



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

CURSO: PRÁCTICA PEDAGÓGICA PROFESIONAL

MDS 713

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

**JORNADA DE CAPACITACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DE JUEGOS
EDUCATIVOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN PRIMARIA DE LA
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ.**

ELABORADO POR:

BELKIS M. QUINTERO P.

9-209-172

FACILITADOR: DOCTOR EDUARDO S. BARSALLO V.

NOVIEMBRE, 2010

AGRADECIMIENTO

A nuestro Padre Dios, por darme la sabiduría y la oportunidad de alcanzar una meta más.

Mi eterna gratitud a mi esposo e hijos por el apoyo y comprensión que siempre me han brindado.

Gracias a la Universidad Nacional por la oportunidad brindada, en especial al Doctor Eduardo S. Barsallo V.; asesor del curso.

A los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, por toda su colaboración durante el desarrollo de mi Práctica Pedagógica Profesional.

A mis compañeros y compañeras por su solidaridad y voz de ánimo.

A todos ustedes **¡Muchas Gracias!**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, con todo el amor a Dios, por brindarme la fortaleza y sabiduría, a mi esposo y en especial a mis hijos Elías Emmanuel y Emmanuel Elías, quienes son los que me han estimulado a continuar y profundizar mis estudios, con la esperanza de cosechar nuevos éxitos en mi vida profesional.

ÍNDICE GENERAL

	Páginas
Agradecimiento	ii
Dedicatoria	iii
Índice General	iv
Índice de Cuadros	vii
Índice de Gráficas	ix
Introducción	xii
FASE I DIAGNÓSTICO	
1.1 Área de Estudio	15
1.2 Población Atendida	15
1.3 Instrumento de Recolección de Datos	15
1.4 Encuesta	16
1.5 Análisis de Cuadros y Gráficas	18
1.6 Aspectos Detectados en el Diagnóstico	33
FASE II ELABORACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN	
2.1 Antecedentes del Proyecto	35
2.2 Justificación del Proyecto	35
2.3 Descripción del Problema	36
2.4 Descripción del Proyecto	36
2.5 Misión	37
2.6 Objetivos	37

2.6.1 Generales	37
2.6.2 Específicos	38
2.7 Localización del Proyecto	38
2.8 Beneficiarios del Proyecto	38
2.9 Posibles Efectos y Resultados	38
2.10 Recursos	39
2.10.1 Económicos	39
2.10.2 Humanos	40
2.11 Cronograma de Actividades	40

FASE III EJECUCIÓN DEL PROYECTO

3.1 MÓDULO I. Importancia de las Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.

3.1.1 Planeamiento de la Clase	43
3.1.2 Contenido	44
3.1.3 Power Point	48
3.1.4 Evidencias	50
3.1.5 Resultados Obtenidos	51

3.2 MÓDULO II. El Juego Fomenta la Creatividad en el Niño.

3.2.1 Planeamiento de la Clase	52
3.2.2 Contenido	53
3.2.3 Power Point	62
3.2.4 Evidencias	65
3.2.5 Resultados Obtenidos	66

3.3 MÓDULO III. Los Juegos Educativos, una Actividad que Fomenta el Docente Creativo.

3.3.1 Planeamiento de la Clase	67
--------------------------------	----

3.3.2 Contenido	68
3.3.3 Power Point	72
3.3.4 Evidencias	74
3.3.5 Resultados Obtenidos	75
3.4 MÓDULO IV. Escuelas Creativas	
3.4.1 Planeamiento de la Clase	76
3.4.2 Contenido	77
3.4.3 Power Point	82
3.4.4 Evidencias	84
3.4.5 Resultados Obtenidos	85

Conclusiones

Recomendaciones

Anexos

Perfil

Solicitud de Autorización

Autorización del Director

Control de Asistencia

Certificación de Corrección del Profesor de Español

Copia del Diploma del Profesor de Español

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1	Distribución de los estudiantes encuestados por sexo.	19
CUADRO N° 2	Distribución de los estudiantes encuestados por edad y sexo.	20
CUADRO N° 3	Distribución de los estudiantes según el conocimiento sobre las actividades lúdicas.	21
CUADRO N° 4	Opinión de los estudiantes sobre la importancia que ofrece las actividades lúdicas dentro de la carrera que cursan.	22
CUADRO N°5	Opinión de los estudiantes sobre el conocimiento brindado por la Universidad referente a las actividades lúdicas.	23
CUADRO N°6	Opinión que tienen los estudiantes referentes a las expectativas que le ofrece el plan de estudio sobre el curso de las actividades lúdicas.	24
CUADRO N°7	Opinión de los estudiantes de IV año de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, en relación a la realización de actividades lúdicas en el desarrollo del curso.	25
CUADRO N°8	Opinión de los estudiantes encuestados referente a la posibilidad de aplicar las actividades lúdicas en todas las asignaturas.	26

CUADRO N°9	Opinión de los estudiantes de IV año de la Licenciatura en Educación, en relación a la aplicación de las actividades dentro el proceso enseñanza aprendizaje.	27
CUADRO N°10	Opinión de los estudiantes del grupo de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, con relación a la necesidad de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.	28
CUADRO N°11	Opinión de los estudiantes encuestados frente a la posibilidad de profundizar sobre las actividades lúdicas.	29
CUADRO N°12	Opinión de los estudiantes de la Licenciatura de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, con relación a los temas que les gustaría que se profundicen.	30
CUADRO N°13	Opinión de los estudiantes encuestados, con relación a la aplicación de las diferentes actividades lúdicas, cuando les corresponda ejercer su profesión.	31
CUADRO N°14	Opinión de los estudiantes de IV año de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, sobre el dominio de las diferentes actividades lúdicas.	32

ÍNDICE DE GRÁFICAS

- Nº1 Sexo de los estudiantes encuestados de la Extensión Universitaria de 19
Chepo Anexo-Tortí.
- Nº2 Edad de los estudiante de IV año de la Licenciatura en Educación 20
Énfasis en Primaria de la Extensión Universitaria de Chepo
Anexo-Tortí.
- Nº3 Distribución de los estudiante según el conocimiento sobre las 21
lúdicas.
- Nº4 Importancia que tiene las actividades lúdicas, en la carrera que están 22
cursando.
- Nº5 Opinión de los estudiantes de la Extensión Universitaria de 23
Chepo Anexo- Tortí, con relación a los conocimientos brindados por la
Universidad.
- Nº6 Expectativas que les ofrece el plan de estudio sobre las actividades 24
lúdicas a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo
Anexo- Tortí.

- Nº7 Opinión de los estudiantes en relación a la realización de actividades lúdicas en el desarrollo de curso. 25
- Nº8 Opinión de los estudiantes, respecto a la posibilidad de aplicar las actividades lúdicas en todas las asignaturas. 26 las
- Nº9 Opinión de los estudiantes en relación a la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje. 27
- Nº10 Opinión de los estudiante de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, con relación a la necesidad de las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje. 28
- Nº11 Opinión de los estudiantes encuestados frente a la posibilidad de profundizar sobre las actividades lúdicas. 29
- Nº12 Opinión de los estudiantes de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, con relación a los temas que les gustaría profundizar. 30
- Nº13 Opinión de los estudiantes con relación a la aplicación de las actividades lúdicas cuando les corresponda ejercer la profesión. 31

Nº14 Opinión de los estudiantes, con relación al dominio de las 32
diferentes actividades lúdicas.

INTRODUCCIÓN

Este es un proyecto que está dirigido a todos los estudiantes, que pronto se incorporarán a ejercer la labor docente, como para aquellos que la desempeñan actualmente, e incluso para quienes, aunque desarrollen esta misma actividad, no están seguros si su elección de carrera fue la acertada.

Fue elaborado pensando en todas aquellas inquietudes que presentaron los estudiantes cuando se les realizó el diagnóstico; y que consideran deben aclarar, para que no interfieran durante su práctica profesional y por ende en el ejercicio de su profesión.

Es por ello que a lo largo del trabajo se encontrará los temas desarrollados con un lenguaje exento, en la mayoría de los casos, de tecnicismos innecesarios y donde se combinan elementos teóricos y prácticos; todo con el propósito de responder a esas inquietudes de las que se mencionó antes.

En función a lo anterior, presentamos tres capítulos, el número 1 hace referencia a la elaboración del diagnóstico, donde se menciona el instrumento utilizado con su debida tabulación y análisis. De igual manera, se presenta los respectivos cuadros y gráficas que reflejan la información obtenida.

En el capítulo 2, se redacta el proyecto socio-educativo, en el se señala el perfil del proyecto y los datos generales del mismo, además contiene los lineamientos utilizado para su ejecución.

Dentro del capítulo 3, se plasma la ejecución del proyecto, donde se desarrollan los módulos utilizados, con su respectiva planificación y se muestran los power point y las evidencias del trabajo realizado.

El proyecto es el producto de las aportaciones de los autores consultados y de nuestras experiencias vividas en las aulas. A través de este proyecto, esperamos contribuir con el enriquecimiento de los estudiantes, dentro de su formación pedagógica y de todo aquel que esté de acuerdo en que un maestro inolvidable es el que se interesa realmente por sus estudiantes y los lleva firme, pero, afectuosamente, por el camino del conocimiento, haciendo gala de una maravillosa creatividad que conduce a fomentar la de sus estudiantes.

FASE- I
DIAGNÓSTICO

El proyecto de intervención que como estudiantes de la maestría en docencia superior debemos desarrollar, para culminar satisfactoriamente el plan de estudio se enmarca en tres fases. A continuación detallamos la fase 1 que consiste en la aplicación del diagnóstico.

