨ **Juegos dramatizados**

Son los juegos que el (la) niño (a) no sólo interpreta en una historieta, sino que le da un carácter real, y es capaz de vivirlos en el presente actuando en ellos como un verdadero actor. Estos juegos incentivan la capacidad creadora del infante.

⇨ **Juegos folklóricos, nacionales**

Son aquellos juegos que nacen de las costumbres y prácticas más tradicionales del pueblo." (GONZÁLEZ, Medina, Sáez. Monografía CRULS, 2004, p. 35)

Los juegos populares se están perdiendo y merecen ser rescatados por su gran valor recreativo y pedagógico.

El juego en cualquiera de sus manifestaciones es en definitiva una actividad educativa, ya que pueden ser divertidos pero al mismo tiempo proporcionan información y enseñanza práctica de importancia

UNIVERSIDAD DE PANAMA
BIBLIOTECA

Los juegos más corrientes pueden ser adaptados y servir de instrumentos de enseñanza. También pueden inventarse nuevos juegos para aplicar a determinado contenidos de aprendizaje y esta tarea le corresponde al maestro (a) quien debe hacer uso de toda su creatividad en beneficio de la labor educativa que realiza.

En este sentido se señalan las siguientes directrices para los juegos educativos.

2.8.1.2 Directrices para los juegos educativos

"Al guiar juegos educativos se deben atender las siguientes directrices:

- Crear juegos con énfasis en la adquisición de conocimientos, y aptitudes. Los juegos que dan a los (las) alumnos (as) la oportunidad de pensar, decidir y actuar tendrán mayor impacto que los que sólo ofrecen información.

- Adaptar los juegos a situaciones concretas de enseñanza y aprendizaje. Hacer que los mensajes y la información que se utilicen en los juegos sean apropiados al nivel educativo y cultural de los educandos.

- Los estudiantes deberán participar en la creación de los juegos educativos. Si toman parte en la preparación de los juegos, los (las) alumnos (as) adquirirán un mayor conocimiento sobre los mensajes que estos contienen." (DE GUEVARA, Marixenia. Monografía CRULS, 1998, p. 5)

2.8.2 Las rondas

Estas son llamadas también juegos de patio. Son juegos bailados y cantados que se inspiran en escenas vivas y que caracterizan el progreso de una nación como por ejemplo: tradiciones y costumbres, faenas agrícolas, entre otros. Este tipo de actividad lúdica posee un gran valor educativo por el hecho de ser juegos de tipo colectivo que desarrollan el espíritu de solidaridad y la necesidad de agruparse en la lucha por la existencia; todo lo cual da, además, alegría y una gran satisfacción interior.

En el aspecto moral, las rondas constituyen los medios colectivos de expresión, y como se ejecutan haciendo trabajar al grupo, ellas crean momentáneamente una mentalidad colectiva, lo que estimula a los (las) niños (as) o a los que las realizan.

En las rondas intervienen el ritmo y la música lo que tiene un gran valor desde el punto de vista de simetría y elegancia de la actitud corporal, activando la coordinación del grupo. Es importante que los (las) educadores (as) implementen estos juegos en su tiempo libre, y especialmente en la hora del recreo, para mantener vivo el interés y la práctica de este tipo de actividad que trae grandes beneficios al proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.8.3 El canto

La música es inherente al ser humano. Es un lenguaje que facilita la expresión de alegrías, satisfacciones, emociones, nostalgia, a partir de un ritmo y armonía.

El canto es un recurso valioso a través del cual el (la) niño (a) puede construir aprendizajes. La sonoridad, musicalidad, entonación y rima del canto motivan al (la) estudiante a aprender de una manera más divertida llenando su intelecto de conceptos, normas y principios.

El canto es primordial para la formación integral del niño (a), ya que conjuntamente con otras áreas de desarrollo, contribuye a formar convicciones, a desarrollar procesos psíquicos tales como la memoria, la atención y otros; así como el desarrollo de las capacidades artísticas-musicales.

Las canciones infantiles deben reunir las siguientes condiciones:

- Estar acorde a las edades, necesidades e intereses de los (las) niños (as).
- Utilizar vocabulario conocido, interesante y de valor poético.
- Pueden llevar acompañamiento sencillo y que no añada dificultades a la interpretación.
- Su letra y música deben formar un conjunto simétrico, claro y sencillo.

2.8.4 El cuento

El cuento es la hora de soñar que el (la) niño (a) espera con ansiedad. No necesita ser sobre hadas o duendes; puede ser real, y bien seleccionado servirá para transmitir mensajes, proporcionar enseñanzas, cultivar la sensibilidad, enriquecer el lenguaje, formarlo moralmente y despertar su sentido estético.

El cuento puede ser narrado o leído y debe tener tres condiciones:

- Adecuado a la edad.
- En lenguaje sencillo.
- Con argumento adecuado.

Es importante tener en cuenta, en toda actividad lúdica, los deseos e intereses de los (las) niños (as). Ellos, (as) la mayoría de las veces, los prefieren cortos, con acción y con vocabulario sencillo pero el (la) educador (a) no debe desaprovechar la oportunidad para introducir y explicar términos nuevos.

El (la) maestro (a) para disponer de las etapas del cuento debe conocer la edad imaginativa del (la) niño (a). "Hasta los cuatro o cinco años el (la) niño (a) vive en la edad de las hadas; hasta los ocho o nueve años en la edad del cuento fantástico y las fábulas; hasta los once o doce años en la edad de la historieta y las aventuras; hasta los catorce o quince años en la edad de las leyendas y los viajes situaciones o exploraciones de ficción. El cuento, cualquiera sea su género, nutre la vida imaginativa del niño (a), y satisface su mundo de fantasía." (COMBETTA, 1978, p. 62)

2.8.5 La dramatización

Dramatizar es fingir, imitar, representar en forma espontánea o semi-dirigida, personajes, hechos y situaciones nacidas de la fantasía de los (las) niños (as), de sus experiencias o de un cuento, adoptando de los personajes su aspecto, gestos, actitudes, diálogos, tono de voz y otros; con un propósito recreativo, educativo y cultural.

Todos (as) los (las) niños (as) realizan dramatizaciones espontáneas cuando hablan solos (as) con amigos imaginarios, cuando juegan al papá y a la mamá, a la escuela, a los bandidos, a los indios, o los astronautas entre otras.

A través de este tipo de actividad lúdica el (la) docente puede obtener muchos indicios de la personalidad y problemas de los (las) niños (as). La actuación del niño (a) revela lo que normalmente permanece oculto, temores; obsesiones; anhelos, o frustraciones.

La dramatización es importante porque es la forma más segura de poder representar artísticamente pasajes de cuentos, hechos históricos, que de otra forma resultarían estériles y sin significado para el (la) niño (a).

2.8.5.1 Elementos principales de la dramatización

- **El escenario:** Es el lugar seleccionado para la representación. En las escuelas suelen servir como escenarios los gimnasio o patios de recreo, sin embargo el (la) maestro (a) puede habilitar su propio salón de clases para proveer el ambiente adecuado para la obra teatral y lograr el objetivo de aprendizaje trazado.

- **La decoración:** Este es un aspecto importante en la trama de la obra, porque es la primera impresión que se lleva el público espectador. Los (las) estudiantes deben participar en la decoración del lugar lo que les ayuda a desarrollar el espíritu de compañerismo y cooperación.

- **El vestuario:** Ayuda a dar expresividad a la escena representada ya que permite que el actor caracterice mejor su personaje.

- **El maquillaje:** Para realizar un buen maquillaje debe estudiarse primero el carácter del personaje, los sentimientos y emociones que quiere expresar.

- **La máscara:** El uso de máscaras ha evolucionado aunque su objetivo sigue siendo más o menos el mismo; sirve de instrumento para caracterizar individuos, elementos de juego y fantasía, donde un actor puede representar uno o varios personajes; puede ser elemento facilitador para caracterizar animales, monstruos, brujas; en definitiva es un medio para transformar el actor.

- **La iluminación:** Es un elemento esencial, ya que es necesario para destacar áreas del escenario.

2.8.6 El dibujo

El arte del niño (a) es muy personal. Sus dibujos no se valoran por la perfección de los mismos sino por la influencia educativa que ejercen sobre su personalidad, pues aparte del progreso de su expresión oral, lo ayuda a manifestarse con representaciones que constituyen un verdadero lenguaje.

El dibujo, así como también la pintura, bien dirigidos favorecen el desarrollo de la capacidad creadora infantil, estimulan el gusto del niño

por lo bello, favoreciendo al mismo tiempo la imaginación. La iniciación del niño (a) en esta actividad consistirá en familiarizarse con los materiales de trabajo, su nombre, usos y cuidados.

Este tipo de actividad lúdica es utilizada por el (la) docente en muchas ocasiones como expresión gráfica complementaria contribuyendo a afianzar más los contenidos cognoscitivos de las demás asignaturas y así sus alumnos (as) comprenden e interpretan mejor mensajes de acontecimientos o de poesías.

Según Combetta, (1978), las actividades artísticas del niño (a) debe girar en torno a las siguientes formas de realización expresiva:

- **Dibujo de autoexpresión:** Aparece para revelar el estado espiritual del niño (a), una obsesión, un pensamiento o un deseo. Por medio del dibujo autoexpresivo el (la) maestro (a) estudia la personalidad de sus alumnos (as).

- **Dibujo de observación:** Este tipo de dibujo ejercita la visualización y permite la adquisición del hábito del análisis, aspecto éste importante para la investigación y documentación.

- **Dibujo nemónico:** Este permite que el (la) maestro (a) aprecie la retención visual del niño (a). La nemotecnia es el "arte de aumentar las facultades y alcance de la memoria". El dibujo nemónico permite valorar el grado de atención del niño (a) a través de sus evocaciones de formas y color memorizadas y expresadas.

- ⇨ **Dibujo de imaginación:** Con éste el (la) niño (a) disciplina el acto de pensar, controla la acción de observar y desarrolla la capacidad de inventar imágenes.

- ⇨ **Dibujo de decoración:** Modela el sentido artístico, ya que el (la) niño (a) proyecta, combina, armoniza; discrimina, y aprende a ver lo importante; y revela aptitudes matemáticas.

- ⇨ **Dibujo técnico:** Con este dibujo el (la) educador (a) aprecia en sus alumnos (as) el grado de atención, observación, memoria y capacidad de sujetarse a normas. El dibujo técnico se concibe bajo normas precisa de formas, proporciones y colores, se representa por la reproducción de mapas, esquemas, gráficos, planos, cuerpos y concepción lineales.

- ⇨ **Dibujo artístico:** El (la) niño (a) utiliza el dibujo por placer y significación afectiva. En el dibujo artístico prevalece la afectividad sobre la intelectualidad.

2.9 Didáctica de las Actividades Lúdicas

Para que las actividades lúdicas tengan finalidad debe dárseles un carácter intencional. Esta tarea le corresponde al educador (a) quien debe utilizarlos dentro de un proceso sistemático bien estructurado y planificado; en donde se establezcan objetivos que orienten la construcción de conceptos y se desarrollen procedimientos además de establecer los mecanismo de evaluación pertinentes, tanto para el proceso de enseñanza como para el de aprendizaje.

La actividad lúdica requiere además un control; el cual, lo puede realizar el (la) docente a través de la observación de sus alumnos (as) en el proceso de aprendizaje. En definitiva, la dirección pedagógica de la actividad lúdica debe contemplar la planificación, ejecución, control y evaluación de todo el proceso educativo.

2.9.1 Cómo enseñar el juego y las rondas

Este tipo de actividad debe ser seleccionada, como ya se ha señalado anteriormente, tomando en consideración la edad y los intereses infantiles.

En su enseñanza se requiere de una explicación previa de lo que se refiere el juego, reglas, elementos precisos; aclaración de dudas. Las reglas para niños (as) muy pequeños (as) deben ser sencillas. Es posible y permisible que el (la) niño (a) introduzca variantes. Para que responda a sus necesidades, el juego y las rondas deben ser sencillos y presentados con reglas flexibles que permitan una constante participación.

Los juegos deben proponerse, no imponerse, explicar las reglas y cerciorarse de que todos (as) las comprenden y desean participar. Es importante y necesario cambiar de juegos cuando se observen síntomas de desinterés por parte de los (las) alumnos (as). También es importante utilizar un lenguaje muy claro y preciso en la descripción de sus acciones y las del educando. El (la) educadora (a) debe evitar el halago excesivo por el éxito y el ridículo por el fracaso.

Por lo regular el adulto ve en el juego algo competitivo, alguien gana y alguien pierde, pero en realidad se puede obtener tanta satisfacción

al construir algo o al armar un rompecabezas no importa si se obtiene el triunfo o no.

No se debe forzar al niño (a) a que termine un determinado juego ni a ordenarlo o guardarlo. La idea de ayudar a que los (las) escolares aprendan a guardar sus cosas es bueno, pero obligarlo (la) a que termine un juego, a que lo deje en orden, puede colocarlo en una situación incómoda, ya que puede suceder que él o ella no esté en capacidad de terminarlo u ordenarlo. Todo esto es muy importante en el proceso educativo para evitar que se le haga daño psicológico al alumno (a) al insistir que se lleve a cabo lo imposible. Algunos juegos o situaciones de aprendizaje pueden resultar traumáticos si no se es capaz de jugar bien o aprender lo que se espera que se aprenda.

El educador debe encaminar el juego hacia metas u objetivos definidos, siempre bajo un criterio de intencionalidad didáctica pero sin limitar la espontaneidad y creatividad del niño (a). De esta manera se abre el camino al estudiante para que construya por sí mismo (a) las experiencias de aprendizaje.

Para la enseñanza de los juegos hay que tomar en consideración los siguientes aspectos:

- Darle nombre al juego.
- Explicar el juego de manera que los (las) niños (as) entiendan bien.
- Es imprescindible la demostración.
- Permitir y solicitar que el grupo o la clase hagan preguntas y responder a ellas en una forma bien explicativa.

El (la) educador (a) deberá conocer bien el juego. Es necesario que el (la) docente haga todos los preparativos del juego con anticipación para así evitar faltas o errores en que puedan incurrir los (las) niños (as).

2.9.2 Cómo enseñar el canto

Las canciones se enseñarán en forma global, no fraccionada. Primero la entonará el (la) maestro (a) y luego los niños, a quienes invitará a cantar. Si es posible se les acompaña con guitarra u otro instrumento.

Los movimientos, dramatizaciones o imitaciones facilitarán el aprendizaje. El (la) maestro (a) debe cantar en coro con ellos (as) y acostumbrarlos a respetar los silencios y las entradas. También hay que estimularlos para cantar en forma individual.

El canto representa un medio eficaz para fijar conceptos que deben ser aprendidos.

2.9.3 Cómo enseñar el cuento y la dramatización

Estas actividades son medios que originan estímulos que favorecen el desarrollo intelectual como espiritual del niño (a), cautivan al alumno (a), suscitan su interés y lo (la) incitan al trabajo y a la actividad colectiva.

La técnica de la enseñanza del cuento va ligada a la de la dramatización, ya que los cuentos representan un recurso que promueve la actuación teatral. Para Oscar Combetta, en su obra Didáctica Especial, en la enseñanza del cuento y la dramatización se establece lo siguiente:

- **El (la) maestro (a) ha de reconocer la motivación como condición psicológica fundamental del aprendizaje**. La motivación será efectiva si se saben utilizar las tendencias y los intereses del educando. Hay que crear el ambiente propicio a fin de despertar la curiosidad del niño (a).

- **El (la) educador (a) deberá dominar las condiciones necesarias de un buen narrador para permitir la natural adquisición del cuento.** El (la) docente debe producir verdaderas vivencias en el alma de los (las) niños (as) interpretando las acciones, sentimientos y sonidos onomatopéyicos para darle vida a la narración. El dibujo o la representación gráfica del cuento aparecen durante el curso de la narración. Un aspecto esencial es el conocimiento previo del contenido y los personajes del cuento.

- **Es importante que el (la) maestro (a) provoque la dramatización o el debate de los hechos narrados.** La reproducción de las escenas del cuento permitirá que los (las) alumnos (as) se identifiquen con los personajes y asimilen mejor los valores e ideales. La dramatización es preferible en los grados inferiores y medios; y el debate o diálogo, en los grados superiores.

- **El (la) docente debe posibilitar la expresión gráfica, manual o escrita de los instante convividos.** La participación directa en situaciones dramatizadas o debatidas despertará la creación espontánea de formas expresivas originales.

2.9.4 Didáctica del dibujo

La forma de expresión gráfica y compositiva del niño (a) varía de acuerdo con la edad. El (la) niño (a), al ingresar en la escuela primaria, abandona la etapa del garabato para iniciar la del dibujo esquemático. Antes de egresar de la primaria, incursiona en el dibujo de reproducción, el que perfecciona en la adolescencia para pasar al dibujo representativo.

"El (la) maestro (a) debe estructurar las clases de acuerdo con los intereses correspondientes a las etapas del dibujo esquemático y reproductivo. Estas etapas son las siguientes:

- **Etapa del dibujo esquemático:** Es propio de los (las) niños (as) de los grados inferiores y medios. Durante esta etapa se pone de manifiesto la imaginación y la memoria. El (la) niño (a) en esta etapa ejecuta el dibujo paso a paso, a manera de esquema, es decir, que bosqueja el trabajo en sus elementos para luego reunirlos en un todo por medio del proceso aditivo.