1.1-AREA DE ESTUDIO:

Para determinar la necesidad del proyecto titulado "JORNADA DE CAPACITACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN PRIMARIA DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ, realizamos un diagnóstico, para lo cual aplicamos una encuesta que contenía 12 preguntas cerradas, las mismas nos ayudaron a determinar las necesidades que presentaban los estudiantes en el curso sobre las actividades lúdicas.

1.2-POBLACIÓN ATENTIDA:

La población atendida durante el desarrollo del proyecto fueron 15 estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

1.3- INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica utilizada para la recolección de la información utilizada para la elaboración del proyecto de intervención fue la encuesta.

La encuesta constaba de preguntas sobre aspectos generales y 12 preguntas cerradas que buscaban conocer el dominio o deficiencias en el área de las actividades lúdicas.

1.4-Encuesta

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ
ENCUESTA

Solicitamos a usted de manera respetuosa, llenar esta encuesta, la misma nos permitirá realizar un diagnóstico sobre el nivel de entrada que usted tiene con relación al curso de Actividades Lúdicas. (Marcar con una x los diferentes aspectos).

Datos generales:

Sexo:

- Masculino Femenino

Edad:

- Entre 20-25 años Entre 26-30 años Más de 30 años

1-¿Conoce usted sobre las actividades lúdicas?

- Sí No

2-¿Tienes claro la importancia que ofrecen las actividades lúdicas dentro de la carrera que estás cursando?

- Sí No

3-¿El conocimiento que tienes sobre las actividades lúdicas te lo ha ofrecido la Universidad?

- Sí No

4-¿El curso de actividades lúdicas que te ofrece el plan de estudio llena sus expectativas?

- Sí No

5-¿Realizaron diferentes actividades lúdicas en el curso que desarrollaron?

- Sí No

6-¿Crees que en todas las asignaturas se pueden aplicar las actividades lúdicas?

- Sí No

7- ¿Actualmente observas la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

- Sí No

8-¿Crees que es necesario las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

- Sí No

9- ¿Te gustaría profundizar sobre las actividades lúdicas?

- Sí No

10-¿Qué temas de los que te presentamos te interesarían profundizar?

Favor marcar de 1 a 5 en orden de prioridad.

- El juego
- Diferentes actividades lúdicas
- Los juguetes
- Los materiales
- Escuelas creativas

11- ¿Aplicarías las diferentes actividades lúdicas cuando tengas la oportunidad de ejercer la profesión?

- Sí
- No

12- ¿Dominas actualmente diferentes actividades lúdicas?

- Sí
- No

GRACIAS POR SU COOPERACIÓN

1-4-ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES.

Procedemos a presentar los cuadros y gráficas que contienen los resultados más relevantes, producto del análisis de la encuesta aplicada a los 15 estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

CUADRO Nº-1

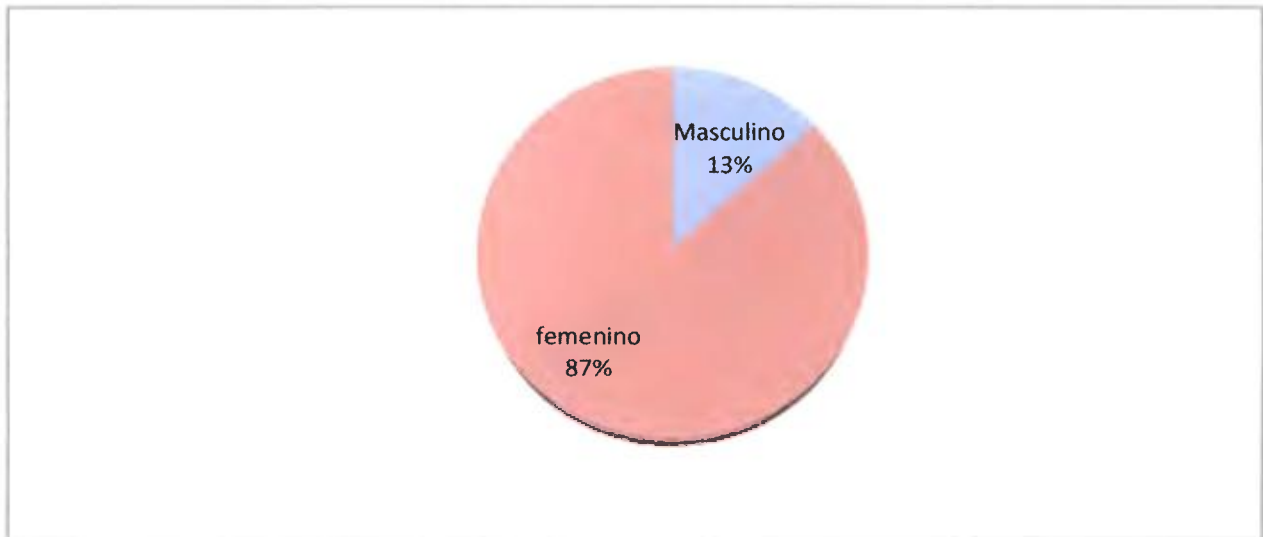
DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ENCUESTADOS POR SEXO.

Total		Sexo			
Nº	%	Masculino		Femenino	
		Nº	%	Nº	%
15	100	2	13.33	13	86.67

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo -Tortí.

GRÁFICA Nº-1

Sexo de los Estudiantes Encuestado de la Extensión Universitaria de Chepo-Tortí.



La gráfica refleja que de los 15 estudiantes encuestados el 13% corresponde al sexo masculino y el 87% representa al sexo femenino.

CUADRO N°-2

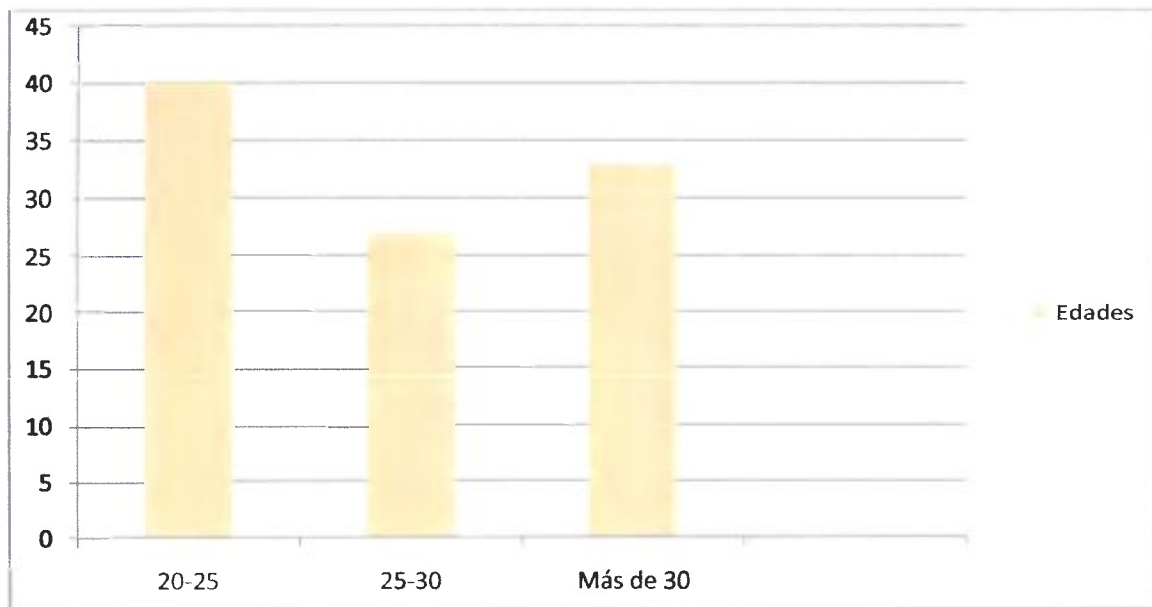
DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ENCUESTADOS POR EDAD Y SEXO

EDAD DE LOS ESTUDIANTES	Total		Sexo			
	N°	%	Masculino		Femenino	
			N°	%	N°	%
Entre 20-25 años	6	40.0	1	7.0	5	33.0
Entre 26-30 años	4	27.0	0	0	4	27.0
Más de 30 años	5	33.0	2	13.0	3	20.0
TOTAL	15	100.0	3	20.0	12	80.0

Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo-Tortí

GRÁFICA N°-2

Edad de los estudiantes encuestados de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí



En la gráfica se refleja que el 40% de los encuestados son jóvenes, porque tienen una edad de 20-25 años y un 27% oscilan entre 25-30; sin embargo hay un 33% que presentan más de 30 años de edad.

CUADRO Nº-3

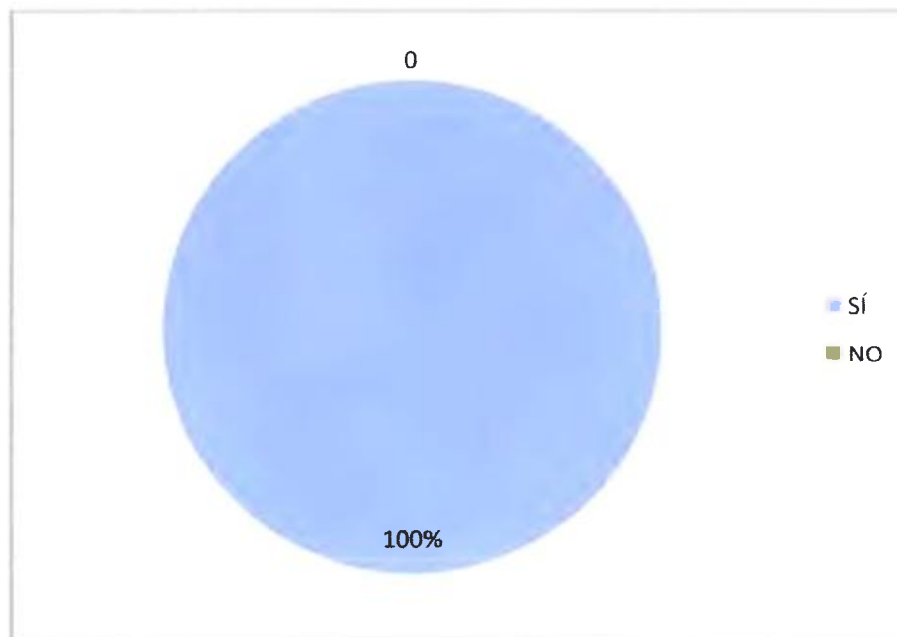
DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES SEGÚN EL CONOCIMIENTO SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

Total		CONOCIMIENTOS SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.			
Nº	%	SI		NO	
		Nº	%	Nº	%
15	100	15	100	0	0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº-3

Distribución de los estudiantes según el conocimiento sobre las actividades lúdicas.



En esta gráfica apreciamos que los 15 estudiantes encuestados poseen algún conocimiento sobre las actividades lúdicas.

CUADRO Nº-4

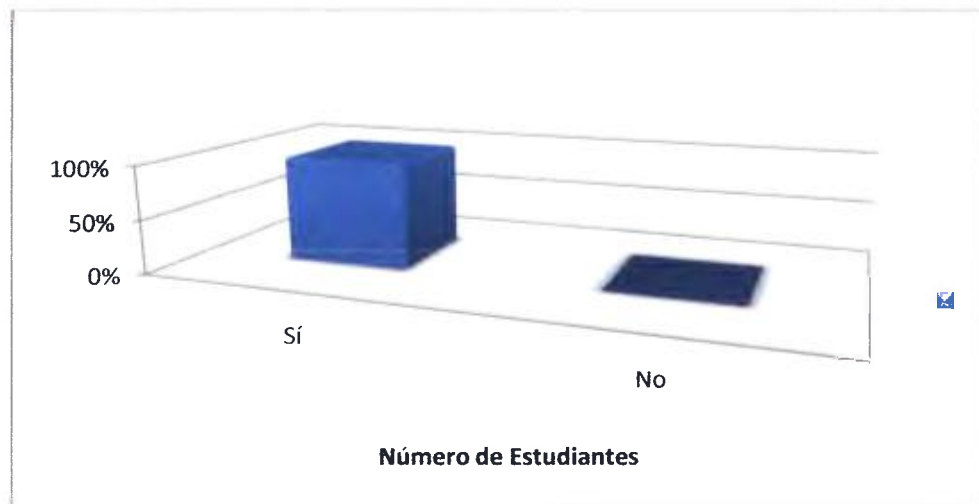
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA IMPORTANCIA QUE OFRECEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DENTRO DE LA CARRERA QUE CURSAN.

Total		IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS DENTRO DE LA CARRERA QUE CURSAN.			
Nº	%	SI		NO	
		Nº	%	Nº	%
15	100	15	100	0	0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº- 4

Importancia que tienen las actividades lúdicas, en la carrera que están cursando



Los estudiantes encuestados tienen claro, que el curso de las actividades lúdicas es muy importante dentro de la carrera que están cursando, muestra de ello es que 15 estudiantes que reflejan el 100% respondieron que sí.

CUADRO Nº-5

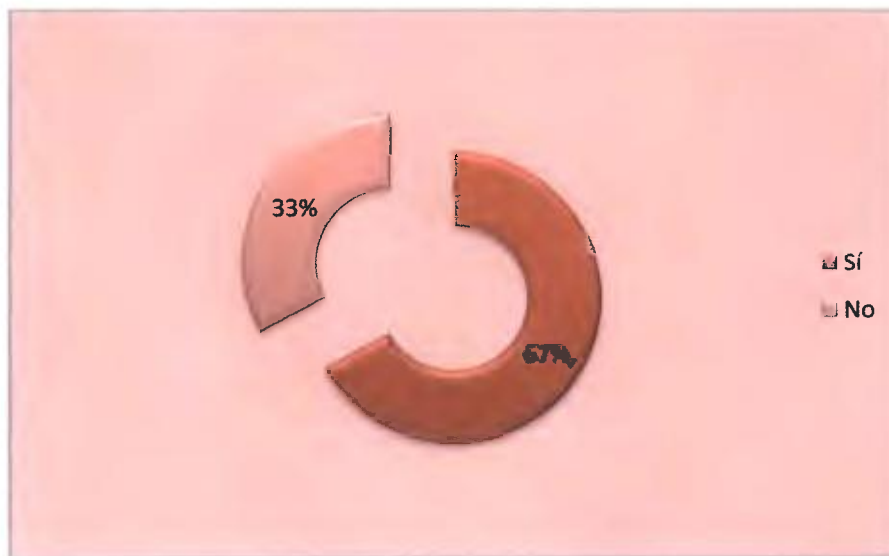
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LOS CONOCIMIENTOS BRINDADOS POR LA UNIVERSIDAD REFERENTE A LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

TOTAL		CONOCIMIENTO BRINDADO POR LA UNIVERSIDAD REFERENTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.			
Nº	%	SI		NO	
		Nº	%	Nº	%
15	100	10	67.0	5	33.0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº-5

Opinión de los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí con relación a los conocimientos brindados por la Universidad.



La gráfica refleja que el 67% de los estudiantes encuestados han recibido el conocimiento que tienen sobre las actividades lúdicas de la Universidad, mientras que un 33% considera que no.

CUADRO N°-6

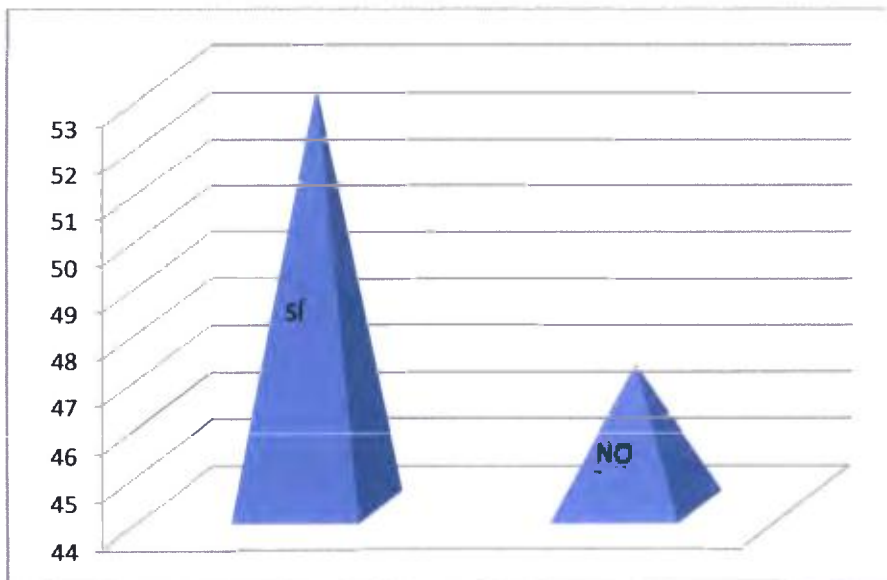
OPINIÓN QUE TIENEN LOS ESTUDIANTES REFERENTES A LAS EXPECTATIVAS QUE LES OFRECE EL PLAN DE ESTUDIO SOBRE EL CURSO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

TOTAL		EXPEXTATIVAS QUE OFRECE EL CURSO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.			
N°	%	SI		NO	
		N°	%	N°	%
15	100	8	53	7	47

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA N°-6

Expectativas que les ofrece el plan de estudio sobre las actividades lúdicas, a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.



53% de los estudiantes encuestados consideran que el curso sobre las actividades lúdicas que contempla el plan de estudio, llena sus expectativas; mientras que un 47% dice que no.

CUADRO Nº-7

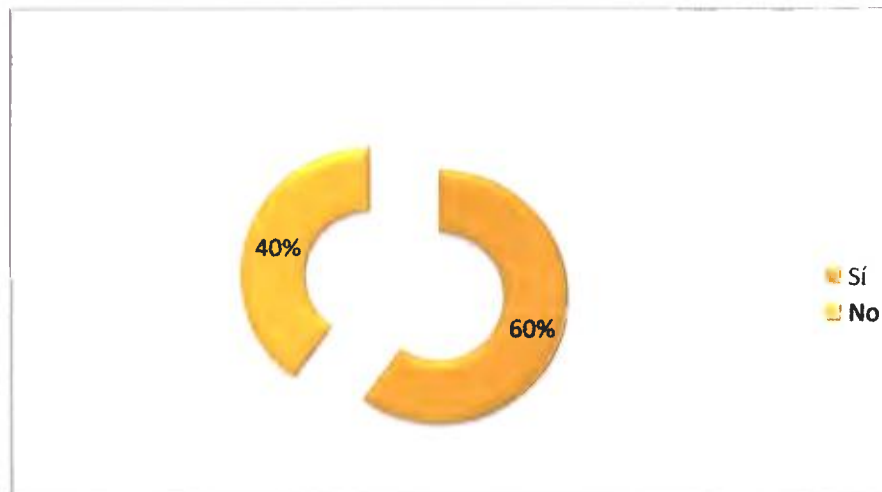
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES, DEL 1º AÑO DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ; EN RELACIÓN A LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL CURSO.