- **Etapa del dibujo reproductivo:** Es propio de los (las) niños (as) de los grados superiores y de los adolescentes. En este periodo el (la) niño (a) cambia de actitud mental. Se asigna a sí mismo (a) el papel de espectador objetivo, ya que observa la apariencia de los objetos y compara las semejanzas y diferencias de los objetos observados." (COMBETTA, 1978, p. 258)

El citado autor establece que en el desarrollo del proceso educativo el (la) docente deberá seguir el siguiente plan:

⇨ **Durante la motivación**

El (la) educador (a) promueve un clima favorable para el éxito del proceso expresivo del niño (a). El (la) maestro (a) debe tener en cuenta los intereses y necesidades del niño (a).

⇨ **Durante la adquisición**

El (la) maestro (a) no debe imponer reglas, sino que debe llevar al niño (a) al mundo de la creación por medio del desarrollo de la imaginación. El (la) docente debe aprovechar las posibilidades y las condiciones naturales del niño (a) para permitir que éste se manifieste en forma original. Hay que evitar que el dibujo escolar destruya el espíritu creador del niño (a). En los temas de autoexpresión, nemónicos y de imaginación no existe el momento adquisitivo previo. El (la) maestro (a) debe provocar que sus alumnos (as) pasen de la motivación al proceso de la elaboración del dibujo.

⇨ **Durante la elaboración**

Se inicia el dibujo y durante el proceso el (la) niño (a) debe recordar que la posición del cuerpo debe ser natural, erguida, cabeza alta, libre; los movimientos del brazo y de la mano adecuados y normales.

Cuando el (la) niño (a) dibuja, el (la) maestro (a), no debe intervenir para corregir. El (la) alumno (a) debe manifestar su modo personal de dibujar y éste, según Lark Horovitz, citado por Combetta "no debe medirse por ningún patrón ni compararse con ninguna otra obra". (COMBETTA, O., 1978, p.261).

Esta actividad se realiza en forma grupal aunque cada niño (a) debe efectuar su trabajo individualmente.

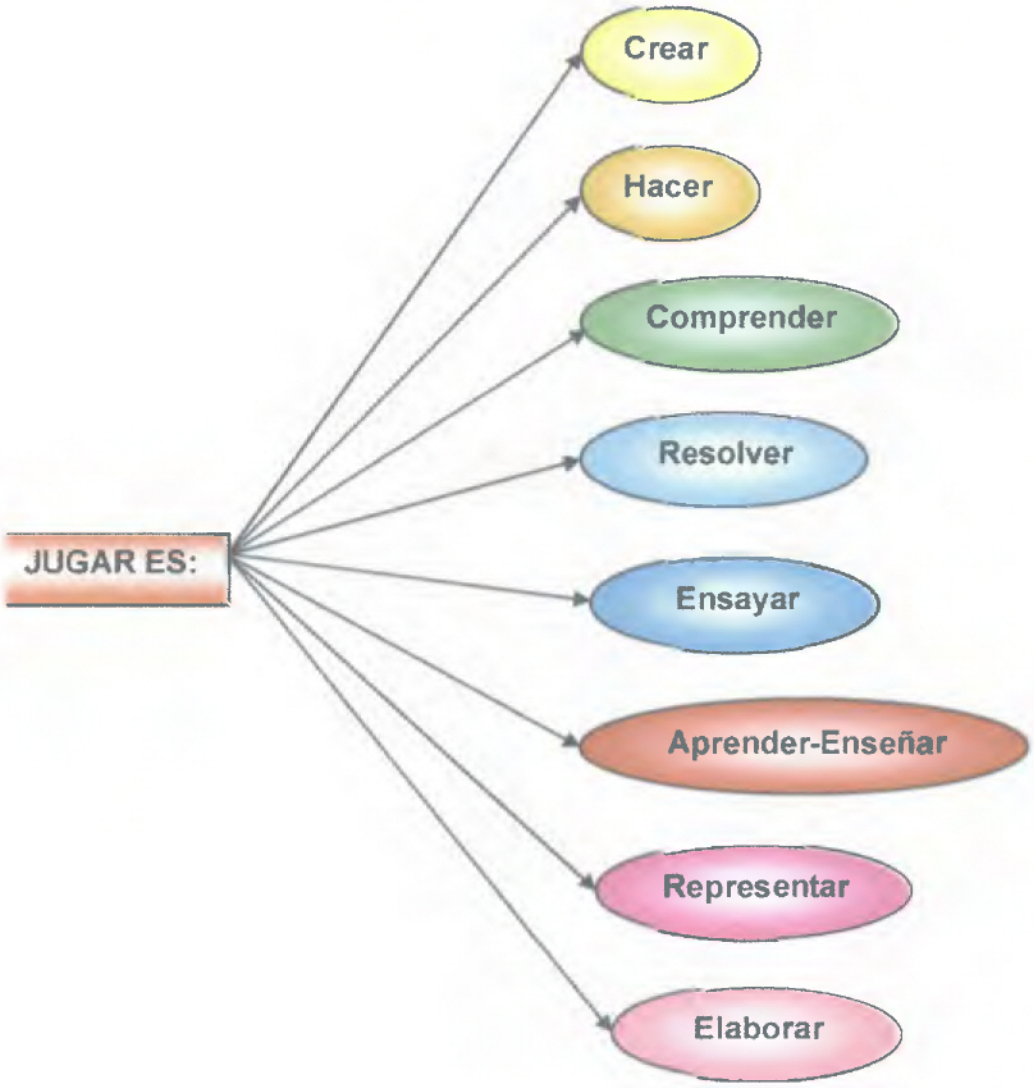
⇨ **Durante la fijación**

Terminado el dibujo el (la) maestro (a) observa los trabajos realizados con el propósito de ofrecer sugerencias para que el (la) niño (a) perfeccione poco a poco la técnica, interprete detalles olvidados y profundice la imaginación.

También es importante felicitar a los (las) alumnos (as) por sus trabajos con el fin de estimularlos a desarrollar su expresión artística. Es importante señalar que la actividad lúdica constituye un recurso que puede ser aplicado en todas las asignaturas para orientar el aprendizaje de los (las) alumnos (as); ya que, facilita la enseñanza y hace más agradable el aprendizaje.

Para concluir, conviene señalar lo planteado según el programa de Capacitación de la Universidad de Panamá y el Ministerio de Educación en el módulo "Metodología Juego-Trabajo", jugar es "Crear, hacer, comprender, resolver, ensayar, aprender-enseñar, representar, elaborar." (1999, p.9).

CONCEPTUALIZACIÓN DIDÁCTICA DEL JUEGO



FUENTE: Módulo Metodología Juego Trabajo. MEDUC- UP.1999

CAPÍTULO TERCERO
ASPECTOS METODOLÓGICO

3.1 Diseño de Investigación

En este tercer capítulo se presentan aspectos que señalan la metodología seguida en el proceso de la captura de información.

Según Christensen (1980), "el término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación." (En: HERNÁNDEZ S, et al., 1994 p.108)

Todo diseño indica al investigador lo que debe hacer para lograr sus objetivos, responder las interrogantes formuladas y para analizar la certeza de las hipótesis dentro de un contexto en particular.

El diseño del presente estudio es **NO EXPERIMENTAL, TRANSECCIONAL, DESCRIPTIVO.**

Es no experimental, porque se realiza sin manipular deliberadamente las variables. Lo que se hace es observar los fenómenos tal y como suceden en su contexto natural y analizarlos posteriormente. "En una investigación no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador" (HERNÁNDEZ S, et al., 1994 p.189). Presenta un diseño transeccional, ya que la investigación pretende recolectar los datos en un solo momento, en un tiempo único o en un momento dado.

Además, es un estudio descriptivo, porque busca medir individualmente en un grupo de persona las variables y proporcionar su descripción. En una investigación descriptiva el propósito del investigador

es describir situaciones es decir, cómo es y se manifiesta determinado fenómeno. Estos estudios evalúan diversos aspectos del fenómeno a investigar. "Los estudios transeccionales descriptivos nos presentan un panorama del estado de una o más variables en uno o más grupos de personas objetos o indicadores en determinado momento". (HERNÁNDEZ S, op. cit. p.193).

En el caso de esta investigación se realizó un estudio de tipo descriptivo, ya que se trata del análisis descriptivo de cómo los docentes desarrollan las actividades lúdicas en el aula de clases durante el desarrollo de los procesos pedagógicos. Para este estudio, se describen fenómenos de las actividades lúdicas que planifican y realizan los (las) docentes de primaria en el aula de clases; en otras palabras, se determina cómo los (las) docentes de primaria de la escuela en estudio utilizan las actividades lúdicas en el desarrollo de los procesos didácticos a nivel de aula de clases y cómo motivan la participación de los estudiantes en ese proceso pedagógico.

Para esta investigación, se utilizó el método científico, por excelencia, ya que se siguió un procedimiento riguroso formulado de una manera lógica para organizar y sistematizar la exposición de las diferentes teorías del aprendizaje de los menores en la educación.

3.2 Hipótesis de la Investigación

Las hipótesis son una proposición tentativa que pretende resolver un problema o explicar algún fenómeno. Expresa en forma simple una formulación de las expectativas sobre las relaciones entre las variables del problema. (R. Barrantes, 1999). "Las hipótesis nos indican lo que estamos

buscando o tratando de probar y pueden definirse como explicaciones tentativas del fenómeno investigado formuladas a manera de proposiciones." (HERNÁNDEZ S, op. cit. p. 76).

Para el desarrollo de esta investigación se plantean las siguientes hipótesis.

3.2.1 Hipótesis de Investigación

Hi "Los (las) docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras del Distrito de Las Tablas, aplican las actividades lúdicas como estrategia didáctica para orientar y promover el aprendizaje a nivel de aula de clases."

3.2.2 Hipótesis Nula

Ho "Los (las) docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras del Distrito de Las Tablas, no aplican las actividades lúdicas como estrategia didáctica para orientar y promover el aprendizaje a nivel del aula de clases."

3.2.3. Ha "Los (las) docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras del Distrito de Las Tablas aplican las actividades lúdicas como estrategia didáctica pero no con la frecuencia necesaria."

3.3 Variables de la Investigación

"Una variable es una propiedad que puede variar (adquirir diversos valores) y cuya variación es susceptible de medirse". (HERNÁNDEZ S., op. cit. p. 77) En este estudio las variables se desprenden como un elemento de las hipótesis y quedaron formuladas así:

3.3.1 Variable independiente

"La aplicación de las estrategias didácticas lúdicas"

3.3.2 Variable dependiente

"Ayuda a mejorar los procesos didácticos de los (las) docentes y la capacidad de aprender de los (las) estudiantes."

Variable Independiente:	**Indicadores**
Aplicación de las estrategias didácticas lúdicas	• Estrategias didácticas lúdicas utilizadas por los docentes en el aula de clases. • Planificación de las estrategias didácticas lúdicas. • Capacitación recibida por los docentes. • Años de servicio como docente. • Frecuencia de aplicación de actividades lúdicas.
Variable Dependiente:	**Indicadores**
Mejoramiento de los procesos didácticos y la capacidad de aprendizaje.	• Proceso didáctico más eficiente. • Aumento de los niveles de motivación de los estudiantes. • Incremento de la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

3.3.3 Definición conceptual

Las definiciones conceptuales son definiciones de diccionarios o de libros especializados y cuando se adecuan a los requerimientos prácticos de

la investigación se les llama definiciones reales (HERNÁNDEZ S, op. cit., p. 100).

Conceptualmente las variables se definen en los términos siguientes:

- **Aplicación de las estrategias didácticas lúdicas**

Es la forma o procedimiento que usa el (la) docente para guiar el aprendizaje de sus alumnos (as) a través de actividades que motivan la conducta lúdica del niño (a) tales como juegos, cantos, cuentos, dramatización, otras.

- **Mejoramiento de los procesos didácticos y la capacidad de aprendizaje**

Eficiente desarrollo de la labor docente que permite procesos enriquecedores de enseñanza y aprendizaje, facilitando la interacción y favoreciendo la motivación.

3.3.4 Definición operacional de las variables

Las definiciones operacionales según Kerlinger, (1979) "son las que especifican qué actividades u operaciones deben realizarse para medir una variable" (En: HERNÁNDEZ S, et al., 1994 p.101).

Las variables que intervienen en esta investigación se operacionalizan por medio de una encuesta aplicada a los (las) docentes. Estas encuestas indagan sobre formas de aplicar las actividades lúdicas, tipo o clase de actividad lúdica aplicada, frecuencia de aplicación, entre otros. También intervienen aspectos tales como motivación e interés hacia el aprendizaje.

3.4 Población

Para la realización de este estudio se seleccionó la Escuela Primaria Presidente Porras del distrito de Las Tablas, Provincia de Los Santos. El universo investigativo comprende a todos los (las) docentes de grado (21) que laboran en dicha institución escolar.

3.4.1 Características de la población del estudio

- La población de este estudio la constituyen los y las docentes de I° a VI° grado de ambos sexos que imparten clases en la Escuela Primaria Presidente Porras del distrito de Las Tablas, Provincia de Los Santos.
- La mayoría labora con categoría de permanente.
- La mayoría cuenta con un título universitario.
- La mayor parte del grupo de educadores (as) posee más de 20 años de servicio.

3.5 Métodos y Técnicas de Investigación

Una vez que se ha seleccionado el diseño de la investigación apropiado y el tipo de muestra adecuada con el problema de estudio y la hipótesis, la siguiente fase es identificar las técnicas y los instrumentos para la recolección de la información.

En el ámbito educativo las técnicas investigativas más comunes y eficaces lo son los trabajos de campo, las consultas bibliográficas, análisis de documentos, y la observación directa de infraestructura, hechos, situaciones y comportamientos.

Como se trata de un estudio descriptivo transeccional, solamente se utilizaron las siguientes técnicas.

3.5.1 Consultas bibliográficas

Estas consultas se hacen a través de obras de reconocidos autores que se refieren al campo de la educación y la psicología. Se revisaron textos, diccionarios, enciclopedias de autores e investigaciones sobre actividades didácticas lúdicas y su efectividad en la aplicación.

3.5.2 El análisis y la síntesis.

Análisis y Síntesis son procesos que permiten conocer la realidad. René Descartes, al referirse a normas básicas del proceso científico, señala que la explicación a un hecho o fenómeno no puede aceptarse como verdad si no ha sido conocida como tal. Por otro lado, el conocimiento de la realidad puede obtenerse a partir de la identificación de las partes que conforman el todo (análisis) o como resultado de ir aumentando el conocimiento de la realidad iniciando con los elementos más simples y fáciles de conocer para ascender poco a poco, gradualmente, al conocimiento del más complejo, (síntesis). (Ladrón De Guevara, 1996)

3.5.3 Trabajo de campo:

Comprende los diferentes trabajos efectuados durante la etapa de la elaboración y aplicación de encuestas y entrevista a los docentes de la institución escolar seleccionada, además algunas entrevistas a especialistas en didáctica de la región educativa de la Provincia de Los Santos.

3.6 Instrumento de Recolección de Datos

"Toda medición o instrumento de recolección de los datos debe reunir dos requisitos esenciales: confiabilidad y validez". (HERNÁNDEZ S, op. cit., p. 242)

Un instrumento es confiable si su aplicación repetida a los mismos sujetos produce iguales resultados. Es válido si mide realmente la variable o variables que pretende medir.

Para recolectar los datos pertinentes sobre las variables involucradas en la presente investigación, se ha seleccionado la encuesta como instrumento de medición.

Encuesta

Para el desarrollo del presente trabajo se aplicaron encuestas, tipo cuestionario, a los (las) docentes de grado que laboran en la Escuela Primaria Presidente Porras. Este instrumento es de un contenido fácil de manejar y de interpretar. Nos permite obtener una información clara y precisa de los resultados de la encuesta, que garantice la mayor objetividad requerida.

El instrumento consta de 15 preguntas de las cuales 4 consisten en preguntas de los aspectos generales y 11 pertenecen a los aspectos técnico docente pedagógicos. De las preguntas que conforman la encuesta (10) son de tipo abiertas y (5) cerradas.

3.7 Procedimiento.

Esta investigación se realiza a través de diferentes etapas cuyo desarrollo llevará, finalmente, al cumplimiento de este estudio.

Primera Etapa:

- Recolección de la información: Se refiere básicamente a la recopilación de la información referida al tema. Esta etapa comprende dos fases: la recolección de la información de carácter teórico general y de antecedentes del estudio, y el análisis de la información recogida.

Segunda Etapa:

- Diseño del instrumento de investigación: Esto implica el diseño y la aplicación de la encuesta para obtener la información del uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica. Este instrumento se aplica a los (las) docentes de la Escuela Presidente Porras del distrito de Las Tablas .En esta etapa se realizan también, entrevistas a algunos docentes de esta escuela primaria.

Tercera Etapa:

- Análisis de la información recibida mediante la aplicación de encuestas y entrevista: La información se analiza en la fase de la investigación propiamente dicha para conocer con

mayor amplitud la situación estudiada. La situación investigada se describe y se evalúa según los resultados obtenidos. El análisis de la información proveniente de la encuesta aplicada a los (las) docentes se acompaña con gráficas y cuadros representativos. Con ellos se pretende ofrecer una visión mucho más clara de la realidad detectada.