TOTAL		REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL CURSO.			
Nº	%	SI		NO	
		Nº	%	Nº	%
15	100	9	60.0	6	40.0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº-7

Opinión de los estudiantes en relación a la realización de actividades lúdicas en el desarrollo del curso.



La gráfica muestra que el 60% de los estudiantes consideran que si se desarrollaron diferentes actividades lúdicas en el desarrollo del curso y un 40% opina que no.

CUADRO N°-8

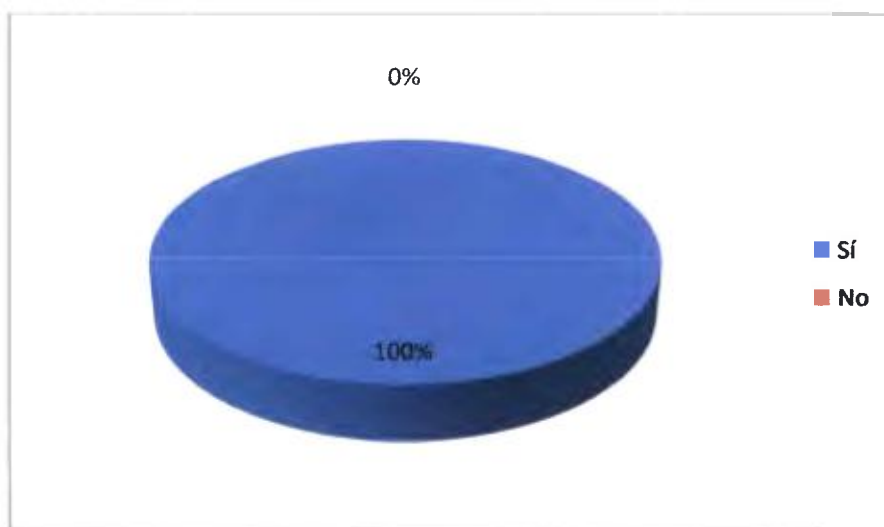
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ, RESPECTO A LA POSIBILIDAD DE APLICAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN TODAS LAS ASIGNATURAS.

TOTAL		OPINIÓN SOBRE LA APLICABILIDAD DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN TODAS LAS ASIGNATURAS.			
N°	%	SI		NO	
		N°	%	N°	%
15	100	15	100	0	0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo –Tortí.

GRÁFICA N°-8

Opinión de los estudiantes respecto a la posibilidad de aplicar las actividades lúdicas en todas las asignaturas.



Al preguntarles a los estudiantes encuestados sobre la posibilidad de aplicar las actividades lúdicas en todas las asignaturas, 15 que representan el 100%, respondió que sí se puede aplicar.

CUADRO Nº-9

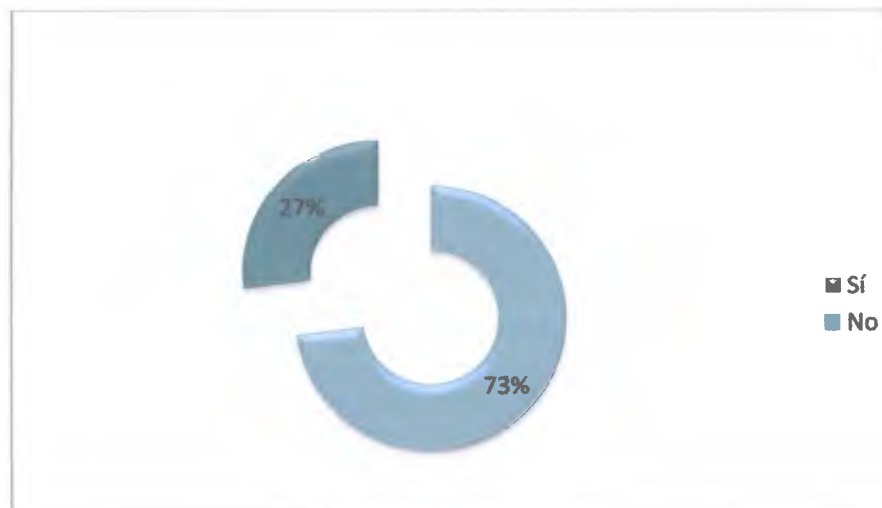
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES, DEL 1V AÑO DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN, DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ; EN RELACIÓN A LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

TOTAL		APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.			
Nº	%	SI		NO	
		Nº	%	Nº	%
15	100	11	73	4	27

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº-9

Opinión de los estudiantes en relación a la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.



La gráfica muestra que el 73% de los estudiantes consideran que si se aplican las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje; y un 27% dice que no se observa su aplicación.

CUADRO Nº-10

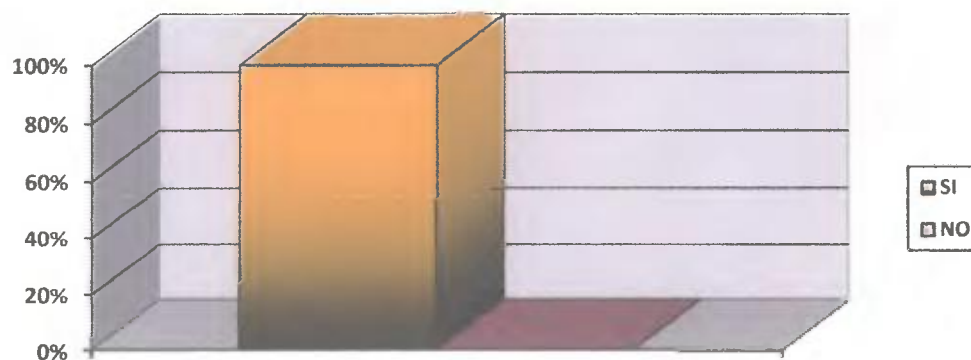
Opinión de los estudiantes del 1V año de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo anexo-Tortí con relación a la necesidad de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

TOTAL		NECESIDAD DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENIZAJE.			
Nº	%	SI		NO	
		Nº	%	Nº	%
15	100	15	100	0	0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº-10

Opinión de los estudiantes con relación a la necesidad de las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.



En la gráfica apreciamos que los 15 estudiantes encuestados, es decir el 100%; considera que es necesario las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

CUADRO N°-11

OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ FRENTE A LA POSIBILIDAD DE PROFUNDIZAR SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

TOTAL		POSIBILIDAD DE PROFUNDIZAR SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.			
N°	%	SI		NO	
		N°	%	N°	%
15	100	15	100	0	0

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA N°-11

Opinión de los estudiantes encuestado frente a la posibilidad de profundizar sobre las actividades lúdicas.



Observamos que a los 15 estudiantes encuestados les gustaría profundizar sobre las actividades lúdicas.

CUADRO Nº-12

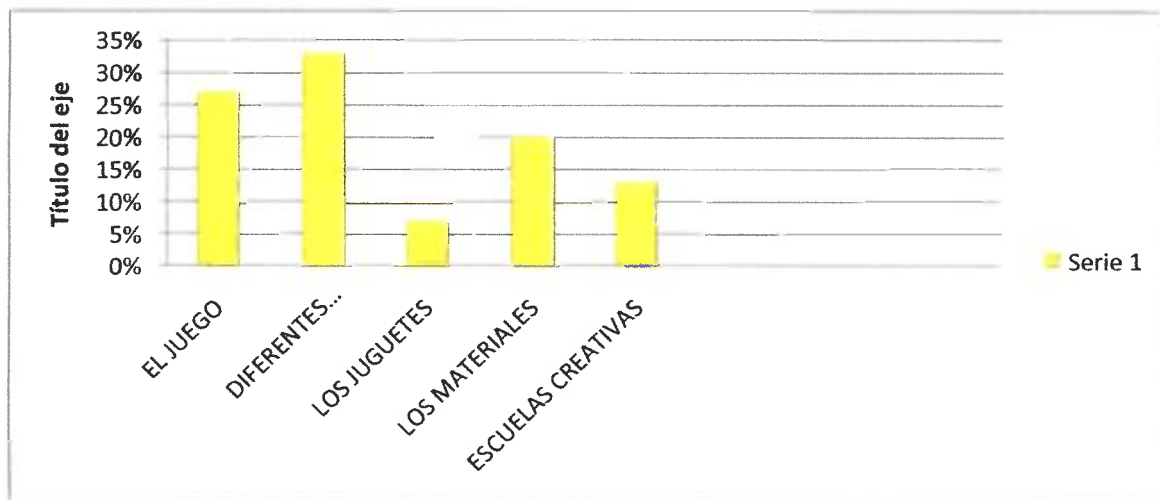
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 1V AÑO DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ, CON RELACIÓN A LOS TEMAS QUE LES GUSTARÍAN QUE SE PROFUNDIZARAN.

TOTAL		TEMAS QUE LES GUSTARIA A LOS ESTUDIANTES PROFUNDIZAR.									
Nº	%	EL JUEGO		DIFERENTES ACTIVIDADES LÚDICAS		LOS JUGUETES		LOS MATERIALES		ESCUELAS CREATIVAS	
		Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
15	100	4	27	5	33	1	7	3	20	2	14

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº-12

Opinión de los estudiantes de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo –Tortí con relación a los temas que les gustarian profundizar.



La gráfica demuestra el porcentaje de los temas, que los estudiantes les gustarian profundizar en orden de prioridad. Observamos que 33% le gustaría en primera instancia profundizar sobre las diferentes actividades lúdicas, un 27% se decide por el juego, el 20% por los materiales; por el tema de las escuelas creativas un 14% y un 7% por los juguetes.

CUADRO Nº-13

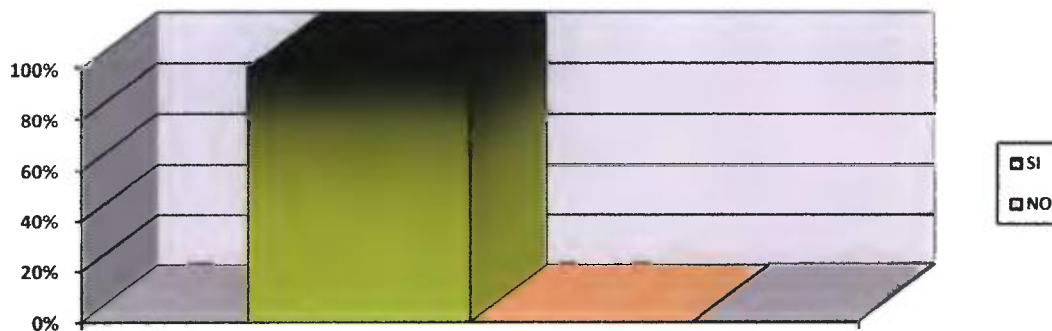
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 1V AÑO DE LA LICENCIATURA DE EDUCACIÓN DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ CON RELACIÓN A LA APLICACIÓN DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES LÚDICAS CUANDO LES CORRESPONDA EJERCER LA PROFESIÓN.

TOTAL		ACTITUD ANTE LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN EL EJERCICIO DE LA PROFESIÓN.			
Nº	%	SI		NO	
		Nº	%	Nº	%
15	100	15	100	0	0

Fuente: Encuesta realizada por los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA Nº13

Opinión de los estudiantes con relación a la aplicación de las actividades lúdicas cuando les corresponda ejercer la profesión.



Los 15 estudiantes encuestados que representa el 100% aplicarían las actividades lúdicas al momento de ejercer la profesión.

CUADRO N°-14

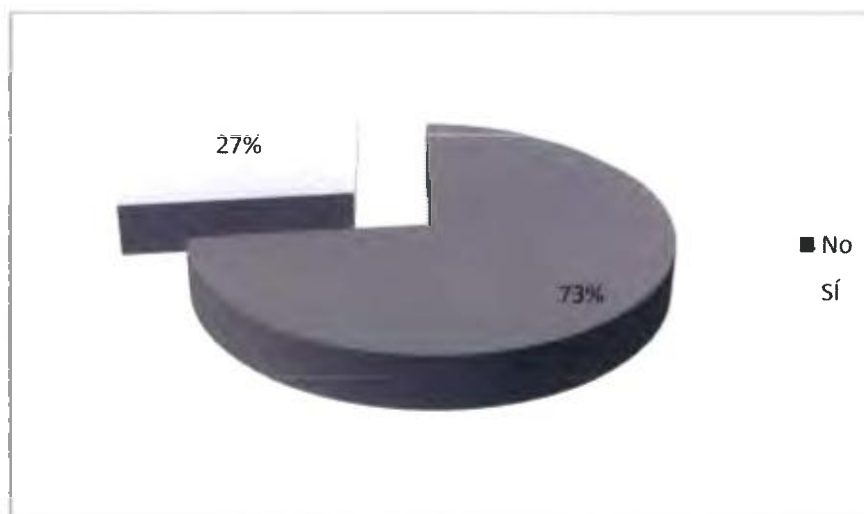
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 1V AÑO DE LA LICENCIATURA DE EDUCACIÓN DE LA EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ CON RELACIÓN AL DOMINIO DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES LÚDICAS.

TOTAL		DOMINIO DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES LÚDICAS.			
N°	%	SI		NO	
		N°	%	N°	%
15	100	4	27	11	73

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

GRÁFICA N°-14

Opinión de los estudiantes con relación al dominio de las diferentes actividades lúdicas.



La gráfica representa que 11 de los estudiantes encuestados que corresponde el 73% no dominan actualmente las diferentes actividades lúdicas, mientras que un 27% si tienen ese dominio.

1.6 Aspectos Detectados en el Diagnóstico

Después de haber analizado el instrumento aplicado, detectamos que los Estudiantes de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, presentan dificultades en el dominio de la aplicación de las diferentes actividades lúdicas. Por lo tanto una vez concluida la primera fase del proyecto de intervención, procederemos a redactar el proyecto educativo que se contempla en el siguiente capítulo.

FASE II
ELABORACIÓN DEL PROYECTO DE
INTERVENCIÓN

2-1- ANTECEDENTES DEL PROYECTO:

El proyecto que se desarrollará servirá de referencias, para que otros estudiantes interesados organicen este tipo de actividades; ya que no se ha desarrollado en esta Extensión Universitaria Anexo- Tortí ningún trabajo relacionado con nuestro tema.

2-2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto titulado “Jornada de Capacitación sobre la Aplicación de Juegos Educativos para los Estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación con Énfasis en Primaria de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí”, se desarrolló para responder a la necesidad de reforzar temas relacionados al curso de las actividades lúdicas donde su principal inquietud es la aplicación de las mismas.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Al respecto George Bernard Shaw afirma que:

**“No dejamos de jugar, porque envejecemos; envejecemos,
porque dejamos de jugar”.**

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados

mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

Carlos Alberto Jiménez V. un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe que:

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

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

2-3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los estudiantes tienen claro que el curso de las actividades lúdicas es de suma importancia en su formación docente y que es necesario su aplicación en todas las asignaturas, pero consideran que les hace falta reforzar el dominio de las diferentes actividades; para que al momento de ejercer la profesión puedan aplicarlas y por ende desenvolverse en forma eficiente.

2-4. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El juego es una actividad, a través de la cual el niño se conoce, adquiere experiencias y aprende. No es una forma de pasar el tiempo, sino una preparación para su futura vida de adulto.

Es por ello que el proyecto pretende brindarles orientaciones a los estudiantes de la Licenciatura sobre la aplicación de juegos educativos, a través de una jornada de capacitación.

El mismo se desarrollará mediante cuatro módulos buscando que los mismos les ayuden en su desempeño profesional; y por ende contribuyan con el desarrollo de la personalidad del educando, a través del juego.

2-5. MISIÓN

Fortalecer a los estudiantes de la Licenciatura en Educación de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, a través de una jornada de capacitación, con la expectativa de contribuir con el desarrollo de temas del área del curso de las actividades lúdicas; de manera que su preparación al momento de su egreso brinde los beneficios esperado con la población estudiantil que atenderán.

2-6. OBJETIVOS

2-6- 1. GENERALES

- Capacitar a los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación con Énfasis en Primaria de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí sobre la aplicación de juegos educativos.
- Promover la aplicación de juegos educativos en las diferentes asignaturas mediante el desarrollo de talleres.

2-6-2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✚ Profundizar los temas relacionados con el curso de las actividades lúdicas.
- ✚ Ofrecer la oportunidad a los estudiantes que conozcan diferentes técnicas sobre las actividades lúdicas mediante el desarrollo de talleres y demostraciones.
- ✚ Aplicar diferentes juegos que se pueden utilizar para el desarrollo de las clases.

2-7. LOCALIZACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto se desarrollará en la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí, Ubicado en el Corregimiento de Tortí, Distrito de Chepo.

2-8. BENEFICIARIOS

Los beneficiarios de este proyecto son 15 estudiantes del IV año de la Licenciatura en Educación con Énfasis en Primaria de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

2-9. POSIBLES RESULTADOS Y EFECTOS

A través del juego, la inteligencia del niño y la niña comienza a despertar; y su organismo empieza a desarrollarse. Es por eso que el docente tiene la gran misión de propiciarlo y participar de ellos, por lo que debe conocer el tema. Con el desarrollo de este proyecto esperamos que el participante sea capaz de:

- ❖ Valorar el juego como actividad indispensable en la formación integral del niño y la niña.
- ❖ Cubrir las necesidades de su formación de manera que le permita desempeñarse en su vida profesional.
- ❖ Emplear adecuadamente los juegos educativos en diferentes asignaturas.
- ❖ Considerar los juguetes utilizados por el discente, como un auxiliar para el desarrollo de su creatividad.
- ❖ Utilizar diferentes materiales desechables para desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

2-10. RECURSOS

2-10.1 FINANCIEROS

PRESUPUESTO DEL PROYECTO.

ACTIVIDAD	MATERIALES	COSTO
Aplicación de la encuesta	Impresión y copias de 15 encuesta de 2 páginas.	B/. 5.00
Movilización	Combustible	B/. 20.00
Compra de Papelería y CD	Papel Bond 20 libra	B/. 25.00
Impresión final	Tinta Negra y de Color	B/. 80.00
Culminación del proyecto	Brindis	B/50.00
Revisión del trabajo	Servicios profesionales	B/. 25.00
Encuadernación	Percalina pasta dura	B/. 30.00
Total		<u>B/. 235.00</u>

2-10.2 Humanos

Dentro de las personas involucradas en el desarrollo de este proyecto se encuentran 15 estudiantes, de la Licenciatura de Educación con Énfasis en Primaria, de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.