Cuarta Etapa:

- Destinada a la elaboración de una propuesta, la cual consiste en una guía didáctica de orientación al docente en la aplicación de las actividades lúdicas para la enseñanza.

Tal como se aprecia en la descripción de las etapas de la investigación, se obtiene información de fuentes primarias representadas por la muestra de docentes y director; de fuentes secundarias entre las que se incluyen folletos, módulos, libros y otras referencias.

CAPÍTULO CUARTO
PRESENTACION DE LOS RESULTADOS

En el proceso de investigación de campo, con el fin de recabar información directa sobre el problema en estudio, se le aplican encuestas a 21 docentes de grado que laboran en la Escuela Primaria Presidente Porras.

En este capítulo se realiza el análisis e interpretación de los resultados obtenidos y cada información es acompañada de cuadros y gráficas ilustrativas.

A continuación se presentan las informaciones aludidas y los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento de investigación.

4.1 Análisis e Interpretación de los Datos

4.1.1 Análisis de la información recibida mediante la aplicación de encuestas a docentes.

Aspectos Generales

- **Respecto al grado que atiende el (la) docente**

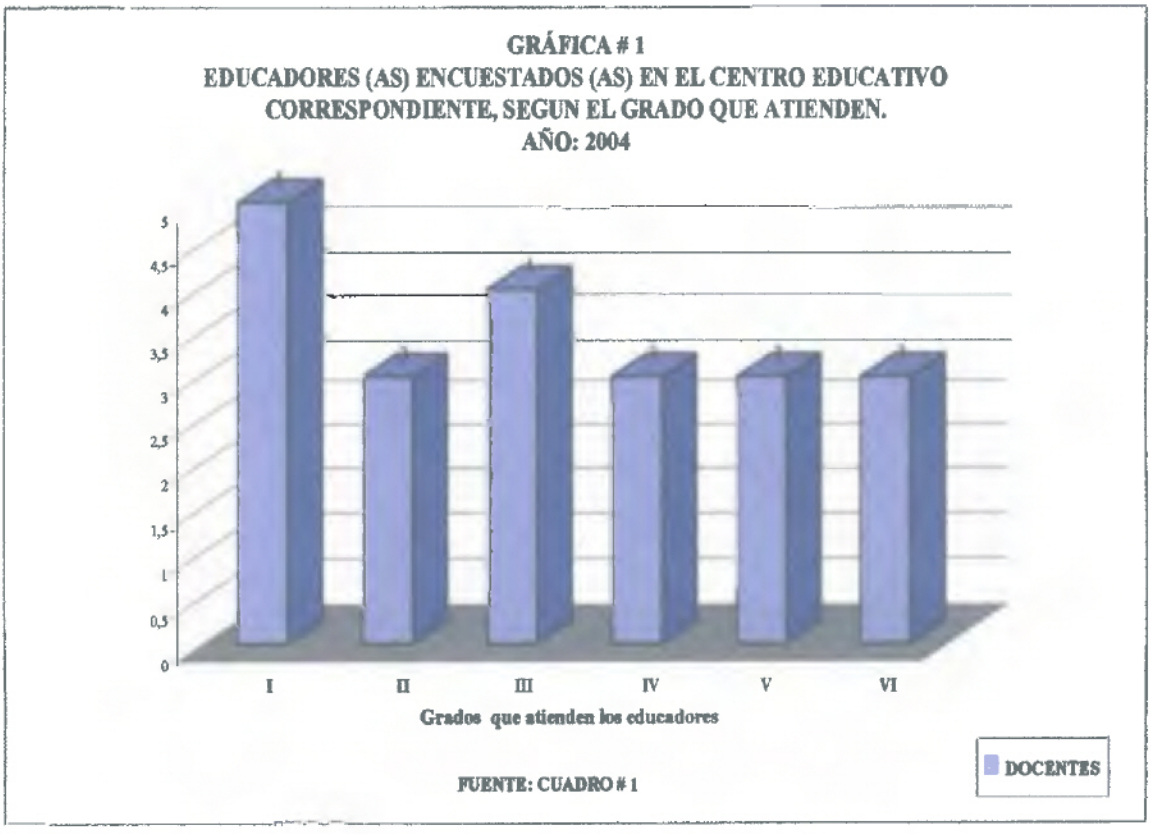
Como se observa en el cuadro y la gráfica siguiente el porcentaje de educadores (as) para el I y II grado, es del 24% y 14% respectivamente. Para el III grado es de 20%; también, se observa que para el resto de los grados IV, V y VI, el porcentaje es de un 14% para cada grado **(ver cuadro y gráfica N°.1)**

CUADRO N° 1

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN EL GRADO QUE ATIENDEN. AÑO: 2004

Grado	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
I	5	24
II	3	14
III	4	20
IV	3	14
V	3	14
VI	3	14

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.



- **Sobre la cantidad de alumnos que atienden los (las) docentes según el sexo de los alumnos.**

En el cuadro y gráfica respectiva se observa claramente que la distribución de los porcentajes para cada sexo es similar (50%: femenino; 50%: masculino). **(ver cuadro y gráfica N°.2)**

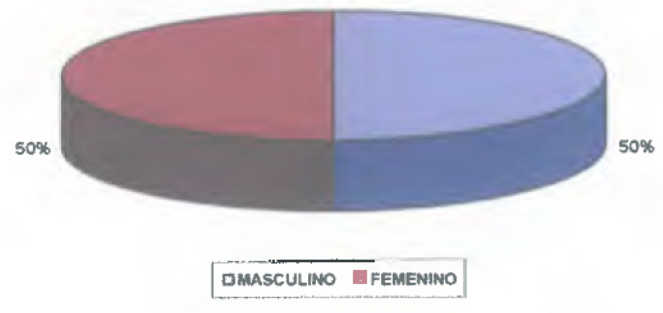
CUADRO N°.2

CANTIDAD DE ALUMNOS (AS) QUE ATIENDEN LOS (LAS) EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN EL SEXO DE LOS ALUMNOS AÑO: 2004

Sexo	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**511**	**100**
Femenino	254	50
Masculino	257	50

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRAFICA # 2
CANTIDAD DE ALUMNOS (AS) QUE ATIENDEN LOS (LAS) EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE , SEGÚN EL SEXO DE LOS ALUMNOS AÑO: 2004



FUENTE: CUADRO # 2

- **Sobre los años de experiencia del grupo investigado**

En cuanto a los resultados obtenidos para saber los años de experiencia de los (las) educadores (as) encuestados (as), se observa que un gran porcentaje de educadores (as) (43%), tiene entre 24 y 28 años de experiencia. También tenemos un 10% de educadores con más de 29 años de experiencia. Casi un tercio de los (las) educadores (as) encuestados tienen menos de 9 años de experiencia, (3 años o menos = 10%, 4 a 8 años = 17%) **(ver cuadro y gráfica N°.3)**

Se observa que prácticamente la mayoría de los (las) educadores (as) cuenta con más de 20 años de servicios, lo que representa una amplia trayectoria en la labor docente y por lo tanto, vastos conocimientos.

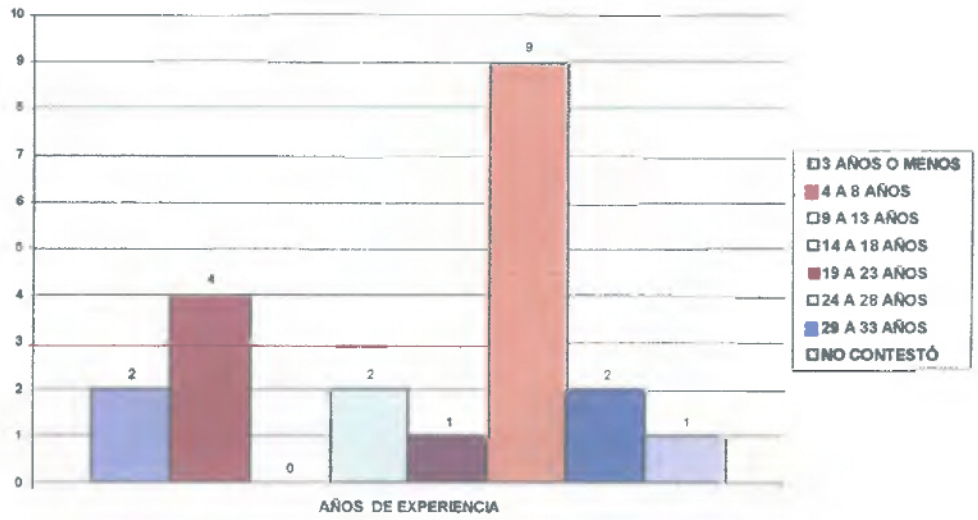
CUADRO N° 3

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, CLASIFICADOS SEGÚN LOS AÑOS DE EXPERIENCIA DOCENTE. AÑO: 2004

Año de Experiencia	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
3 años o menos	2	10
4 a 8 años	4	17
9 a 13 años	0	0
14 a 18 años	2	10
19 a 23 años	1	5
24 a 28 años	9	43
29 a 33 años	2	10
No contesto	1	5

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 3
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS(AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE , CLASIFICADOS SEGÚN LOS AÑOS DE EXPERIENCIA DOCENTE
AÑO: 2004



FUENTE: CUADRO # 3

- **Respecto al título académico que posee el (la) docente.**

Tomando en consideración una población de 21 educadores (as) vemos que aproximadamente la mitad de los (las) encuestados (as) cuenta con título de maestro de grado (47%), el (23%) cuenta con título de Licenciados en Educación; un pequeño porcentaje (5%) tiene en su haber académico estudios de post-grado. Además, el 10% de los encuestados (as) cuenta con un Profesorado en Educación y un 10% está en la línea de técnico superior y en administración. Por último, un 5% manifestó poseer el título de maestro de grado como también de licenciado **(ver cuadro y gráfica N°.4)**

Como se puede observar, un poco más de la mitad de los (las) maestros (as) cuenta con algún título universitario lo que refleja interés por la actualización docente. No obstante, la otra mitad manifiesta sólo contar con el título de maestro de grado.

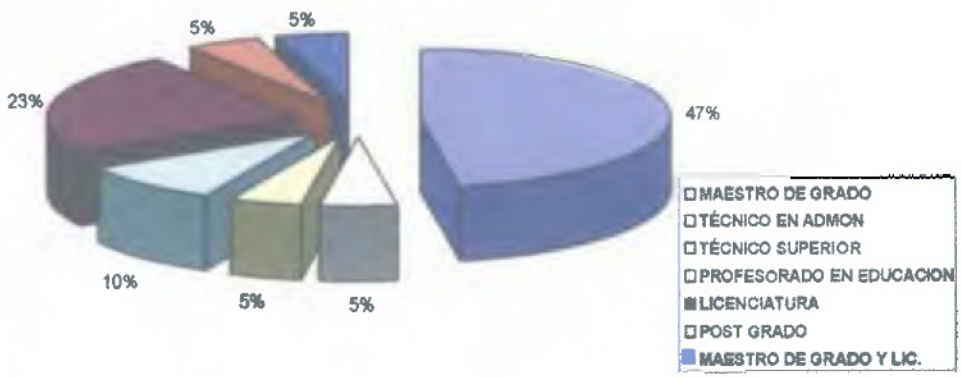
CUADRO Nº 4

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN EL TÍTULO ACADÉMICO QUE POSEE. AÑO: 2004

Año de Experiencia	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Maestro de grado	10	47
Licenciatura	5	23
Post-Grado	1	5
Profesorado en Educ.	2	10
Técnico Superior	1	5
Técnico en admón.	1	5
Maestro de grado y Lic.	1	5

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 4
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN EL TITULO ACDÉMICO QUE POSEE.
AÑO : 2004



FUENTE: CUADRO # 4

Aspectos Técnico - Docente

- **Según la definición de actividades lúdicas**

Del cuadro respectivo se desprende que el mayor porcentaje 61% de los (las) educadores (as) consideran que las actividades lúdicas son aquellas que se desarrollan por medio de cantos, juegos, otros. Un 9% está de acuerdo con que las actividades lúdicas son aquellas que ayudan a descubrir habilidades. Para la definición 3, 4, y 5, las cuales aparecen en la página siguiente, tenemos un 5% de aceptación para cada una.

Por último un 10% manifiesta que son estrategias que utiliza el (la) maestro(a) para motivar la clase. **(ver cuadro y gráfica N°.5).**

De lo anterior se deduce que la mayoría de la población encuestada tiene ideas claras y precisas sobre el significado del concepto actividades lúdicas y que se inclinan más que todo a considerarlas como juegos, cantos, rondas, otros.

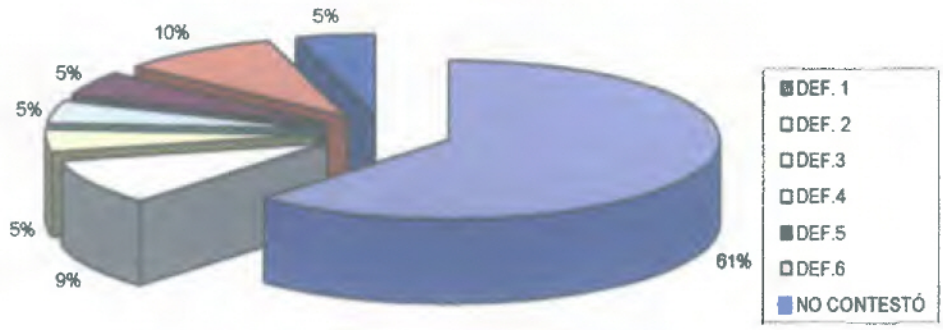
CUADRO N° 5
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LA DEFINICIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS.
AÑO: 2004

Definición A. L.	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Def. 1[(1)]	13	61
Def. 2[(2)]	2	9
Def. 3[(3)]	1	5
Def. 4[(4)]	1	5
Def. 5[(5)]	1	5
Def. 6[(6)]	2	10
No contesto	1	5

(1) Def. 1: Son actividades que se pueden desarrollar por medio de cantos, juegos, otros.
(2) Def. 2: Son actividades que ayudan a descubrir habilidades.
(3) Def. 3: Son actividades que ejercitan y motivan al alumno.
(4) Def. 4: Son actividades que participan cierta cantidad de niños.
(5) Def. 5: Son actividades que se ponen en práctica en el aula de clases.
(6) Def. 6: Son estrategias que utiliza el maestro para motivar la clase.

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 5
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LA DEFINICIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS .
AÑO: 2004



Fuente: CUADRO # 5

- **Respecto al conocimiento del docente sobre el valor educativo de las actividades lúdicas.**

Ante este planteamiento del instrumento de investigación el total (100%) de los (las) encuestados (as) contestó que sí conoce el valor educativo que poseen las actividades lúdicas para la enseñanza y el aprendizaje. **(ver cuadro N°.6)**

Es favorecedor el hecho de que todos los (las) educadores (as) reconocen que este tipo de actividades constituye un valioso recurso para el

proceso educativo. Esto demuestra que el (la) docente tiene conciencia sobre la importancia de la actividad lúdica para el logro de los aprendizajes.

CUADRO Nº.6
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN SU CONOCIMIENTO DEL VALOR EDUCATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.
AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL.....	**21**	**100**
Sí	21	100
No	0	0

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

- **Sobre la participación en seminarios o cursos relacionados con las actividades lúdicas.**

Al preguntarle a los (las) docentes según su participación en seminarios o cursos relacionados con la metodología o didáctica de las actividades lúdicas se puede observar que el porcentaje de educadores (as) que han participado en seminarios o cursos es bajo (19%); el restante (81%) de los (las) encuestados (as) indicó que no han participado en este tipo de eventos, lo que representa un porcentaje muy alto. **(ver cuadro y gráfica Nº.7)**.

Siendo así, la respuesta a esta interrogante, se puede afirmar que los (las) docentes necesitan capacitación para la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso educativo.

La capacitación juega un papel muy importante para el desempeño de la labor docente, ya que ayuda al educador (a) a mantenerse al día con las nuevas técnicas y estrategias metodológicas y a estar acorde con los cambios que se dan en la realidad educativa. Es importante que se dicten más seminarios que se refieran al uso didáctico de este tipo de actividades, ya que esto redunda en beneficio del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Toda profesión implica una permanente actualización por lo que se considera que el Ministerio de Educación debe utilizar todos los recursos disponibles a fin de mantener la eficiencia del personal docente y cumplir así con la tarea de mejoramiento de la calidad del proceso educativo.