2-11 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Para desarrollar el proyecto se realizaron las siguientes actividades:

Año	2010															
	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre			
Meses																
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades																
1. Diagnóstico			X													
2. Identificación del Problema				X												
3. Diseño del Proyecto de Investigación				X												
4. Diseño de Instrumento					X											
5. Validación de Instrumento (Encuesta)					X											
6. Aplicación de la Encuesta						X										
7. Análisis de la Información							X									
8. Presentación de Datos Estadísticos							X									
9. Elaboración del Proyecto								X	X							
10. Transcripción del Proyecto				X	X	X	X	X	X	X	X					
11. Revisión de Fuente Bibliográfica								X	X							
12. Elaboración de Módulos									X	X						
13. Validación del Proyecto											X					
14. Ejecución del Proyecto											X	X	X	X		
15. Elaboración del Informe Final																X
16. Sustentación del Proyecto																X

Una vez concluida la segunda fase que correspondía a la elaboración del proyecto educativo, procederemos a plantear la ejecución del proyecto.

FASE III
EJECUCIÓN DEL PROYECTO

3- EJECUCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se desarrolló en cuatro momentos y el mismo tuvo una duración de 40 horas presenciales y 80 horas a distancias, donde se les asignaron consignas de aprendizaje para que los estudiantes desarrollaran en casa.

Durante la ejecución del proyecto se desarrollaron los siguientes temas:

MÓDULO N°. 1

TÍTULO: IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.

MÓDULO N°. 2

TÍTULO: EL JUEGO FOMENTA LA CREATIVIDAD EN EL NIÑO

MÓDULO N°. 3

TÍTULO: LOS JUEGOS EDUCATIVOS, UNA ACTIVIDAD QUE DESARROLLA EL DOCENTE CREATIVO.

MÓDULO N° 4

TÍTULO: ESCUELAS DIVERTIDAS

A continuación presentamos el planeamiento de los módulos, el contenido y los Power Point utilizados para el desarrollo de los diferentes temas; al igual que algunas fotos que evidencian el desarrollo de los diferentes momentos.

3.1 PRIMER MOMENTO

3.1.1. PLANEAMIENTO DIDÁCTICO

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ

MÓDULO Nº. 1

TÍTULO: IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

OBJETIVOS	CONTENIDO	ACTIVIDADES
1. Reconocer la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje. 2. Analizar las etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">➤ Concepto de lúdica.➤ Importancia de las actividades lúdicas.➤ Etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje.➤ Evitemos el aprendizaje aburrido.	1-Exposición dialogada con apoyo del data show. 2-Discutirán en pequeños grupos el material bibliográfico asignado. 3-Presentarán en papel periódico, las opiniones del grupo con respecto al tema indicado. 4-Participarán en la demostración de actividades que se pueden desarrollar para evitar que el aprendizaje sea aburrido. 5-Elaborarán en casa un informe sobre las vivencias obtenidas de cada actividad.

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS



Concepto de lúdica

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar; en una verdadera fuente generadora de emociones.

Importancia de las actividades lúdicas

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una

amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

El juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de videos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico e inclusive en las terapias.

Lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, genera gozo y placer.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras, tenemos vida.

Etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje:

La ***Paidagogía***, estudia la educación de niños en su etapa de preescolar de 3 hasta 6 años de edad.

La ***Pedagogía*** estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.

La ***Hebegogía*** estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media y Diversificada.

La **Andragogía** estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.

La ***Gerontogogía*** estudia la educación de adultos en su tercera edad.

La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera, específicamente, entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "*la letra con sangre entra*".

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del Aprendizaje Experiencial, cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje; y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante.

Evitemos el aprendizaje aburrido

El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos, en base a la metodología experiencial potenciamos al 80%, la capacidad de aprendizaje.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

3.1.3 POWER POINT

MóduloNº-1 Importancia De Las Actividades Lúdicas En El Proceso De Aprendizaje.

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR**

CURSO PRÁCTICA PROFESIONAL MDS 713

**PROYECTO
JORNADA DE CAPACITACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN
DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOS ESTUDIANTES DE
LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN DE LA EXTENSIÓN
UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ**

**ELABORADO POR:
BELKIS M. QUINTERO P.
9-209-172**

FACILITADOR: DOCTOR EDUARDO S. BARSALLO V.

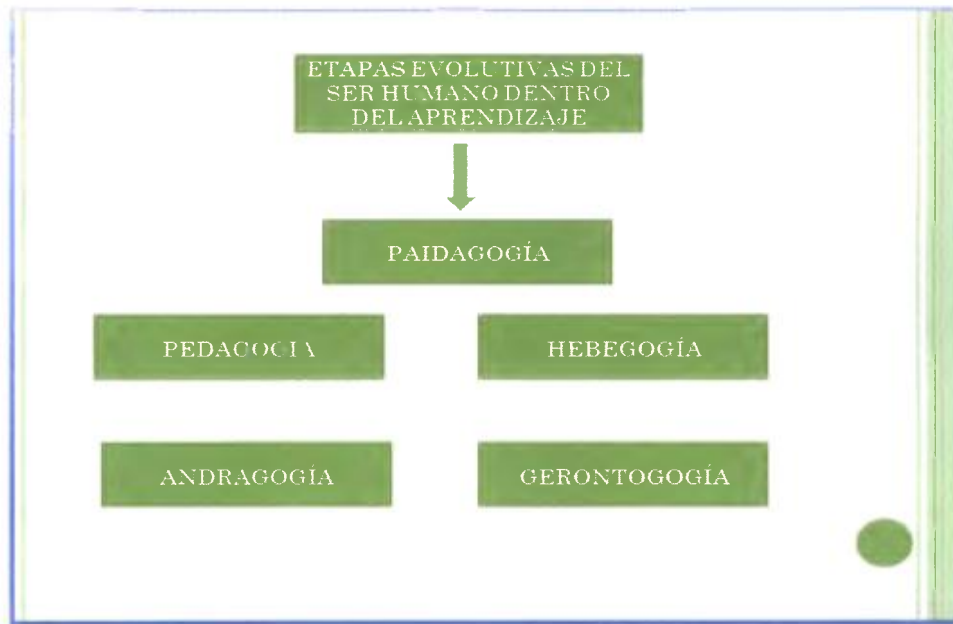
NOVIEMBRE 2010

ACTIVIDADES LÚDICAS

**LA LÚDICA SE ENTIENDE COMO UNA DIMENSIÓN DEL
DESARROLLO DE LOS INDIVIDUOS.**

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS FOMENTAN:

- ❖ **LA CONFORMACIÓN DE LA PERSONALIDAD.**
- ❖ **EVIDENCIA VALORES.**
- ❖ **PUEDE ORIENTARSE A LA ADQUISICIÓN DE
SABERES.**



EVITEMOS EL APRENDIZAJE ABURRIDO

DEBEMOS ESTIMULAR EL APRENDIZAJE PARA POTENCIAR LAS CAPACIDADES DE LOS DISCENTES.

ESTUDIOS DEMUESTRAN QUE APRENDEMOS EL 20% ESCUCHANDO, EL 50% DE LO QUE VEMOS Y EL 80% DE LO QUE HACEMOS.

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS LLEVAN AL DISCENTE A CREAR, LO QUE LE PERMITE QUE EL APRENDIZAJE SEA DINÁMICO.

3.1.4 EVIDENCIAS

Módulo N°-1 Importancia De Las Actividades Lúdicas En El Proceso De Aprendizaje.



Los participantes revisaban el material facilitado para realizar las diferentes actividades propuesta.



Presentación de la exposición que realizaron los participantes por grupos.

3.1.5 Resultados

En este primer módulo los estudiantes brindaron sus ideas sobre la importancia que tiene el desarrollar actividades lúdicas en el proceso de la enseñanza.

Lograron valorar el juego como una actividad muy importante e interesante en el desarrollo del ser humano. Además están claros que la ejecución de estas actividades no son exclusivas de la etapa de la niñez.

Durante el desarrollo del taller se sintieron motivados, porque saben que el ampliar sus conocimiento con respecto al tema, les ayudará en su vida profesional.

3.2 SEGUNDO MOMENTO

3.2.1. PLANEAMIENTO DIDÁCTICO

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ

MÓDULO N°. 2

TÍTULO: EL JUEGO FOMENTA LA CREATIVIDAD.

OBJETIVOS	CONTENIDO	ACTIVIDAD
<p>1- Apreciar el juego como actividad que fomenta la creatividad en el niño.</p> <p>2- Conocer las posibilidades que nos brindan los materiales que pueden ser utilizados en el aula.</p>	<ul style="list-style-type: none">❖ <i>Concepto de juego.</i>❖ <i>Características del juego.</i>❖ <i>La creatividad en los niños.</i>❖ <i>Los juguetes.</i>❖ <i>Los materiales y sus posibilidades.</i>	<ol style="list-style-type: none">1- Realizarán el juego tradicional Pares y Nones.2- Comentarán el material facilitado con el apoyo audio visual.3- Aportarán experiencias que ilustren la discusión del tema.4- Observarán diferentes actividades realizadas con materiales como: el papel, masilla o plastilina, cartulina, otros.5- Practicarán y presentarán en forma creativa diferentes manualidades.

3.2.2 CONTENIDO

EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD



Definición de juego:

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Características del juego:

1. Es una actividad placentera
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario

3. El juego tiene un fin en sí mismo
4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia
8. El juego es innato
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse
11. El juego favorece su proceso socializador
12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
13. En el juego los objetos no son necesarios.

El juego es una actividad muy importante, tan es así, que cuando un niño no juega, es porque algo grave le está ocurriendo, ya sea física o emocionalmente. Es por eso que una de las características de los maestros creativos es que juegan con sus alumnos.

Lo hacen en el jardín de niños, en la escuela primaria y en los siguientes niveles participan de los deportes u otro tipo de actividad que fomente el juego.

Para ellos tiene una gran importancia la trascendencia del juego en el desarrollo de la personalidad del educando y les preocupa cuestiones tales como: qué tipo de juguete podría permitirse que llevaran ocasionalmente a la escuela, los materiales que puedan proporcionarse a los estudiantes, para que los manipulen, los juegos y deportes que se deben motivar o evitar.

La creatividad en los niños

La creatividad es la facultad que permite al individuo crear algo de la nada, es muy complejo. Lo primero que viene a la mente es la imagen de todos aquellos artistas, científicos y técnicos gracias a cuyas aportaciones el ser humano disfruta hoy de una vida más cómoda.

Sin embargo, también hay creatividad en muchas de las conductas y manifestaciones de los niños, como el juego, el modelado, el dibujo, la construcción de sus propios juguetes y otras tantas.

Todos estos artistas, científicos, y técnicos tuvieron que haber sido unos niños creativos, cuyos maestros supieron apreciar sus cualidades y les brindaron la oportunidad de desarrollar todas esas características que vienen implícitas en lo que se conoce como comportamientos creativo y que incluye: el deseo de conocer todo lo que nos rodea y la forma en que se produce o funciona, una elevada autoestima que les proporciona una gran seguridad de lo que son capaces de hacer, la capacidad de cuestionarse a sí mismos y reflexionar sobre sus errores y aciertos, la capacidad para orientar intencionalmente su comportamiento, la capacidad de seleccionar campos de acción específicos (música, pintura, ciencias,

mecánica), la de elaborar proyectos (de acuerdo a su edad) y la de fijarse metas alcanzables.

Los Juguetes

Desde siempre, se les ha considerado como la principal herramienta que utiliza el niño para jugar y esto no es totalmente correcto; más bien deben ser tomados como un auxiliar para el desarrollo de su creatividad.

Una cuestión que el maestro debe tener presente, es que por más que el niño se le llene materialmente de juguetes de mil formas, colores y tamaños, sean electrónicos, mecánicos o manuales, ninguno le sirve para nada; lo que deja entrever que el mejor juguete es aquel que le sea útil, que despierte su interés y le sugiera múltiples usos.

Por lo tanto centran su atención durante más tiempo en aquellos juguetes que les sea posible utilizar de diversas maneras, aquellos que pueden, en un momento dado, ser un auto y luego convertirlos en un avión, tanque de guerra, submarino y hasta un dragón, de acuerdo al juego que inventen y a su desbordante imaginación.

Por su parte, el maestro puede contribuir a desarrollar la creatividad de sus alumnos y orientarlos para que elaboren juguetes fabricados con diversos objetos de desechos como cajas, cuerdas, canicas, botellas, envases de plásticos, otros; independientemente de que usen los materiales tradicionales tales como pinturas, plastilina, crayolas, arcilla y otros. Se debe recomendar distintas clases de rompecabezas, juegos de mesa y todos aquellos que los motiven a pensar. Las

marionetas, máscaras, disfraces, también son excelentes para fomentar el juego creativo.

Recordemos que, a través del juego el niño se conoce a sí mismo, descubre el medio que lo rodea, proyecta sus deseos y temores, comienza a ejercitarse en la vida cotidiana y se ayuda a afirmar su personalidad.

Claro, esto depende de su edad, el interés que pudiera sentir por esos objetos y por esto, siempre es conveniente que el docente tenga una idea de algunos juguetes y materiales que en términos generales pudieran interesarles.



Es necesario estimular y desarrollar la creatividad de los educandos, a través de diversas manifestaciones artísticas, como la danza, expresión corporal, pintura, dibujo, modelado, teatro y otras, aprovechando todas las posibilidades que el arte brinde para manifestar libremente las emociones y sentimientos, la plena expresión de la identidad, el desarrollo de la sensibilidad y muy especialmente, la imaginación.

Es natural que para lograr este propósito, los maestros requerirán de la participación de los padres de familia. Estos últimos tendrán que dar mayor libertad a sus hijos para que éstos, en función de sus intereses y edad, realicen actividades como el dibujo, modelado, lecturas, visitas a museos y otros aspectos de tipo cultural, recreativo y deportivo; aparte de estimular su fantasía y propiciar los juegos de diferentes tipos.

Los Materiales y sus posibilidades

Dentro de las actividades artísticas (manualidades) que se llevan a cabo dentro del aula, generalmente, se utiliza papel, plastilina, arcilla, cartón, otros; por lo que el docente debe estar familiarizado con dichos materiales y conocer sus posibilidades.

A- El Papel

Algo tan simple como una hoja de papel, sumada a la imaginación de un niño puede convertirse en un barco, un moderno avión, un pájaro o asumir muchas formas más.

La utilización del papel como material para la expresión creativa de los alumnos, se inicia con actividades tan simples como rasgar, doblar y cortar. De aquí y una vez que aprenden estas sencillas técnicas, pueden pasar a su aplicación en otros materiales más difíciles de manipular.

Rasgar. El rasgado puede iniciarse sin la ayuda de reglas, marcando con lápiz, a pulso, las líneas sobre las cuales se efectuará la operación. Es conveniente iniciar con líneas rectas para obtener tiras, triángulos o cuadrados. Ya después, dominada la primera técnica, se trazarán curvas ayudándose con un vaso o cualquier otra

base circular. El siguiente paso consiste en obtener figuras sencillas que se pueden dibujar, tales como peces, pájaros, vehículos, otros.

Doblar. Para esto, los niños se pueden auxiliar con bolígrafos vacíos para marcar y reglas para apoyar ese marcado y la operación de doblado. Con ésta técnica pueden elaborar muchas cosas divertidas y apreciadas, puesto que ellos mismos las realizan.

Cortar. En el corte deben ser utilizadas tijeras de punta redonda, que no ofrezcan peligro para los niños pequeños.

La técnica es sencilla: se trazan líneas rectas sobre el papel y que los alumnos corten tratando de seguirlas. Una vez que dominen el corte, se continúa con círculos para que los alumnos repitan la operación, cortándolos.

B- El barro o arcilla y la plastilina.

Tras haber utilizado el papel, toca ahora el turno a la arcilla y a la plastilina. Estos materiales ofrecen grandes ventajas por su fácil manipulación, además que constituyen, para los niños; un contacto real con la materia. De las dos, es todavía más sencillo conseguir la plastilina, ya que abundan los establecimientos donde puede adquirirse.

1-En una primera fase, es conveniente no utilizar ninguna herramienta; lo que quiere decir que los niños sólo emplearán sus manos y su imaginación. Las primeras formas que elaborarán serán pequeñas esferas de unos 5 cm de diámetro. Hay que recordar que las esferas son un elemento básico para la realización de objetos simples.

Después, se variarán los tamaños; de éstas formas podrán fabricar cabezas (una esfera grande para la cabeza y otras más pequeñas par los ojos, nariz y boca),

tortugas (una esfera mayor para la concha y otras menores para las patas, cola cabeza, ojos) o gusanos (esferas de igual tamaños unidas entre sí).

2-Dominada la técnica anterior, se puede introducir a los niños en el modelado de cilindros o barras de distintos tamaños. En este caso, una de las primeras creaciones sería el caballo, fabricado a partir de barras de diferentes dimensiones (una barra mayor para el cuerpo y otras de menor tamaño para orejas, cabeza, cuello, patas y cola).

3-El siguiente paso es la construcción del bloque o cubo, cuerpo geométrico que ofrece mayores dificultades que la esfera y el cilindro.

4-Las formas básicas son, entonces, la esfera, el cilindro y el cubo; o lo que es lo mismo, la bola, la barra y el bloque. Si se parte de una y se aplasta, se consiguen nuevas formas; lo mismo ocurrirá si se le hace una punta a la barra (surge el cono), o se alarga el bloque (prisma cuadrangular); lo importante es que ya se cuentan con varios cuerpo que los alumnos podrán combinar para crear figuras humanas, casas, aviones, vehículos, barcos y todo un universo, cuyo único límite será su imaginación.

C- Cartón y cartulina.

Este par de materiales, a simple vista tan parecido al papel, ofrecen posibilidades de construcción muy diferentes. Por poseer mayor consistencia, resulta fácil elaborar con ellos objetos que exijan mayor rigidez. Desde luego que también requerirán de técnicas de pegado y no el simple doblado que se aplicó al papel. Pero, por otra parte, su riqueza cromática es mayor, por lo menos en el caso de la cartulina; mientras que el cartón permite su decoración empleando pintura o marcadores.

Además, cartulina y cartón pueden combinarse con muchos materiales de desecho, como los cilindros de cartón del papel higiénico, cajas de diversos tamaños, bolsas, otros.

Por ejemplo, de un cilindro de papel higiénico, un par de círculos de cartulina color café, un botón negro y un marcador negro para dibujar ojos y patas; podemos obtener un simpático ratoncito.

3.2.3 POWER POINT

Módulo N°-2 El Juego Fomenta La Creatividad En El Niño.

EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD

EL JUEGO ES UNA ACTIVIDAD EN LA CUAL EL NIÑO SE CONOCE, ADQUIERE EXPERIENCIAS Y APRENDE.

A TRAVÉS DEL JUEGO, LA INTELIGENCIA DE LOS NIÑOS COMIENZA A DESPERTAR Y SU ORGANISMO TIENDE A DESARROLLARSE.