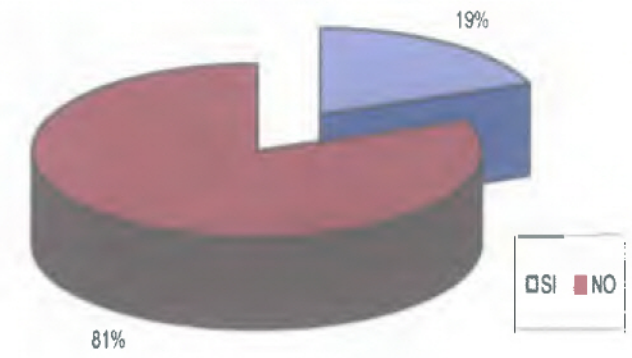
CUADRO Nº.7

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN SU PARTICIPACIÓN EN SEMINARIOS O CURSOS RELACIONADOS CON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS. AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Sí	4	19
No	17	81

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 7
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN SU PARTICIPACIÓN EN SEMINARIOS O CURSOS RELACIONADOS CON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.
AÑO : 2004



FUENTE: CUADRO # 7

- **Referente a si consideran o no que las actividades lúdicas benefician el logro de los aprendizajes de los (las) estudiantes.**

Según el estudio, para un total de 21 docentes investigados, se observa que todos (as) (100%) los (las) educadores (as) encuestados (as) están de acuerdo con el hecho de que las actividades lúdicas son beneficiosas para el aprendizaje de los (las) estudiantes. **(ver cuadro N°.8)**

Según expresiones de los propios maestros (as) estas actividades benefician el aprendizaje porque:

- ⇨ Desarrollan habilidades en los (las) estudiantes.
- ⇨ Facilitan al estudiante el relacionarse con los demás, es decir, ayudan al niño (a) a adaptarse al grupo y a establecer buenas relaciones sociales.
- ⇨ Desarrollan el espíritu de cooperación y responsabilidad.
- ⇨ El (la) estudiante se motiva y por lo tanto existe un mejor aprendizaje.
- ⇨ El (la) niño (a) se recrea y aprende a la vez.
- ⇨ El (la) alumno (a) aprende más rápido las lecciones.
- ⇨ Ayudan al niño (a) a expresar sus sentimientos y emociones.

CUADRO Nº.8

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN SI CONSIDERAN QUE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS BENEFICIAN O NO EL LOGRO DE LOS APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES.
AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Sí	21	100
No	0	0

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

- **Respecto a la utilización de las actividades lúdicas en el salón de clases.**

En cuanto a los resultados obtenidos a la pregunta de si los (las) educadores (as) encuestados utilizan o no las actividades lúdicas para impartir algunas clases en su salón; las respuestas fueron del tenor siguiente: el 90% sí las utiliza, mientras que el restante 10% no lo hace. **(ver cuadro y gráfica N°.9).** Los (las) docentes que contestaron que sí las utilizan señalan que entre las más aplicadas son las siguientes: juegos, dibujo, cantos, cuentos, rondas, dramatización y poesía.

Este resultado es aceptable y demuestra que un alto porcentaje de los (las) educadores (as) se esfuerza por aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las asignaturas del programa escolar, lo que favorece la labor didáctica.

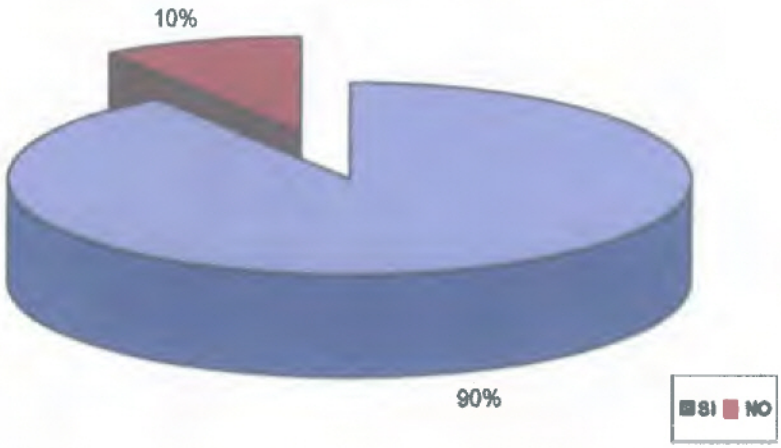
CUADRO N°.9

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LA UTILIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN SU SALÓN DE CLASES.
AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Sí	19	90
No	2	10

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 9
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LA UTILIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN SU SALÓN DE CLASES. AÑO : 2004



FUENTE: CUADRO # 9

- **Respecto a las asignaturas en las cuales el (la) docente utiliza las actividades lúdicas.**

Ante la interrogante planteada a los (las) encuestados (as) sobre en cuáles asignaturas utilizan estas estrategia didácticas, un 48% responde que en español, matemática, ciencias sociales, ciencias naturales y expresiones artísticas.

Un 9 % afirma que las utiliza en matemáticas, religión y expresiones artísticas. Un 5% señala que únicamente en inglés, otro 9 % manifiesta que las aplica tanto en español como matemática y religión; otro 9 % las usa sólo en matemáticas y religión. Un 5% las utiliza

solamente en religión, otro 5% en ciencias sociales; otro 5% en español y el restante 5% las aplica únicamente en expresiones artísticas.

Para presentar los datos de manera clara y precisa las diferentes materias han sido agrupadas según lo expresado por los (las) encuestados (as) **(ver cuadro y gráfica N°.10)**

Este resultado refleja que los (las) docentes utilizan las actividades lúdicas en las diferentes asignaturas y que en donde más usan esta estrategias es en Matemáticas, Español, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, y Expresiones Artísticas.

CUADRO N°.10

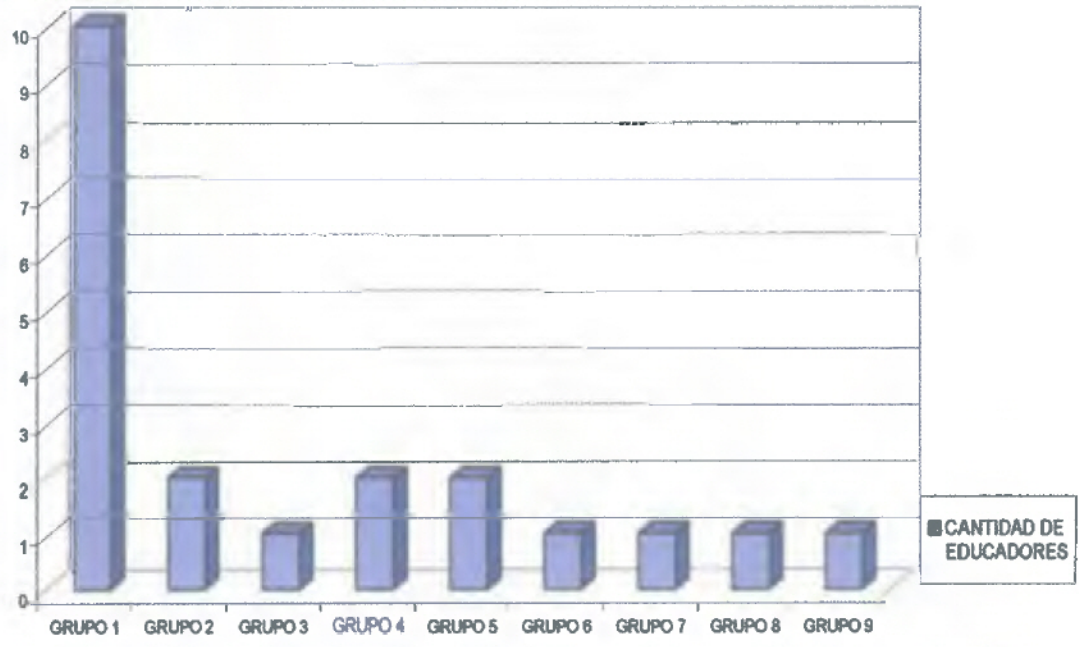
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LAS ASIGNATURAS DONDE UTILIZA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.
AÑO: 2004

Asignatura	Cantidad	Porcentaje
TOTAL.....	**21**	**100**
Grupo 1(1)	10	48
Grupo 2(2)	2	9
Grupo 3(3)	1	5
Grupo 4(4)	2	9
Grupo 5(5)	2	9
Grupo 6(6)	1	5
Grupo 7(7)	1	5
Grupo 8(8)	1	5
Grupo 9(9)	1	5

(1) Grupo 1: Español, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Expresiones Artísticas.
(2) Grupo 2: Matemáticas, Religión y Expresiones Artísticas.
(3) Grupo 3: Inglés
(4) Grupo 4: Español, Matemáticas y Religión.
(5) Grupo 5: Matemáticas y Religión.
(6) Grupo 6: Religión
(7) Grupo 7: Ciencias Sociales
(8) Grupo 8: Español
(9) Grupo 9: Expresiones Artísticas

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÀFICA # 10
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE , SEGÙN LAS ASIGNATURAS DONDE UTILIZA LAS ACTIVIDADES LUDICAS AÑO: 2006



FUENTE: CUADRO # 10

- **Sobre la frecuencia con que los (las) docentes encuestados (as) aplican las actividades lúdicas.**

Con respecto a esta interrogante del instrumento de investigación se obtuvo que un 57% respondió que aplican estas estrategias didácticas algunas veces. Un 33% afirma que siempre, y un 10% señaló que pocas veces. **(ver cuadro y gráfica N°.11)**

Se observa claramente que el mayor porcentaje de los (las) encuestados (as) aplican las actividades lúdicas algunas veces y que otro porcentaje más pequeño, pero representativo las aplica siempre. De aquí se deduce que de ser cierto el panorama descrito, la situación respecto al uso de las actividades lúdicas debe ser mejorada, ya que demuestra que el (la) docente está aplicando este tipo de estrategia con poca frecuencia. Por lo tanto, es importante señalar que los (las) educadores (as) necesitan ser más estimulados para aplicar este tipo de estrategias con mayor frecuencia, ya que éstas constituyen un elemento fundamental en la construcción del aprendizaje por parte de los (las) estudiantes.

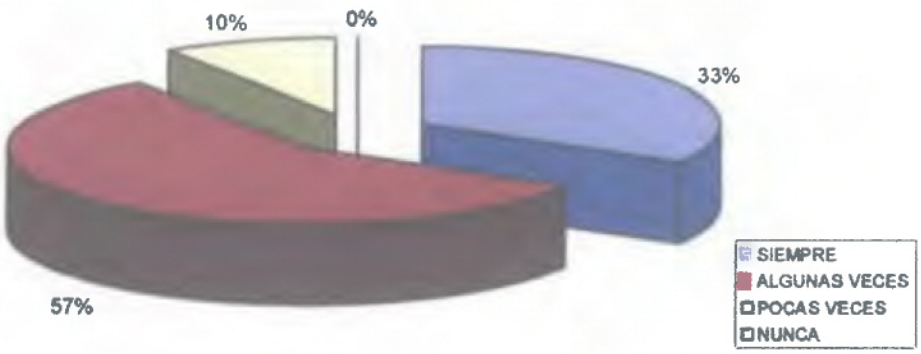
CUADRO N°.11

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LA FRECUENCIA CON QUE APLICAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.
AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Siempre	7	33
Algunas veces	12	57
Pocas veces	2	10
Nunca	0	0

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 11
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LA FRECUENCIA CON QUE APLICAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
AÑO 2005



FUENTE: CUADRO # 11

- **Respecto a la finalidad con que los (las) docentes utilizan la actividades lúdicas.**

Al preguntársele a los (las) encuestados (as) sobre con qué fin utilizan las actividades lúdicas en el aula de clases; las respuestas fueron: el 95% contestó que con fines didácticos y recreativos; y un 5% que con fines puramente didácticos. **(ver cuadro y gráfica N°.12).**

Como se puede apreciar los (las) educadores (as) aprovechan el potencial didáctico que poseen estas estrategias lúdicas, ya que manifiestan que no sólo las aplican para recrear sino también para el logro de los objetivos de aprendizajes.

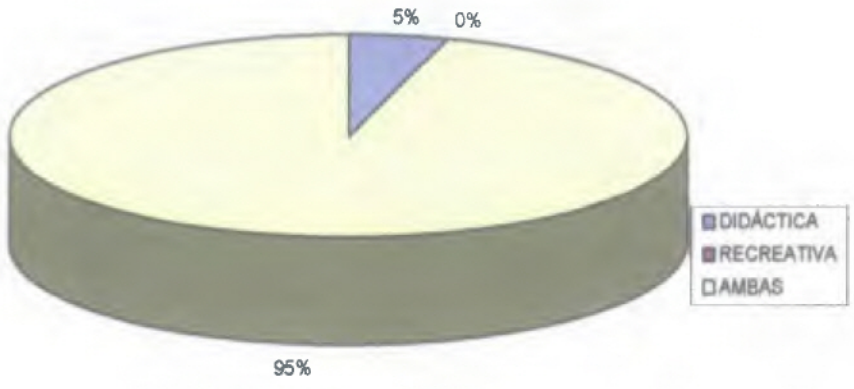
CUADRO N°.12

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN LA FINALIDAD CON LA QUE UTILIZAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.
AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Didáctica	1	5
Recreativa	0	0
Ambas	20	95

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 12
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE , SEGÚN LA FINALIDAD CON LA QUE UTILIZAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
AÑO :2004



FUENTE: CUADRO # 12

- **Sobre si los (las) docentes consideran o no que las actividades lúdicas promueven la participación activa de sus estudiantes.**

Al respecto el 100% de los (las) encuestados (as) respondió que las actividades lúdicas sí suscitan la participación activa de sus alumnos (as). **(ver cuadro Nº.13)**.

Este resultado refleja que los (las) docentes han podido constatar, en el desarrollo de su labor didáctica, el potencial que tienen estas actividades para promover la participación de los (las) niños (as).

Según opinión de los propios educadores (as) este tipo de actividad promueve la participación de sus estudiantes por las siguientes razones:

- ⇨ Son actividades que les encantan a los (las) niños (as) y el aprendizaje que se obtiene a través de esta actividades jamás lo olvidarán.

- ⇨ El (la) niño (a) se siente seguro y es espontáneo.

- ⇨ Animan al (a la) estudiante y hace que pierda la timidez.

- ⇨ Ese es el mundo que a los (las) niños (as) les agrada. El (la) infante por naturaleza le gusta el juego.

CUADRO Nº 13

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN SI CONSIDERAN O NO QUE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROMUEVEN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE SUS ESTUDIANTES. AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Sí	21	100
No	0	0

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

- **Respecto a sí los (las) docentes correlacionan o no las actividades lúdicas con las demás materias del programa escolar.**

El 90% de los (las) docentes respondieron que sí correlacionan este tipo de actividades con otras materias o asignaturas. Un 10% contestó que no lo hace. **(ver cuadro y gráfica Nº.14).**

Los que afirmaron que sí hacen correlaciones, señalaron que las actividades lúdicas son estrategias que se prestan para evaluar varias áreas de conocimiento y los aprendizajes que se obtienen a través de éstas son significativos.

Además afirman que les ayudan a ganar o aprovechar más el tiempo, a desarrollar mejor la enseñanza y a orientar el aprendizaje de una

mejor manera. De esta forma, y según expresión de los propios encuestados (as) la correlación resulta beneficiosa en todos los sentidos.

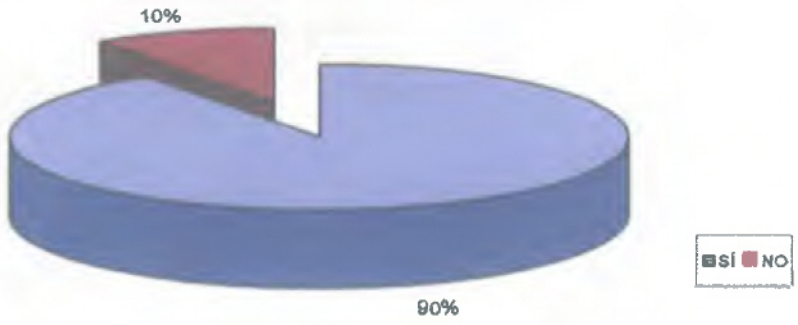
CUADRO N°.14

EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN SI CORRELACIONAN O NO LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LAS DEMÁS MATERIAS. AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL..	**21**	**100**
Sí	19	90
No	2	10

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 14
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN SI CORRELACIONAN O NO LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LAS DEMÁS MATERIAS. AÑO 2004



FUENTE: CUADRO # 14

- **Respecto a si el Ministerio de Educación aporta o no material o guías didácticas para el desarrollo de las actividades lúdicas.**

Para esta interrogante el 24% de los (las) encuestados (as) respondió que el Ministerio de Educación sí aporta materiales didácticos como apoyo para el desarrollo o aplicación de las actividades lúdicas; mientras que el 71% contestó que no reciben este tipo de ayuda. Un 5% se abstuvo de responder. **(ver cuadro y gráfica N°.15)**. Los (las) docentes que respondieron de forma positiva indican que los materiales que aporta el Ministerio de Educación son: rompecabezas de mapas y otros; libros de canto, cuentos, dramatizaciones y juegos. Es importante señalar que los (las) educadores (as) que contestaron que no; consideran, según sus propias palabras, que el aporte no es lo suficiente como para continuar con estas actividades y lograr que no se pierdan. Manifiestan que reciben poco apoyo lo cual resulta un poco incómodo a la hora de realizar algunas actividades, ya que se carece del material apropiado.

CUADRO N°.15

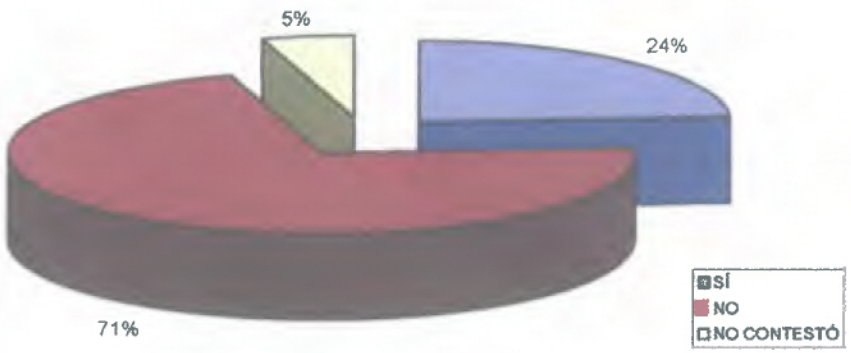
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN OPINIÓN SOBRE EL APORTE DEL MEDUC EN CUANTO A MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

AÑO: 2004

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
TOTAL...	**21**	**100**
Sí	5	24
No	15	71
No contesto	1	5

Fuente: Encuesta aplicada a 21 docentes de la Escuela Primaria Presidente Porras.

GRÁFICA # 15
EDUCADORES (AS) ENCUESTADOS (AS) EN EL CENTRO EDUCATIVO CORRESPONDIENTE, SEGÚN OPINIÓN SOBRE EL APORTE DEL MEDUC EN CUANTO A MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.
AÑO: 2004



FUENTE: CUADRO # 15

CAPITULO V
PROPUESTA

En este quinto y ultimo capítulo se formula una propuesta didáctica a los (las) docentes de la Escuela Presidente Porras, la cual consiste en una guía didáctica. A continuación se presenta al detalle:

5.1 Título de la Propuesta

Guía didáctica de orientación al docente en el uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del nivel primario.

5.2 Justificación

El estudio ha reflejado la necesidad que tienen los y las docentes de ser capacitados en cuanto al uso didáctico de las actividades lúdicas para poder orientar efectivamente el aprendizaje de los (las) alumnos (as) de manera que se logren los objetivos esperados.

Resulta, pues, fundamental brindar al educador (a) los elementos o herramientas necesarios que le permitan desarrollar su tarea educativa de manera eficiente para que sus estudiantes se vean beneficiados con un aprendizaje más significativo.

Como ya se ha señalado en este estudio, la educación del niño (a) debe ser guiada por sus intereses y actividades espontáneas y no por las preferencias de los adultos (as) ni por sus ideas acerca de lo que es apropiado. Es importante reconocer y respetar la singular individualidad del niño (a), el (la) cual debe tener la libertad de desarrollarse en un ambiente agradable y libre.

Tal como lo señala, Rousseau (1964) "... los niños deben ser niños antes que se conviertan en hombres. Si nos desviamos de este orden, produciremos un fruto forzado, sin sabor, inmaduro o efímero; crearemos filósofos bisoños y niños seniles. La niñez posee manera de percibir, pensar y sentir que son peculiares a sí misma." Este autor criticó duramente a las escuelas de su tiempo por obligar a los (las) niños (as) a sentarse por largas horas en pupitres y escuchar lecciones y exposiciones las cuales deberían memorizar.

La función del docente es aprovechar los intereses lúdicos del niño (a) para lograr orientar la enseñanza de manera amena; razón por la cual la labor del educador exige una visión más clara y amplia en la concepción del uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, ya que el (la) estudiante, por ser niño (a) merece una atención diferente a la tradicional que se le ofrece en las etapas de la pedagogía.

En este sentido, la propuesta de este estudio cobra importancia porque el (la) docente del nivel primario está frente a niños (as) con intereses muy distintos a los de un adulto (a) y merece que se le provea de una atmósfera agradable y motivadora en donde pueda "aprender jugando".

Para abordar con éxito los desafíos que presenta la puesta en marcha del proceso de transformación de la educación, es necesario contar con un cuerpo de docentes bien capacitados y comprometidos con el mejoramiento de la calidad de los aprendizajes en los centros educativos.

Lo establecido anteriormente, obliga al docente a emplear una metodología activa centrada en las actividades lúdicas. Esta metodología exige a cada docente una planeación eficiente de los contenidos

programáticos; una evaluación justa, humana y positiva, una clara filosofía educativa centrada en el individuo, y una supervisión motivadora e incentivadora del proceso enseñanza-aprendizaje. Igualmente conlleva al docente a progresar hacia una amplia cultura y una superación profesional permanente.

5.3 Objetivos de la Propuesta

Esta propuesta pretende alcanzar los siguientes objetivos:

5.3.1 Objetivo General

- Contribuir al mejoramiento de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje en la institución escolar seleccionada.

5.3.2 Objetivos Específicos

- Ofrecer una base cognoscitiva sobre el uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en el nivel primario.
- Proveer las herramientas necesarias para la aplicación de la actividad lúdica en el quehacer educativo diario.
- Elevar el interés de los (las) educadores (as) por la aplicación de las actividades lúdicas en su labor educativa.

5.4 Planteamiento de la Propuesta

Esta guía didáctica va dirigida a los (las) educadores (as) del nivel primario de la Escuela Presidente Porras, y la misma redundará en beneficio de sus estudiantes y toda la comunidad educativa. También podrá beneficiar a todos (as) los (las) docentes que puedan tener acceso a la misma.

La presente guía está enfocada a la enseñanza con actividades lúdicas en las asignaturas de español, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y religión (moral y valores); y está organizada en dos partes a saber: la primera para I, II, III grado y la segunda para IV, V, VI grado.

Este material de apoyo al docente contribuirá, sin duda, a facilitar la aplicación de la actividad lúdica en el desarrollo del currículum, ya que ayuda al educador (a) a planificar y a orientar su acción educativa.

A continuación se presenta la propuesta en detalle:

GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ASIGNATURAS BÁSICAS EN EL NIVEL PRIMARIO, BASADA EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

PRIMERA PARTE

MODELOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE PUEDEN APLICARSE EN I°, II° Y III° GRADOS.

Grado: I°

Asignatura: Español

Área: Expresión oral y comunicación.

Objetivo: Describir con precisión personas, animales y cosas.

Dimensiones del aprendizaje:

- Comunicación de ideas verbalmente.
- Expresión corporal.

Descripción de la actividad lúdica (dibujo):

Observan dibujos variados, los dibujan en sus cuadernos y comentan a sus compañeros (as) lo que ven en sus dibujos. Presente a los y las estudiantes dibujos sencillos que ilustren situaciones simples y pídales que:

- Escojan un dibujo que les guste, lo observen y lo dibujen en sus cuadernos.
- Cuando lo indique el (la) docente, se paren de su silla y cuenten a sus compañeros (as) lo que ven en su dibujo.

Materiales a utilizar:

Carteles con dibujos variados, cuadernos, lápices, regla, lápices de colores, borradores, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas orales.
- **Formativa:** Participación en la actividad.
- **Sumativa:** Valoración de la comunicación de las ideas oralmente, incluyendo la expresión corporal.

Sugerencias para el docente:

- Los dibujos presentados deben representar una situación que tenga al menos dos elementos, por ejemplos: una casa y una persona; una iglesia y un matrimonio; una fruta y una persona lavándose las manos, otros.
- La evaluación puede hacerse en diferentes secciones de la clase. Pueden colocar las sillas en semicírculo al momento de efectuar la evaluación sumativa.

Grado: I°

Asignatura: Matemática

Área: Álgebra

Objetivo: Iniciar al niño y la niña en el conocimiento del concepto de números.

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de los números.

Descripción de la actividad lúdica (Canto):

Los niños y niñas, guiados por el docente, entonan el canto Los Números, danzando dentro o fuera del salón y dando palmadas al ritmo de la música. Proporcione a los niños y las niñas los números de 1 a 3 hechos con hielo seco y enséñeles el canto Los Números, el cual cantarán y danzarán durante el desarrollo de la actividad.

Materiales a utilizar: Números de hielo seco y el canto Los Números.

Los Números

Los números, que haremos
giran, muy al compás
bailando, al son de la rumba,
todo el día han de danzar.

El uno es (bis)
un número derecho
muy recto es,
en vertical, el primero en llegar.

El dos llegó (bis)
en los pies como un canguro,
atento es y al saludar,
muy alegre y natural.

El tres también, (bis)
aunque muy formal, es muy gracioso
algo panzón este señor
es un número ideal.

Los números que hicimos
se van muy al compás
bailaron al son de rumba
después de tanto danzar.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio
- **Formativa:** Disposición y colaboración con la clase.
- **Sumativa:** Participación en la actividad.

Sugerencias para el docente:

- Apréndase el canto antes de aplicar la actividad.
- Motive a los niños y las niñas con anticipación y explíqueles el objetivo perseguido.

Grado: I°

Asignatura: Ciencias Naturales.

Área: Los seres vivos y su ambiente.

Objetivo: Comprobar que la materia cambia de estado, forma, tamaño y color.

Dimensiones del aprendizaje:

- Demostración de que tanto los seres vivos como los objetos y los materiales sufren cambios.

Descripción de la actividad lúdica (Juego):

Los niños y niñas observan las etapas de cambio que sufre la semilla de maíz y las colocan en el orden correspondiente progresivamente. Se le presenta a los y las estudiantes un ejemplo en una hoja con cuatro dibujos de la geminación del maíz, en desorden y se les pide que los observen y que ordenen los dibujos ubicando los números debajo de cada cuadro, según correspondan a los cambios reales que ha tenido la semilla hasta convertirse en una nueva plantita.

Materiales a utilizar:

Dibujos de diferentes etapas de la germinación del maíz.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas exploratorias.
- **Formativa:** Colaboración en la actividad.
- **Sumativa:** Reconocimiento y ordenamiento de las diversas etapas de germinación del maíz.

Sugerencias para el docente:

- Para esta actividad, el maestro (a) también puede llevar figuritas de los cambios que sufren los seres humanos. Por ejemplo: una

señora embarazada, un bebé, un niño gateando, un niño caminando y así sucesivamente, hasta llegar a un viejo.

Grado: I°

Asignatura: Ciencias Sociales.

Área: Convivencia armónica con el medio natural y social.

Objetivo: Destacar el valor de la convivencia armónica en el entorno familiar, escolar y comunitario.

Dimensiones del aprendizaje:

- Identificación de diferentes miembros de la familia
- Identificación de los deberes y derechos de cada miembro de la familia.
- Reconocimiento del aporte de cada miembro de la familia en la convivencia armónica.

Descripción de la actividad lúdica (Juego de roles):

- Disfrace a una niña de madre, a un niño, de padre y a tres niños(as), de hijos(as).
- Cada niño(a) simulará hacer el papel o las actividades propias de cada personaje miembro de la familia.
- Lleve hilos o cintas de colores y establezca qué relación familiar representa cada color y entréguelas a los demás estudiantes.
- A la indicación del docente, los niños establecerán las relaciones familiares llevando las cintas de un miembro a otro de la familia. Por ejemplo: si el color verde significa relación padre – hijo, un alumno deberá llevar un extremo al padre y el otro al hijo y así

sucesivamente los demás lo harán estableciendo las relaciones entre los demás miembros de la familia.

- Pídales que digan cómo benefician a niños y niñas los trabajos que realizan los miembros adultos de la familia.
- Sostenga una conversación con los y las alumnos(as) acerca de diferentes actividades cotidianas en las que resalten actitudes favorables a la convivencia armoniosa.

Materiales a utilizar:

Vestidos con estilos parecidos a los de los adultos, colorantes para pintar barba y bigote, sombreros, pañoletas, cintas de diversos colores, escoba, instrumentos de trabajo, juguetes y útiles escolares, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Comentarios sobre cómo benefician a niños y niñas los trabajos que realizan los miembros adultos de la familia.
- **Sumativa:** Identificación de los miembros de la familia y sus relaciones familiares.

Sugerencias para el docente:

- Puede utilizar dibujos de miembros de la familia y en lugar de cintas, rayas o líneas.
- La actividad puede utilizarse como eje transversal con las asignaturas de Expresiones Culturales y Español.

Grado: I°

Asignatura: Religión.

Área: Religión, Moral y Valores.

Objetivo: Practicar acciones que demuestren el amor a Dios y a la naturaleza

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de acciones que demuestren amor a Dios.
- Identificación de acciones que demuestren amor a la naturaleza.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Presente a los alumnos y alumnas una lámina que contenga ilustraciones que simbolicen amor a Dios y a la naturaleza, de forma intercalada con acciones que van en contra de Dios y de la naturaleza. Pídales que las dibujen en sus cuadernos y que encierren en un círculo las acciones que representan amor a Dios y a la naturaleza y las pinten de colores. Las acciones contrarias a Dios y a la naturaleza quedarán sin colorear.

Materiales a utilizar:

Lámina con figuras o ilustraciones, cuadernos u hojas blancas, lápiz, regla, lápices de colores, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Sondeo.
- **Formativa:** Puntualidad y responsabilidad al llevar los materiales solicitados.

- **Sumativa:** Discernimiento entre las acciones que demuestran amor a Dios y a la naturaleza y aquellas que son contrarias a ambos.

Sugerencias para el docente:

- Puede asignarlo como tarea para realizarse en casa, como una forma de promover la unión familiar y la participación de la familia en la formación de valores positivos.

Grado: II°

Asignatura: Español

Área: Literatura

Objetivo: Expresar, por diferentes medios (oral, escrito, gráfico, dramatizaciones), el significado de las obras leídas.

Dimensiones del aprendizaje:

- Comprensión de lectura.
- Organización secuencial de ideas.
- Construcción de oraciones.

Descripción de la actividad lúdica (Cuento):

Para esta actividad se requiere que los(as) estudiantes lean un cuento corto; luego de lo cual:

- Solicíteles que hagan un resumen del cuento en una hoja.
- Oriente la actividad con las siguientes instrucciones: el resumen debe narrar el cuento desde el principio al final, incluyendo los personajes más importantes. Debe comenzar con el título del cuento y tener un mínimo de 7 y un máximo de 10 líneas.

Materiales a utilizar:

Libro de cuentos o un cuento corto, hojas, bolígrafos, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Sondeo.
- **Formativa:** Participación en la actividad.
- **Sumativa:** Valoración de la organización secuencial de las ideas en el resumen.

Sugerencias para el docente:

- Se sugiere la lectura de cuentos que resalten la moral, los valores y la sana convivencia.
- Se puede agregar el grado de complejidad al aumentar el número de líneas.

Grado: II°

Asignatura: Matemática

Área: Estadística.

Objetivo: Contar números naturales menores (<) o iguales (=) a 999, en forma progresiva y regresiva.

Dimensiones del aprendizaje:

- Comprensión de la noción de cantidad de los números naturales hasta el 999.
- Conocimiento del orden ascendente y descendente de los números naturales hasta el 999.

Descripción de la actividad lúdica (Juego):

Se elaboran números del 0 al 9 y se reparten entre los estudiantes, entre los cuales el o la docente organiza dos equipos. Se presentan en el tablero o en una lámina 2 cuadros con tablas en las que queden espacios antes y después de cada **número dado** oculto. Al ser descubierto el **número dado** por el o la docente, el alumno o la alumna que llame de cada equipo formará y colocará el número **antes** y **después**. Cada cuadro o tabla le corresponde a un grupo. El grupo que tenga más aciertos ganará el juego. Por ejemplo:

Cuadro N° 1

Antes	N° dado	Después
	17	
	45	
	82	
	100	
	279	
	345	
	431	
	765	
	808	
	911	

Cuadro N° 2

Antes	N° dado	Después
	13	
	22	
	99	
	106	
	247	
	388	
	459	
	783	
	831	
	950	

Materiales a utilizar:

Tablero y tiza o láminas y pilotos, lápices o bolígrafos.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Participación en la actividad.

- **Sumativa:** Aciertos al escribir los números antes y después del número dado.

Sugerencias para el docente:

- Puede realizarse la actividad en base al tiempo que tome cada equipo para colocar los números antes y después del número dado.

Grado: II°

Asignatura: Ciencias Naturales

Área: Los sistemas del cuerpo humano.

Objetivo: Reconocer los diversos órganos que conforman los diferentes sistemas del cuerpo humano.

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de los órganos que forman los sistemas del cuerpo humano.

Descripción de la actividad lúdica (Juego):

El o la docente conforma dos equipos en el aula. Lleva a la clase dos láminas del sistema que vaya a estudiar con el grupo. Elabora cartones duplicados con los nombres de cada órgano y los distribuye a ambos equipos. A la orden del o la docente, los equipos comenzarán a colocar los nombres a cada órgano. El equipo que tenga más aciertos ganará el juego.

Materiales a utilizar:

Carteles con los sistemas objetos de estudio, cartones con los nombres de los órganos.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Colaboración en la actividad.
- **Sumativa:** Aciertos logrados al colocar los nombres de los órganos del sistema.

Sugerencias para el docente:

El juego puede variarse y tomar en cuenta el tiempo que toma cada equipo para completar correctamente cada sistema.

Grado: II°

Asignatura: Ciencias Sociales

Área: Naturaleza y sociedad en el espacio y en el tiempo.

Objetivo: Diferenciar, por sus características más representativas, las comunidades urbanas de las rurales.

Dimensiones del aprendizaje:

- Distinción entre las comunidades urbanas y las rurales.
- Relación entre actividades económicas de las comunidades urbanas y las rurales.

Descripción de la actividad lúdica (Juego):

Elabore carteles con figuras de elementos y actividades propias de las comunidades urbanas y rurales. Organice dos equipos de estudiantes y repártale a uno los carteles; los miembros del otro grupo, cada vez que se muestre una figura o cartel alusivo, deben gritar: **urbana** o **rural,** según la relación que el mismo guarde con dichas comunidades. Luego, se

invertirán las funciones de los grupos. El grupo que obtenga más aciertos ganará el juego.

Materiales a utilizar:

Carteles con figuras de elementos o actividades propias de las comunidades urbanas y rurales.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Colaboración con el desarrollo de la actividad.
- **Sumativa:** Aciertos logrados en cuanto a las preguntas formuladas.

Sugerencias para el docente:

La actividad puede contextualizarse específicamente a la comunidad donde vive el o la estudiante. Para ello se requiere incluir dibujos con actividades económicas que sean relevantes en la comunidad.

Grado: II°
Asignatura: Religión
Área: Religión, Moral y Valores.
Objetivo: Describir la presencia de Jesús en el entorno familiar y social.

Dimensiones del aprendizaje:

- Descripción de actitudes familiares en los que se manifiesta la presencia de Jesús.

- Identificación de comportamientos comunitarios en los que está presente Jesús.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Presente a los(as) niño(as) un cartel con ilustraciones de actitudes familiares y comportamientos comunitarios que sugieren la presencia de Jesús, entremezcladas con otras que riñen con la presencia de Jesús, todas sin colorear, y pídales que:

- Encierren en un círculo rojo 3 actitudes familiares en las que está presente Jesús y las pinten de colores.
- Encierren en un círculo verde 2 comportamientos comunitarios en los que está presente Jesús y también las coloreen.

Materiales a utilizar:

Carteles con ilustraciones de actitudes familiares y comportamientos comunitarios que sugieren la presencia de Jesús, entremezcladas con otras que riñen con la presencia de Jesús, todas sin colorear; lápices de colores.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Sondeo.
- **Formativa:** Puntualidad en llevar los materiales y disposición a colaborar en la actividad.
- **Sumativa:** Reconocimiento de las actitudes familiares y comportamientos comunitarios que sugieren la presencia de Jesús.

Sugerencias para el docente:

Las ilustraciones pueden contextualizarse de acuerdo al ámbito urbano o rural donde se halle ubicada la escuela.

Grado: III°

Asignatura: Español.

Área: Análisis sobre la estructura del lenguaje.

Objetivo: Redactar diferentes clases de oraciones, según la intención del hablante.

Dimensiones del aprendizaje:

- Construcción de oraciones.
- Secuencias lógicas de oraciones.
- Reconocimiento de distintos tipos de oraciones, según su intención.

Descripción de la actividad lúdica (Juego dramatizado):

Presente una ilustración a los y las estudiantes en que aparezcan personas y pídales que:

- Observen la ilustración y se imaginen una conversación entre los personajes.
- En grupos iguales a la cantidad de personajes de la ilustración, imiten a los personajes y establezcan la conversación imaginaria.
- Escriban un diálogo con cuatro oraciones: una afirmativa, una negativa, una interrogativa y una exclamativa.

Materiales a utilizar:

Cartel con ilustraciones de personas, hojas, bolígrafos.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Juego dramatizado.
- **Sumativa:** Elaboración del diálogo.

Sugerencias para el docente:

El docente puede llevar carteles diferentes, para imprimirle amenidad y variedad a la actividad. Los carteles deben contener colores llamativos, para llamar la atención de los y las estudiantes.

Grado: III°

Asignatura: Matemática.

Área: Medidas

Objetivo: Medir longitudes utilizando patrones del Sistema Internacional de Medidas:

Dimensiones del aprendizaje:

- Conocimiento de medidas de longitud.
- Aplicación de unidades de medida: el metro (m) y sus subdivisiones o submúltiplos.

Descripción de la actividad lúdica (Juego):

Forme grupos de 4 estudiantes y entregue a cada grupo un cuadro como el que se presenta abajo. Luego, solicite a cada integrante lo siguiente:

Que mida la estatura de uno de sus compañeros(as), el largo de sus brazos extendidos; el largo de un brazo (desde la costura del hombro de la camisa) hasta la punta del dedo más largo de la mano; el largo de su mano extendida (cuarta); el ancho de su cintura (alrededor) y la medida de un salto; utilizando el metro y los centímetros, según sea el caso. Después, que escriba las medidas en el cuadro; por ejemplo, si saltó un metro y treinta centímetros, escribirá el número 1 en la columna "metro" y el número 30 en la columna "centímetros" y así, sucesivamente.

Segmento	**Metro**	**Centímetros**
Estatura		
Braza extendida		
Brazo		
Cuarta		
Cintura		
Salto		

Materiales a utilizar:

Metro flexible, cinta métrica o de madera, hojas, lápiz, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Colaboración con la actividad.
- **Sumativa:** Exactitud y precisión en las medidas tomadas.

Sugerencias para el docente:

- El docente debe estar pendiente al momento de tomar las medidas.
- Cada hoja debe contener el nombre del estudiante que toma las medidas.

Grado: III°

Asignatura: Ciencias Naturales

Área: Dinámica e interacción del ser humano con el medio ambiente.

Objetivo: Obtener una idea de cómo están agrupados los seres vivos en la naturaleza e identificar características generales de cada uno de los grupos.

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de que los seres vivos se agrupan en 5 reinos, en la naturaleza.
- Clasificación de los seres vivos, por sus características, en los reinos a los que pertenecen.

Descripción de la actividad lúdica (Juego):

Divida el grupo en dos grupos o equipos y entrégueles figuras de microorganismos, virus, hongos, plantas, animales, una a cada estudiante. Pegue en el tablero los nombres de los 5 reinos y llame alternadamente estudiantes de ambos equipos para que peguen la figura debajo del nombre del reino a que corresponde. Por ejemplo: Juanito, del grupo A, tiene una flor y la pega debajo del reino Plantae. El equipo que más aciertos acumule será el ganador.

Materiales a utilizar:

Ilustraciones de microorganismos, virus, hongos, plantas, animales, cinta adhesiva, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas orales.
- **Formativa:** Dinámica de la actividad.
- **Sumativa:** Acierto en la clasificación de las ilustraciones con respecto a los reinos.

Sugerencias para el docente:

- El docente debe llevar tantas figuras como alumnos(as) tenga en el grupo.

Grado: III°

Asignatura: Ciencias Sociales

Área: Naturaleza y Sociedad en el espacio y el tiempo.

Objetivo: Localizar en un mapa planisférico la República de Panamá. Ubicar en un mapa de Panamá los límites del país, según los puntos cardinales.

Dimensiones del aprendizaje:

- Localización de la República de Panamá en un mapamundi.
- Reconocimiento de los límites geográficos de la República de Panamá.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Se entregará a los y las estudiantes un mapamundi. Se les pedirá que coloreen a Panamá en el mapa. Se les indicará que coloquen en el mapa el nombre de los lugares con que limita la República de Panamá, de acuerdo con los puntos cardinales.

Materiales a utilizar:

Mapamundis, lápices de colores, bolígrafos, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Puntualidad al traer los materiales solicitados.
- **Sumativa:** Identificación de la ubicación correcta de la República de Panamá. Reconocimiento de los límites de la República de Panamá, de acuerdo a los puntos cardinales.

Sugerencias para el docente:

La actividad puede utilizarse como eje transversal con la asignatura de Expresiones Culturales.

Grado: III°

Asignatura: Religión.

Área: Religión, Moral y Valores.

Objetivo: Describir los derechos y deberes de los miembros de la familia y las cualidades de una buena amistad.

Dimensiones del aprendizaje:

- Descripción de los derechos y deberes de los miembros de la familia.
- Reconocimiento de actitudes que expresan una buena amistad.

Descripción de la actividad lúdica (Juego dramatizado):

Pedir a los(as) niños(as) que traigan recortes de revistas o periódicos e indicarles qué, seleccionen una escena que exprese derechos y deberes de los miembros de la familia y, mediante grupos pequeños, representen los personajes de la escena. Igualmente, representen actitudes que expresen cualidades de una buena amistad.

Materiales a utilizar:

Vestidos adecuados para las representaciones, colorantes para pintar barbas y bigotes (si fuera el caso), pañoletas, instrumentos varios (según los requerimientos de las actividades de los personajes), recortes de revistas y periódicos, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Creatividad en la actividad.

- **Sumativa:** Selección correcta de las escenas, comprensión y expresión de los deberes y derechos de la familia y cualidades de una buena amistad.

Sugerencias para el docente:

El o la docente debe planear la actividad con sus estudiantes con suficiente anticipación, para que consigan los disfraces y los recortes.

SEGUNDA PARTE

MODELOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE PUEDEN APLICARSE EN IV°, V° Y VI°. GRADOS

Grado: IV°

Asignatura: Español.

Área: Análisis de la estructura de la lengua.

Objetivo: Emplear el adjetivo con propiedad.

Dimensiones del aprendizaje:

- Identificación del sustantivo.
- Identificación del adjetivo.
- Aplicar conocimientos sobre el empleo del adjetivo.

Descripción de la actividad lúdica (Cuento):

El (la) maestro(a) asigna la lectura de un cuento corto del cual deben extraer de 15 a 20 sustantivos. Posteriormente, en una lista escribe 15 sustantivos, provenientes del cuento, para que los y las estudiantes escriban antes o después un adjetivo adecuado.

Materiales a utilizar:

Libros de cuentos, fotocopias u hojas mimeografiadas, hojas, lápices, bolígrafos, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas exploratorias.
- **Formativa:** Listado de sustantivos.
- **Sumativa:** Asignación de adjetivos a los sustantivos dados.

Sugerencias para el docente:

- En la medida de lo posible, el o la docente debe tomar en cuenta los listados de sustantivos extraídos por los y las estudiantes para elaborar la prueba sumativa.

Grado: IV°

Asignatura: Matemática.

Área: Los números, sus relaciones y operaciones.

Objetivo: Aplicar relaciones de (>, <, =) entre fracciones.

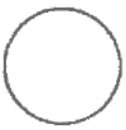
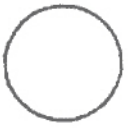
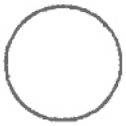
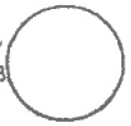
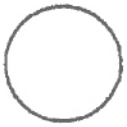
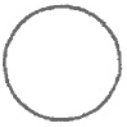
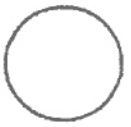
Dimensiones del aprendizaje:

- Representación gráfica de fracciones.
- Comparación de fracciones.
- Identificación de fracciones equivalentes.
- Conocimiento de los signos >, < e =.
- Establecimiento de ecuaciones entre fracciones.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

En la siguiente tabla, se le pedirá al niño:

- Representar gráficamente las fracciones dadas (mediante dibujos coloreados).
- Indicar la relación existente entre ellas utilizando los símbolos >, < e =.

Representación Gráfica	Relación existente
$\frac{3}{4}$  $\frac{2}{5}$	1. _____ –
$\frac{6}{8}$ $\frac{2}{5}$ 	2. _____ –
$\frac{2}{4}$  $\frac{1}{3}$ 	3 _____ –
$\frac{2}{9}$  $\frac{5}{6}$	4. _____ –
$\frac{6}{16}$  $\frac{3}{8}$ 	5. _____ –

Materiales a utilizar:

Hojas blancas, lápices, reglas, compases o monedas, lápices de colores, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Puntualidad al llevar los útiles requeridos.
- **Sumativa:** Representación gráfica de las fracciones dadas. Colocación de los signos de relación correspondientes en cada caso.

Sugerencias para el docente:

- Se les puede pedir a los estudiantes que dibujen los círculos utilizando un compás, una moneda u otro objeto de fácil consecución.

Grado: IV°

Asignatura: Ciencias Naturales

Área: Dinámica e interacción del medio ambiente.

Objetivo: Comprobar que la energía transforma las propiedades de la materia.

Dimensiones del aprendizaje:

- Identificación de las propiedades de la materia.
- Reconocimiento de los cambios que se producen en la materia al aplicarle energía.
- Explicación de las transformaciones producidas por la energía calórica sobre la materia.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Se les presenta a los y las estudiantes una lámina en la que se observan los siguientes dibujos: un vaso con cubitos de hielo (agua en estado sólido), sobre un mechero (energía calórica); al lado un vaso con agua líquida y luego otro vaso con agua líquida sobre una fuente de calor, en donde se observa el agua evaporándose (agua en estado gaseoso). Se les pide que dibujen las ilustraciones observadas en la lámina y, finalmente, se les solicita que contesten las siguientes preguntas:

1. ¿Qué efecto se observa al aplicarle energía calórica a un vaso con agua en estado sólido (cubitos de hielo)?
2. ¿Qué propiedad del agua en estado sólido (hielo) sufre transformación?
3. ¿Qué le ocurre al agua en estado líquido, al aplicarle calor?
4. ¿Qué propiedades del agua en estado líquido sufre transformación?

Materiales a utilizar:

Lámina con las ilustraciones, hojas blancas o cuadernos, lápices, reglas, lápices de colores, bolígrafos, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas exploratorias.
- **Formativa:** Dibujo de lo expuesto en la lámina.
- **Sumativa:** Explicación de los cambios que sufren las propiedades de la materia (agua) en estado sólido al estado líquido, aplicarle energía calórica, señalando la propiedad transformada. Reconocimiento de los cambios que se

produjeron en la materia líquida (agua) al aplicarle energía calórica.

Sugerencias para el docente:

En estos niveles se recomienda trabajar con ilustraciones y no realizar los laboratorios correspondientes por precaución de que pueda quemarse algún(a) estudiante; sobre todo cuando son grupos grandes.

Grado: IV°

Asignatura: Ciencias Sociales.

Área: Convivencia armónica con el medio natural y social.

Objetivo: reconocer en un mapa de Panamá los límites del país y sus fronteras externas.

Dimensiones del aprendizaje:

- Identificación de los límites de Panamá en un mapa.
- Ubicación geográfica de sus fronteras.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Con ayuda de mapas o libros, los(as) estudiantes, en grupos pequeños, dibujarán sobre una tabla de madera o cartón el mapa de Panamá y lo rellenarán con semillas de arroz, maíz, lentejas, frijoles, aserrín de

madera, trocitos de cartón o papel coloreados con témpera en color verde; resaltarán los límites con rojo; los océanos, con azul y los países vecinos con amarillo.

Materiales a utilizar:

Tabla de madera o cartón, mapa de Panamá, semillas de arroz, maíz, lentejas, frijoles, aserrín de madera, trocitos de cartón o papel coloreados, pilotos, bolígrafos, lápices, témpera, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Sondeo.
- **Formativa:** Puntualidad en traer los materiales solicitados.
- **Sumativa:** Identificación de los límites de Panamá, según los puntos cardinales. Ubicación de los países limítrofes.

Sugerencias para el docente:

El relleno del mapa puede ser asignado como tarea en casa, debido al tiempo que toma esta actividad.

Grado: IV°
Asignatura: Religión
Área: Religión, Moral y Valores
Objetivo: Describir la misión cristiana del cuerpo humano.

Dimensiones del aprendizaje:

- Valorización del cuerpo humano.

- Reconocimiento de las diferencias de conductas entre hombres y mujeres.

Descripción de la actividad lúdica (Juego dramatizado):

En el juego participan tres estudiantes: uno hará el papel de Dios, otro, el de Adán y una niña, el de Eva. Un estudiante disfrazado de anciano y vestido con una sotana blanca hará el papel de Dios al crear del barro al hombre y luego sacar de su costilla a la mujer, a la luz del texto Génesis 1:27 *"Y creó Dios al hombre a su imagen y semejanza, a imagen de Dios los creó. Macho y hembra los creó"*. Solicite que los(as) estudiantes:

- Reflexionen sobre el pasaje bíblico.
- Lean cuidadosamente las expresiones del listado.
- Encierren en un **círculo rojo el número** que contiene la expresión que se relaciona con el pasaje bíblico.

Listado de expresiones:

1. Dios creó al hombre superior a la mujer.
2. Dios creó al hombre y a la mujer con un alma, es decir, a su propia imagen.
3. Dios creó a la mujer débil e inferior al hombre.
4. Dios creó al cuerpo sexuado: hombre y mujer.
5. Hombre y mujer son iguales en dignidad y valor.
6. Ante los ojos de Dios, el hombre tiene más valor.
7. Tanto el hombre como la mujer tienen igualdad de origen y los mismos derechos.
8. Dios creó a la mujer superior al hombre.
9. El hombre y la mujer se deben respeto mutuo.

Materiales a utilizar:

Vestimenta larga o sotana blanca, pantaloncitos cortos para el hombre y la mujer creados, hojas de papel, lápices rojo, bolígrafos, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Participación en el juego dramatizado.
- **Sumativa:** Reconocimiento de las respuestas que se relacionan con el pasaje bíblico estudiado.

Sugerencias para el docente:

El conversatorio inicial debe versar sobre el Génesis y sus implicaciones sobre los derechos de igualdad del hombre y la mujer. El docente debe explicar a los estudiantes participantes en el juego cuáles son sus papeles en el acto a representar.

Grado: V°

Asignatura: Español.

Área: Análisis de la estructura de la lengua.

Objetivo: Reconocer las clases de interjecciones.

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de la función de las interjecciones.
- Dominio de la clasificación de la interjecciones.
- Uso de interjecciones en distintos tipos de textos.

Descripción de la actividad lúdica (Juego dramatizado):

La actividad tiene 3 partes:

Iª Parte:

Presente a los estudiantes el siguiente texto: Lee detenidamente el siguiente diálogo sostenido por 2 compañeros de clases supuestamente a la hora del recreo. Dos niños (as) entablarán el diálogo utilizando la debida entonación y gesticulación, para que sus compañeros(as) puedan apreciar dónde deben ir las interjecciones y cuáles deben usarse.

DIÁLOGO

Luis: _____ ¿Cómo te fue en la prueba?

saludo

Ana: _____ ¡Para qué te cuento!

dolor

Luis: La maestra puso todo el material de estudio.

Ana: _____ , de nada me sirvió.

enfado

Luis: _____ te den otra oportunidad.

deseo

Ana: _____ ¿de esa maestra?

incredulidad

Luego, escribe sobre la línea una interjección, según la clase que se te solicite. Se te evaluará la escritura de las interjecciones.

IIª Parte:

Completa el siguiente párrafo con las interjecciones que te parezcan adecuadas, sin repetirlas.

"_____ *se me quedaron las llaves. Ahora cómo voy a entrar a la casa.* _____ *y también se me quedó mi libreta de teléfonos.* _____ *no voy a poder llamar a mi hermano para pedirle una copia de las llaves."*

IIIª Parte:

Un(a) estudiante hace el papel de profesor(a) y representa el siguiente libreto de un texto con que un(a) profesor(a) amenaza a sus estudiantes, con la debida entonación y gesticulación, para que resulte lo más natural posible.

--- " *¡Ay de ustedes que no cumplan! Todas las tareas las quiero aquí mañana. ¡Ah!, si alguno no me las trae terminadas, le voy a dar una mala nota. Y ahora, ¡zas!, quiero que todos se queden callados."* ---

Luego, copian el texto y subrayan las interjecciones.

Materiales a utilizar:

Vestidos informales para los actores, hojas, lápices, bolígrafos, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Participación en la actividad.
- **Sumativa: I^a Parte:** Uso de las interjecciones adecuadas en el diálogo. Usó los signos de exclamación en las interjecciones.
  II^a Parte: Uso de las interjecciones adecuadas en el párrafo.
  III^a Parte: Reconocimiento de la interjecciones en el texto.

Sugerencias para el docente:

Puede aumentar el nivel de complejidad agregando más oraciones al texto.

Grado: V°

Asignatura: Matemática.

Área: Estadística y Probabilidad.

Objetivo: Aplicar las medidas de Tendencia Central en la interpretación y la resolución de situaciones y problemas de su entorno.

Dimensiones del aprendizaje:

- Conocimiento de las mediciones de Tendencia Central (media, mediana y moda).
- Conocimiento de los pasos a seguir para el cálculo de cada una de ellas.
- Aplicación de las Medidas de Tendencia Central en la resolución de problemas.

Descripción de la actividad lúdica (Juego racional):

Un(a) estudiante simula ser un comerciante y llegar en su camión que utiliza para llevar productos a vender a Panamá. 5 estudiantes representan a 5 agricultores(as) que se disponen a juntar las naranjas que entre todos han cosechado, para enviarlas a vender a Panamá (aunque sólo presentan unas cuantas, no las cantidades mencionadas). Así: Pedro enviará a vender 120 naranjas, Manuel, 105; Teresa, 120; Carmen, 108 y Juan, 112 naranjas. El (la) estudiante que representará al (la) camionero(a), que llevará las naranjas a vender a Panamá, llenará en el tablero el siguiente cuadro, atendiendo a la cantidad de naranjas que cada uno(a) le entrega:

Agricultor(a)	**Cantidad de naranjas**
Pedro	120
Manuel	105
Teresa	120
Carmen	108
Juan	112

Culminada esta parte de la actividad, el (la) maestro(a) les pedirá a todos(as) que realicen en sus hojas las operaciones necesarias para calcular lo siguiente:

a. La Media de la cantidad total de naranjas que enviarán a vender a Panamá.

b. La Mediana.

c. La Moda.

Materiales a utilizar:

Vestidos de agricultor(a) y conductor(a) para los actores(as), unas cuantas naranjas para motivar a los(as) estudiantes, hojas, lápiz, tablero, tiza, bolígrafo, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Participación entusiasta en la actividad.
- **Sumativa:** Cálculo de la Media. Cálculo de la Mediana. Cálculo de la Moda.

Sugerencias para el docente:

Organice el salón o salga con sus alumnos si lo considera pertinente, para darle mayor realismo a las actuaciones de los niños; pero, debe controlar el relajamiento del juego al iniciar la parte académica.

Grado: V°

Asignatura: Ciencias Naturales

Área: Dinámica e interacción del medio ambiente.

Objetivo: Determinar las propiedades de la materia, la estructura de los diferentes tipos o clases, su representación simbólica, su comportamiento en relación con los cambios y el uso adecuado de los materiales.

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de los diferentes tipos de materia que se encuentran presentes en la naturaleza.
- Identificación de los elementos, compuestos y mezclas.
- Reconocimiento de la representación simbólica de los elementos y los compuestos.

Descripción de la actividad lúdica (Juego racional):

El (la) maestro(a) solicita 9 estudiantes voluntarios para participar en la actividad. Ya ha elaborado sendos rótulos de cartulina de colores con cinta adhesiva (en la parte posterior)) que pegará en la camisa de cada uno(a) y que llevan escritos los nombres de diferentes estructuras de la materia. Fuera del salón les pega los rótulos y van entrando y ubicándose de tres en tres. Así: María tendrá el rótulo "Símbolo"; Pablo, el rótulo "CO_2"; Rosita, el rótulo "Compuesto"; Manuel, el rótulo "Elemento"; Ana, el rótulo "NaCl"; Jaime, el rótulo "Hidrógeno"; José, el rótulo "Fórmula"; Sandra, el rótulo "arena + cemento" y Juan, el rótulo "O_2". Posteriormente, les solicita que respondan las siguientes preguntas, por escrito:

a. ¿Qué relación existe entre los conceptos que tienen María y Manuel?
b. ¿Qué elementos forman el compuesto que tiene Pablo?
c. ¿Cuál es la correlación entre los rótulos de Rosita con el de Ana y el de José? (Explíquela)
d. ¿Qué elemento se representa en el rótulo de Juan?
e. ¿Qué se representa en el rótulo de Sandra? (Indíquelo con una frase)

f. ¿Qué compuesto se forma cuando se unen los elementos de los rótulos de Jaime y Juan?

Materiales a utilizar:

Rótulos de cartulina, pilotos, cinta adhesiva, hojas, bolígrafos, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas exploratorias.
- **Formativa:** Participación entusiasta en la actividad.
- **Sumativa:** Establecimiento de la relación entre símbolo y elemento. Establecimiento de la diferencia entre elemento y compuesto. Reconocimiento de que un compuesto se forma cuando se unen químicamente dos o más elementos. Establecimiento de la relación entre compuesto y fórmula. Establecimiento de la diferencia entre mezcla y compuesto.

Sugerencias para el docente:

- El docente debe controlar la disciplina, al momento de aplicar la prueba académica.

Grado: V°

Asignatura: Ciencias Sociales

Área: Naturaleza y Sociedad en el espacio y el tiempo.

Objetivo: Destacar la importancia de las actividades económicas relevantes de Panamá.

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de las actividades económicas importantes en distintas áreas de la economía nacional.
- Ubicación de actividades económicas en el espacio geográfico panameño.

Descripción de la actividad lúdica (Juego):

El maestro pide con anticipación a sus alumnos(as) que lleven figuras de: abacá, arroz, aves, azúcar, bananos, cacao, café, cocos, cueros, ganado, maderas, maíz, selva y tabaco. Luego, fija un mapa grande de Panamá, dividido en provincias; divide el grupo en pares y, a su llamado, los manda al mapa a pegar el producto que designe en la o las provincias que los producen. Posteriormente, les pide que, en una hoja, identifiquen por su nombre una actividad que se destaque por su importancia para la economía nacional, en las siguientes áreas:

a. Transporte marítimo.
b. Agricultura.
c. Minería.
d. Sistema financiero.
e. Explotación forestal.

Materiales a utilizar:

Ilustraciones de productos, cinta adhesiva, mapa de Panamá, hojas, bolígrafos, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.

UNIVERSIDAD DE PANAMA
BIBLIOTECA

- **Formativa:** Puntualidad al llevar las figuritas o ilustraciones de productos.
- **Sumativa:** Identificación de los productos producidos en Panamá, por provincias. Identificación de ejemplos relevantes en cada actividad económica.

Sugerencias para el docente:

- No es suficiente que los estudiantes ubiquen el tipo de actividad económica en el lugar donde ocurre. Deben presentar, además, ejemplos concretos que sean de relevancia nacional.

Grado: V°

Asignatura: Religión

Área: Religión, Moral y Valores.

Objetivo: Describir a la Iglesia como una comunidad de hermanos que tiene como centro a Jesús.

Dimensiones del aprendizaje:

- Descripción de la Iglesia como una comunidad de hermanos.
- Reconocimiento de la persona de Jesús como centro de la Iglesia.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Entregue a los niños las hojas con las respectivas ilustraciones y la narración bíblica de Hechos. 4:32-35; pídales que lean el citado texto y que:

a. Marquen con un gancho las ilustraciones que expresan que la Iglesia es una comunidad de hermanos.
b. Seleccionen en la narración 5 actividades que realizan los primeros cristianos y que los identifican como comunidad de hermanos.
c. Dibujen una escena que exprese que Jesús es el centro de la Iglesia.

Materiales a utilizar:

Hojas mimeografiadas, hojas blancas, lápiz, lápices de colores, bolígrafos, reglas, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Participación en la actividad.
- **Sumativa:** Identificación de ilustraciones que expresan que la Iglesia es una comunidad de hermanos. Selección de actividades que identifican a la Iglesia como comunidad de hermanos. Dibujo de una escena que expresa a Jesús como centro de la Iglesia.

Grado: VI°

Asignatura: Español

Área: Lectura y escritura.

Objetivo: Desarrollar la habilidad para que los(as) alumnos(as) redacten correctamente, logrando una escritura legible.

Dimensiones del aprendizaje:

- Descripción graduada.
- Expresión de ideas.
- Construcción de oraciones.
- Empleo de adjetivos.
- Conjugación de verbos.
- Manejo de ortografía.
- Uso de las mayúsculas y el punto.
- Legibilidad de la letra.

Descripción de la actividad lúdica (Cuento):

Presente a los(as) estudiantes un dibujo que tenga un contenido de interés. Pídales que escriban un cuento sobre lo observado en el dibujo y empleen creatividad e imaginación. El cuento debe tener una página. Se tomará en cuenta:

a. Graduación en la selección de los detalles.
b. Claridad y sentido lógico en la elaboración de ideas y oraciones.
c. Correcta ortografía de las palabras.
d. Correcta conjugación de los verbos.
e. Empleo de los adjetivos.
f. Letra legible.

Materiales a utilizar:

Cartel con la ilustración, hojas, bolígrafos, etc.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas exploratorias.

- **Formativa:** Participación entusiasta en la actividad.
- **Sumativa:** Organización y claridad en las ideas. Descripción en forma graduada. Correspondencia entre el cuento y el dibujo. Construcción de las oraciones en el cuento. Uso de adjetivos. Uso de verbos. Cuidado de la ortografía. Uso de las mayúsculas. Uso del punto. Legibilidad de la letra.

Sugerencias para el docente:

El cartel debe mostrar situaciones realmente interesantes para los(as) niños(as).

Grado: VI°

Asignatura: Matemática.

Área: Los números, sus relaciones y operaciones.

Objetivo: Identificar casos del Tanto por Ciento.

Dimensiones del aprendizaje:

- Conocimiento del Tanto por Ciento.
- Procedimiento de cálculo.
- Aplicación a la resolución de problemas de interés, comisión, descuento, otros.

Descripción de la actividad lúdica (Juego racional):

Ocho estudiantes hacen el papel de compradores y vendedores, prestatarios y banqueros, otros, en un comercio imaginario donde:

a. Estela compra a Carlitos una refrigeradora en B/. 600.00; pero éste le concede un descuento de B/. 300.00. ¿Qué % representa el descuento que Carlitos le hace a Estela?
b. Rodrigo le pide un préstamo al Banco de B/. 1,000.00 y paga de interés B/.200.00. ¿Qué % representa el interés pagado?
c. Susana se gana una comisión de B/. 100.00 por la venta de un carro usado que cuesta B/. 400.00. ¿Qué % se ganó en la comisión?
d. Renato le da a Miguel un 40% de los B/. 200.00 que recibió por trabajar un mes. ¿Cuántos balboas va a recibir Miguel?

Toma los datos en el tablero y luego les pide resuelvan en sus respectivas hojas los problemas que resultan de cada transacción realizada.

Materiales a utilizar:

Dinero imaginario, tablero, tiza, hojas, lápiz, bolígrafos, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Sondeo.
- **Formativa:** Colaboración en la actividad.
- **Sumativa:** Resolución de los problemas.

Sugerencias para el docente:

- Se puede aumentar el nivel de complejidad de los problemas y se pueden agregar distintos tipos de problemas.

Grado: VI°

Asignatura: Ciencias Naturales

Área: Naturaleza y Sociedad en el espacio y en el tiempo.
Objetivo: Sintetizar la importancia del desarrollo sostenible.

Dimensiones del aprendizaje:

- Demostración de lo que se entiende por desarrollo sostenible y su importancia.
- Identificación de actividades humanas en las que se realiza desarrollo sostenible.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Se presenta a los(as) estudiantes carteles que ilustren las siguientes situaciones: deforestación de un área, cría de animales (ex - situ) y la realización de un huerto casero. Observadas las tres situaciones, se pide a los estudiantes que dibujen el paisaje que consideran representa la participación de los seres humanos en actividades de desarrollo sostenible. Además, se les pide que debajo expliquen el porqué de su selección.

Materiales a utilizar:

Carteles ilustrativos, hojas, lápiz, lápices de colores, regla, bolígrafos, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Preguntas exploratorias.
- **Formativa:** Elaboración del dibujo.
- **Sumativa:** Comprensión de lo que significa desarrollo sostenible. Identificación en la lámina de la imagen que representa el desarrollo sostenible.

Sugerencias para el docente:

Pueden realizarse excursiones a áreas reales en que se observen tales situaciones.

Grado: VI°

Asignatura: Ciencias Sociales

Área: Naturaleza y Sociedad en el espacio y en el tiempo.

Objetivo: Determinar el grado de contaminación existente en la comunidad.

Dimensiones del aprendizaje:

- Identificación de lugares contaminados en la comunidad.
- Reconocimiento de fuentes de contaminación en la comunidad.

Descripción de la actividad lúdica (Juego dramatizado):

Presente a los(as) estudiantes el siguiente caso:

Las autoridades municipales necesitan hacer un estudio para identificar si existe contaminación del ambiente natural en la comunidad donde vivimos, para poner en práctica medidas que protejan el ambiente.

El Alcalde o la Alcaldesa ha decidido contratarte para que identifiques los lugares importantes donde hay contaminación. Un(a) estudiante hará el papel del (la) alcalde(sa), entrará al salón y hará dicha propuesta a todos(as) los(as) estudiantes. Cada estudiante llenará el siguiente cuadro:

Lugares que visitarás	Lo que observarás
1.	
2.	
3.	

Materiales a utilizar:

Hojas, bolígrafos, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Sondeo.
- **Formativa:** Participación en la actividad.
- **Sumativa:** Identificación de lugares contaminados en la comunidad. Reconocimiento de fuentes de contaminación en la comunidad.

Sugerencias para el docente:

Pida a los(as) estudiantes que den respuestas concretas y específicas, mencionando los nombres propios de los lugares que visitarán. Se pueden organizar excursiones, a criterio del docente, a lugares contaminados, siempre que no representen peligro para la salud de los(as) alumnos(as).

Grado: VI°

Asignatura: Religión.

Área: Religión, Moral y Valores.

Objetivo: Valorar la importancia de los valores cristianos en la convivencia familiar.

Dimensiones del aprendizaje:

- Reconocimiento de la importancia de los valores cristianos.
- Identificación de los valores cristianos en la convivencia familiar.

Descripción de la actividad lúdica (Dibujo):

Presente a los(as) niños(as) la hoja que contiene el cuadro de actitudes, para que ellos:

a. Seleccionen 5 actitudes importantes que contribuyen a la convivencia familiar, marcándolas con una X en la columna Preferencias.

b. Indiquen por escrito 3 razones del porqué el resto de las opciones que aparecen en el cuadro no son actitudes que conllevan valores cristianos.

c. Expresen con un dibujo la vivencia de valores cristianos en la familia.

Materiales a utilizar:

Hojas, lápiz, lápices de colores, bolígrafos, reglas, otros.

Evaluación:

- **Diagnóstica:** Conversatorio.
- **Formativa:** Participación en la actividad.
- **Sumativa:** Selección de actitudes que contribuyen a la convivencia familiar. Razones valederas del porque una actitud negativa no conlleva valores cristianos. Expresión, en el dibujo, de la vivencia de valores cristianos en la familia.

CUADRO DE ACTITUDES

Actitudes	Preferencias
1. Ayudo en las labores de la casa.	
2. Me desagrada que mis padres me manden a estudiar.	
3. Sólo me preocupan mis cosas personales.	
4. Obedezco con respeto a mis abuelos.	
5. Me gusta orar en familia.	
6. Me divierto cuando castigan a mi hermano(a).	
7. Prefiero comer sólo, que en familia.	
8. Siento mucho la separación de mis padres.	
9. No me gustan las reuniones familiares.	
10. Confío mucho en el amor de mi familia.	

Sugerencias para el docente:

- El (la) docente puede incluir la lectura de un cuento moralizador con respecto a los valores cristianos.

CONCLUSIONES

- ⇨ Los (las) docentes de la Escuela Presidente Porras, tienen clara conciencia del valor didáctico y psicopedagógico de las actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

- ⇨ Tal como se ha demostrado a través del análisis de los resultados, la mayoría de los (las) educadores (as) de esta institución utilizan la actividades lúdicas como estrategias didácticas para orientar y promover los aprendizajes. Sin embargo, éstas deben ser aplicadas con más frecuencia en el quehacer educativo diario.

- ⇨ Es de apreciar que el conjunto de los (las) educadores (as) en estudio no cuenta con el material o los recursos didácticos necesarios que faciliten el desarrollo de la actividad lúdica en el salón de clases.

- ⇨ El 81% de los (las) docentes encuestados (as) no ha participado en seminarios o cursos relacionados con la didáctica de las actividades lúdicas.

- ⇨ Las actividades lúdicas son estrategias que promueven la participación activa de los (las) estudiantes, por lo tanto pueden ser consideradas, también, como estrategias motivacionales.

- ⇨ El juego, el canto, las rondas, el cuento, entre otras, son actividades que promueven el desarrollo integral del niño (a) en sus distintas áreas: cognoscitiva, socioafectiva y psicomotora. Estas actividades permiten que los(las) niños (as) se comuniquen entre sí y con el (la) docente; amplíen los canales de socialización y las relaciones interpersonales; expresen sus sentimientos y manifiesten aptitudes y comportamientos.

- ⇨ Las actividades lúdicas pueden ser consideradas como estrategias psicoterapéuticas que ayudan al niño (a) a vencer las barreras de la timidez, el egoísmo o individualismo y todas las manifestaciones propias del carácter egocéntrico.

- ⇨ Un factor importante es la correlación de estas actividades con las demás materias, ya que esto facilita la labor educativa y hace más dinámico el aprendizaje.

- ⇨ El logro de los aprendizajes en este nivel primario de enseñanza, depende, en gran parte, de la aplicación adecuada de las estrategias lúdicas porque ellas constituyen el interés primordial del infante.

- ⇨ Las actividades lúdicas permiten aprender disfrutando y son, por ello, un elemento de motivación para cualquier edad.

RECOMENDACIONES

- ⇨ Incentivar más el uso de las actividades lúdicas como estrategias didácticas en el nivel primario de la educación porque ésta es una actividad que se está perdiendo.

- ⇨ Ofrecer, el Ministerio de Educación, seminarios, cursos, charlas, guías educativas, otros, orientados a capacitar y preparar a los (las) educadores (as) en los procedimientos didácticos de las actividades lúdicas, en el desarrollo de los contenidos curriculares de asignaturas; para poder aplicarlas correctamente en la enseñanza.

- ⇨ Proveer a los (las) docentes de los materiales y recursos didácticos necesarios para la aplicación de la actividad lúdica en la enseñanza.

- ⇨ Se recomienda al educador (a) complementar el proceso de enseñanza aprendizaje con actividades lúdicas como estrategias didácticas, planificando en el quehacer diario por lo menos dos actividades apoyadas con el juego para ayudar a la construcción de los aprendizajes.

- ⇨ Para que la actividad lúdica cumpla su función didáctica y psicopedagógica, el (la) docente debe permitir la actuación libre y espontánea del niño (a) sin coacción. El juego no debe ser impuesto obligatorio porque si los (las) niños (as) viven la actividad como imposición, la misma puede perder su sentido lúdico.

- ⇨ El (la) educador (a) debe ser cuidadoso al seleccionar la actividad lúdica para que la misma responda a los intereses, edad, necesidades y expectativas del niño (a).

- ⇨ Promover a través de la dirección de esta institución escolar el desarrollo de estas actividades las cuales son muy importantes y que se den junto con otras escuelas, ya que son técnicas que ayudan a compartir experiencias, formar valores, hábitos y habilidades, lo que redunda en el mejoramiento de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

BALLESTEROS, Antonio:. **El Método Decroly**. Séptima Edición.- Buenos Aires, Argentina; Editorial Losada S.A.; 1945,

BANDET, J:. **Enseñar a Través del Juego**. Tercera Edición.- Barcelona España, Editorial Fontanella, 1975.

BARRANTES, E. CHAVARRÌA, Rodrigo: **Investigación. Un camino al conocimiento. Un enfoque Cuantitativo y Cualitativo.** S/E. San José Costa Rica Editorial Universidad Estatal a Distancia; (1999).

BERNARDINI, Carolina:. **¿Por qué educar jugando?** (2002). Disponible en: ar.geocities.com/educar_jugando.

BOZ, Zuzek. De: **El Juego y su Valor Educativo**. Artículo (http:www.google.com).

BUSTAMANTE, Esteban:. **Didáctica de las Actividades Lúdicas**. Apuntes de cátedra, Educ.480; 2003.

CANAS, José:. **Didáctica de la Expresión Dramática.** Segunda Edición.- España, Edición Octaedro, 1992.

CASIS, Carlos Camilo. **Dibujo: Base Indispensable de todo Aprendizaje**. Tercera Edición.; Panamá.- Editorial Santillana, 1998.

COLL, Cesar. **¿Qué es el Constructivismo?** Cuarta Edición; Buenos Aires, República de Argentina, Editorial Magisterio del Río de la Plata, 1997.

COMBETTA, Oscar C. **Didáctica Especial**. Quinta Edición. Buenos Aires, Argentina ; Editorial Losada, S.A., 1978.

COOK, Susana. **El Juego como Estrategia Metodológica en la Educación**. (2000). Disponible en: OroVerde.com.ar/jardín/juego.httm.

DE GUEVARA Marixenia. **Juegos**. Monografía Universidad de Panamá. C.R.U.L.S., 275, Las Tablas, República de Panamá 1998

DELL ORDINE, Jesús L. **El Juego como Recurso Didáctico.** (2001). Disponible en: http://alipso.com/monografias/juegos_didacticos (1)/

LUZURIAGA, Lorenzo. **Pedagogía**. Buenos Aires Argentina. Editorial Lozada S.A. 1966

SHUNK, Dale H. **Teoría del Aprendizaje**. Segunda Edición. México D.F.. Impresora Roma S.A. . 1997

Diccionario de Pedagogía y Psicología. Editorial Cultural S.A., España; 1999.

Diccionario Enciclopédico Ilustrado Educar. Editorial Oriente. S. A., Santa Fe de Bogotá, Colombia, 1993.

Diccionario Enciclopédico MENTOR. Tomo II. Editorial Castell, 1983.

Diccionario Problemas de Aprendizaje 4 Edición Mc Graw Hill: Madrid: Editorial Mc Graw Hill 2003.p. 371

DINELLO, R: **El Derecho del Juego**. Tercera Edición, Argentina: Editorial Nordan, 1984.

Dirección Provincial de Panamá. **Los Niños Aprenden Jugando**. Folleto, Panamá, 1984.

Enciclopedia General de la Educación. Océano Grupo Editorial, S.A. Barcelona, España 2003.

Folleto: Horizonte Docente. Un Mundo de Juegos. 2do. Congreso de Nivel Inicial. 2004. (http:www.google.com).

GAMBOA, Vitelleschi de: Artículo. **El Juego en el Contexto Escolar**. (http:www.google.com). 2003.

GONZÁLEZ, Bexi, Medina C. y Sáez, L. **La Actividad Lúdica y el Canto Didáctico en la Edad Preescolar**. Monografía, Universidad de Panamá. C.R.U.L.S. Las Tablas, República de Panamá, 2004.

GONZÁLEZ, Diego. **Didáctica o Dirección del Aprendizaje**. Sexta Edición.- La Habana Cuba, Editorial Cultural S.A., 1959.

GORMAN, Richard M. **Introducción a Piaget, una Guía para Maestros(as).** Tercera Edición.- Buenos Aires, Argentina, Editorial Galdós; 1975.

Gran Diccionario de las Ciencias de la Educación. Ediciones Euroméxico, S.A. de C.V. 1999.

GRANDULFO DE GRANATO María A. **El Juego en el Proceso del Aprendizaje**. Segunda Edición.- Argentina; Editorial Humanitas. 1994.

GUERRERO, Casandra. Artículo. **Los Juegos como Herramienta en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje**. Juegos Ecológicos. (http:www.google.com). 2004.

HARGREAVES, David. **Infancia y Educación Artística.** Segunda Edición.- Madrid; Editorial San Francisco S.A. 1990.

HELMING, Helene. **El Sistema Montessori**. Segunda Edición. Editorial Luis Miracle, S.A., Barcelona España. 1972.

HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto H., Fernández C., y Baptista, L. **Metodología de la Investigación**. Cuarta Edición, México, D.F., Editorial McGraw Hill, 1991.

LADRON DE GUEVARA, Laureano. **Análisis de la información. Instituto Colombiano de Educación Superior**. S/E. Bogotá, Colombia. Editorial Instituto Superior de Ciencias y Tecnologías 1996.

Ministerio de Educación. Guía Didáctica de Evaluación Continúa de los Aprendizajes. Proyecto de Desarrollo Educativo Básico, (PRODEBAS) Panamá. 2000.

MEDUC y Universidad de Panamá. Módulo: **La Metodología Juego-Trabajo**. Programa de Capacitación Docente, (PRODEBAS) Panamá. 1999.

MOYTES, J.R. **El Juego en la Educación Infantil y Primaria**. Segunda Edición; Madrid, España, Editorial Ministerio de Educación y Ciencias. 1990.

OREM, R.C: **La Teoría y el Método Montessori en la actualidad**. Primera Edición. Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina; 1974.

ORTEGA, Rosario. **Jugar y Aprender**. Editorial Díadas; Sevilla, 1990.

PAPALIA, Diane E. y Wendkos Olds, Sally. **Psicología del Desarrollo**. Tercera Edición., México; Editorial McGrawHill. 1988.

PIAGET, J. e Inhelder, B. **Psicología del Niño**. Duodécima Edición. Madrid España; Editorial Morata, 1984.

ROJAS S, Alfonso. **Guía Metodológica del Juego**. En: Ministerio de Educación. Panamá. 1965.

VYGOTSKY, L.S. **El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores**. Quinta Edición; Barcelona , España; Editorial Grijalbo, 1979.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA EN INTERNET

1. http://www.google.com/diccionariode pedagogiavirtual.html
2. http://www.google.com/diccionariodepedagogiavirtual.html
3. http://www.google.com/diccionariodepedagogia/autoresvarios.html
4. http://www.google.com.pedagogiaaplicada.html
5. http://www.google.com.folletohorizontedocente.html
6. http://www.google.com.psicopedagogiailustrada.html
7. http://www.google.com.actividadesludicas.html
8. http://www.google.com.aprendizajepormediodeljuego.html

ANEXOS

ANEXO # 1
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORIA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CON ESPECIALIZACIÓN EN DIDÁCTICA
Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

ENCUESTA

Distinguido (a) Educador (a):

La presente encuesta tiene por objeto solicitar de usted su aporte para conocer aspectos relacionados con el uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria.

Agradecemos la cooperación que nos pueda brindar contestando lo más correcto posible, ya que esta información nos servirá para la realización de un trabajo de investigación de la Universidad de Panamá.

Instrucción: Marque con una **X** su respuesta.

A. Aspectos Generales

1. Grado que usted atiende: _____
2. Cantidad de alumnos (as) que tiene:
   Masculino: _____ Femenino: _____
3. Años de experiencia docente: _____
4. Título académico que posee:
   Maestro de grado: ☐
   Licenciatura: ☐
   Estudios a nivel de Postgrado ☐

Si está realizando estudios universitarios actualmente especifique cuales:

_____

B. Aspectos Técnico-Docente

5. ¿Qué entiende por actividades lúdicas? (Explique con sus palabras)

_____

_____

6. ¿Conoce usted el valor educativo de las actividades lúdicas (juegos, cantos, rondas, y otras) para la enseñanza y el aprendizaje?

Sí _____ No _____

7. ¿Ha participado de seminarios o cursos que se relacionen con la metodología de las actividades lúdicas?

Sí _____ No _____

Si contesta sí,

Especifique

_____

_____

8. ¿Considera usted que los juegos cantos y rondas son beneficiosos para el logro de los aprendizajes de sus estudiantes?

Sí _____ No _____

Si contesta sí especifique

Porque

_____

_____

9. ¿Utiliza usted este medio para dar algunas clases en su salón?

Sí _____ No _____

Indique cuales utilizas:

10. ¿Indique en cuál asignatura utiliza estas estrategias? (Marque la casilla)

Español ☐

Matemáticas ☐

Ciencias Naturales ☐

Ciencias Sociales ☐

Religión ☐

Otras

_____

11. ¿Con qué frecuencia aplica usted estas estrategias para enseñar?

Siempre ☐

Algunas veces ☐

Pocas veces ☐

Nunca ☐

12. ¿Con qué fin utiliza usted las actividades lúdicas?

Didáctico ☐

Recreativo ☐

Ambos ☐

13. ¿Considera usted que los juegos, cantos o cualquier otra actividad lúdica promueve la participación activa de sus alumnos (as)?

Sí No

Por qué:

_____

14. Correlaciona usted estas actividades con otras materias?

Sí _____ No _____

Por qué

_____

15. ¿Aporta el Ministerio de Educación material didáctico o guías didácticas para el desarrollo de las actividades lúdicas?

Sí _____ No _____

Si contesta sí, especifique cuales:

ANEXO # 2
BREVE RESEÑA DE LA ESCUELA PRESIDENTE PORRAS

Esta escuela fue inaugurada el día 20 de septiembre de 1924. Lleva el nombre del ilustre coterráneo Dr. Belisario Porras uno de los Gobernantes más destacados e impoluto que ha tenido la nación Panameña.

La idea de edificar esta escuela fue emanada, por el propio Dr. Porras, siendo gobernante de la nación, en el periodo anterior al año de 1924, compró a los sucesores de la familia Velásquez Espino, una casa grande, que ocupaba la parte alta o loma que los pobladores de antaño llamaban "El Perú" donde dormían y sesteaban hatos de cabras y chivos. Allí se colocó la escuela modelo, cuyo constructor fue un señor Suizo llamado Agustín Indume, quien con el deseo de hacer una buena obra, enseña al señor Antonio Zambrano (oriundo de Santo Domingo), sobre la composición, los materiales y medidas requeridas para hacer los ladrillos con la suficiente resistencia para la magnitud de la obra requerida que unidas la habilidad del constructor, hoy desafían el tiempo indefinidamente.

La obra según datos no bien confirmados tuvo un costo de 100,000.00 (cien mil balboas), cuando aún los trabajos se hacían de manera rudimentaria. En su inauguración le correspondió al Dr. Octavio Méndez Pereira, cortar la cinta de honor, en nombre del gobierno de esa época y dar oficialmente por inaugurada tan magna obra.

Desde el año de 1924, hasta hoy (2004), han prestado sus servicios 23 directores y 12 sub. directores. El primer Director fue el maestro Manuel Antonio Icaza. Y el actual es Renaúl Batista B. El edificio escolar cuenta con 21 aulas de clases, la sub. dirección, dirección, comedor escolar, aula máxima, gimnasio, laboratorio de ciencias, biblioteca y un laboratorio de informática.

ANEXO # 3
FOTOGRAFIA DE LA ESCUELA PRESIDENTE PORRAS

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE LOS SANTOS
DEPARTAMENTO DE ***ESPAÑOL***
PROFESOR ***MANUEL CEDEÑO ESPINOSA***

Las Tablas, 9 de mayo de 2005

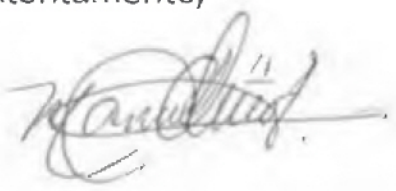
A QUIEN CORRESPONDA:

Por este medio confirmo haber hecho la **revisión de español** al **Trabajo de Graduación** de la estudiante **ANDREÍNA I. SÁNCHEZ V.**, con cédula N° **6-68-404**; y con respecto al mismo puedo corroborar lo siguiente:

- **Al revisar todos los capítulos, tengo que manifestarles que este trabajo llena todos los requisitos de sintaxis, gramática y ortografía castellanas; inherentes a un trabajo de esta categoría**.

Sin otro particular quedo de ustedes,

Atentamente,



Profesor **Manuel Cedeño Espinosa**
Cédula **7-102-770**
Código de Profesor de la Universidad de Panamá 9806.