ACTIVIDAD PLACENTERA

DEBE SER LIBRE, ESPONTÁNEO

MUESTRA LAS ETAPAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO

FAVORECE SU PROCESO SOCIALIZADOR

PERMITE AL NIÑO O LA NIÑA AFIRMARSE

ACTIVIDAD PROPIA DE LA INFANCIA

LOS JUGUETES

DESDE SIEMPRE SE
HA CONSIDERADO

DEBE SER
TOMADO

PRINCIPAL
HERRAMIENTA QUE
UTILIZA EL NIÑO
PARA JUGAR.

COMO UN AUXILIAR
PARA EL
DESARROLLO DE SU
CREATIVIDAD

LA CREATIVIDAD

ES LA FACULTAD QUE PERMITE AL HOMBRE
CREAR ALGO DE LA NADA

DEBE SER FOMENTADA Y APRECIADA EN
MANIFESTACIONES DE LOS NIÑOS COMO:

- ❖ EL JUEGO
- ❖ EL MODELADO
- ❖ EL DIBUJO
- ❖ LA CONSTRUCCIÓN DE SUS PROPIOS JUGUETES

EL DOCENTE DEBE TENER PRESENTE:

➤ QUE EL MEJOR JUGUETE ES EL QUE DESPIERTA EL INTERÉS Y SUGIERE MÚLTIPLES USOS

➤ QUE ÉL PUEDE CONTRIBUIR A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE SUS ESTUDIANTES PONIENDO EN JUEGO SU PROPIA CREATIVIDAD

➤ QUE SON MUCHOS LOS ELEMENTOS QUE SE PUEDEN BRINDAR A LOS EDUCANDOS PARA QUE EMPRENDAN UNA AVENTURA CREATIVA

UNA DE LAS FORMAS DE ESTIMULAR Y DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS EDUCANDOS ES APROVECHANDO TODAS LAS POSIBILIDADES QUE EL ARTE BRINDA PARA MANIFESTAR LAS EMOCIONES Y SENTIMIENTOS

GENERALMENTE DENTRO DEL AULA SE UTILIZAN DIFERENTES MATERIALES, ENTRE ELLOS EL PAPEL, CARTÓN, PLASTILINA, ARCILLA, OTROS

POR LO QUE ES NECESARIO CONOCER SUS POSIBILIDADES PARA FOMENTAR DIVERSAS TÉCNICAS QUE LLEVEN AL NIÑO INCLUSO AL JUEGO.

LA IMAGINACIÓN DE LOS NIÑOS ES LA QUE VA A DETERMINAR LA MANERA EN QUE VA A UTILIZAR SUS CREACIONES DENTRO DE LOS JUEGOS

3.2.4 EVIDENCIAS

Módulo N°-2 El Juego Fomenta La Creatividad En El Niño.



Los estudiantes disfrutaban de la ronda titulada pares y nones.



La facilitadora les presentaba a los participantes ejemplos de trabajos que se pueden realizar con los niños para fomentar su creatividad.



Antes de iniciar el tercer módulo la facilitadora observaba la exposición que se realizó con los trabajos realizados.

3.2.5 Resultados

Con agrado realizaron los juegos propuestos y al final del segundo módulo, los participantes afirman que el docente creativo es aquel que fomenta el juego con sus estudiantes y estimula el desarrollo de la creatividad.

Reconocieron que el mejor juguete que se le puede facilitar a un estudiante, es el que le sugiere múltiples usos.

Realizaron diferentes técnicas con crayolas, tempera, plastilina, otras; las cuales les parecieron divertidas.

3.3 TERCER MOMENTO

3.3.1. PLANEAMIENTO DIDÁCTICO

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ

MÓDULO N°. 3

TÍTULO: LOS JUEGOS EDUCATIVOS UNA ACTIVIDAD QUE DESARROLLA EL DOCENTE CREATIVO.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<p>1- Explicar la importancia y ventajas de utilizar juegos educativos en las diferentes asignaturas.</p> <p>2- Aplicar juegos educativos que pueden ser utilizados de acuerdo a los intereses y capacidades de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Importancia didáctica.➤ Necesidad de utilizar juegos en la enseñanza de las diferentes asignaturas.➤ Elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos educativos.➤ Ventajas de los juegos educativos.➤ Aplicación de juegos.	<p>1- Exposición dialogada del material con apoyo audiovisual.</p> <p>2- Intercambiarán ideas sobre el material revisado.</p> <p>3- Formarán equipos para ejecutar diferentes juegos.</p> <p>4- Elaborarán en casa un esquema que presente las ventajas y logros que se obtienen con la aplicación de los juegos desarrollado.</p>

3.3.2 CONTENIDO

LOS JUEGOS EDUCATIVOS.



Importancia didáctica

La vida del niño se centra en el juego, única actividad que tiene a su alcance, ya que es la forma natural que tiene el ser humano para aprender.

Los juegos forman parte del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. Así se motivan, desarrollan sus habilidades y destrezas motoras e intelectuales, ayudan también a que interactúan con los demás compañeros.

Los juegos didácticos deben corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos
- Correspondencia con la edad del alumno
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido
- Accesibilidad.

Necesidad de utilizar juegos en la enseñanza aprendizaje de las diferentes asignaturas.

- ⬇ Una enseñanza activa y objetiva, prepara al estudiante para la vida y lo dota de habilidades mínimas, tanto prácticas como intelectuales.
- ⬇ Los procesos sensoriales son más profundos y las relaciones mentales de desarrollan con una mayor rapidez y solidez.

¿Qué podemos lograr con la aplicación de los juegos educativos en las clases?

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, en la misma y se logra además, los resultados siguientes:

- ❖ Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que despierte en el estudiante.
- ❖ Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas planteados a él para ser un ganador.

- ❖ Interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática y dinámicas variadas.
- ❖ Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- ❖ Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que elevó el estudio individual.
- ❖ Lograr mayor agrado hacia las diferentes asignaturas lo que disminuye la apatía a las mismas.

Criterios sobre el uso de los juegos

- La información que se quiere transmitir debe tener puntos de contactos con la vivencia del niño.
- Debe ser portador de la información que permita la obtención del nuevo contenido.
- El educador debe lograr que los alumnos se motiven e interesen por el contenido objeto de estudio.
- Deben estar en correspondencia con los adelantos de la ciencia.
- El uso de los juegos tiene que generar en el educando la necesidad de conocer y estudiar lo nuevo.

Elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos educativos

1-Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.

2- Metodología a seguir con el juego en cuestión.

- 3- Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
- 4- Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
- 5- Tiempo necesario para desarrollar el juego.
- 6- Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego.
- 7- Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.

Ventajas de los juegos educativos

- ✓ Potencian y enriquecen las estructuras mentales de los alumnos que lo practican.
- ✓ Estos juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales.
- ✓ Si nos referimos por ejemplo en matemática, los juegos pueden romper la aversión de los alumnos a esta materia.
- ✓ En el sentido volitivo conductual, se desarrolla el espíritu crítico y autocrático, iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, responsabilidad, la puntualidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo., otros.
- ✓ En el afectivo, la motivación propicia el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.
- ✓ Los juegos educativos estimulan la creatividad.

3.3.3 POWER POINT

Módulo N°-3 Los Juegos Educativos, Una Actividad Que Desarrolla El

Docente Creativo.

LOS JUEGOS EDUCATIVOS

IMPORTANCIA DIDÁCTICA

FORMAN PARTE DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS.

PERMITEN

MOTIVAR, DESARROLLAR SUS HABILIDADES Y DESTREZAS MOTORAS E INTELLECTUALES, A INTERACTUAR CON LOS DEMÁS—COMPAÑEROS.

NECESIDAD DE UTILIZAR JUEGOS EDUCATIVOS	LOGROS
PREPARA AL ESTUDIANTE PARA LA VIDA Y LO DOTA DE HABILIDADES MÍNIMAS, TANTO PRÁCTICAS COMO INTELLECTUALES.	✓MEJORAR LA ASISTENCIA.
LAS RELACIONES MENTALES SE DESARROLLAN CON MAYOR RAPIDEZ Y SOLIDEZ.	✓PROFUNDIZAR LOS HÁBITOS DE ESTUDIOS.
	✓INTERIORIZAR EL CONOCIMIENTO.
	✓MAYOR AGRADO POR LAS ASIGNATURAS.

ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL ÉXITO DEL TRABAJO CON LOS JUEGOS EDUCATIVOS:

- DELIMITACIÓN DEL OBJETIVO.
- METODOLOGÍA.
- MATERIALES.
- FUNCIONES.
- TIEMPO.
- REGLAS DEL JUEGO.

VENTAJAS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

- ENRIQUECEN LAS ESTRUCTURAS MENTALES.
- ROMPEN LA AVERSIÓN DE LOS ALUMNOS POR LA MATERIA.
- FOMENTA CONDUCTAS COMO LA RESPONSABILIDAD, LA DISCIPLINA, EL RESPETO, LA SEGURIDAD EN SÍ MISMO...
- EN PLANO AFECTIVO PROPICIA EL INTERÉS, EL GUSTO POR LA ACTIVIDAD...
- ESTIMULAN LA CREATIVIDAD.

3.3.4 EVIDENCIAS

Módulo N°-3 Los Juegos Educativos, Una Actividad Que Desarrolla El Docente Creativo.



Observamos a los participantes revisando el material brindado sobre los diferentes ejemplos de juegos educativos que se pueden realizar.



Los participante realizaban un juego para desarrollar un contenido de matemática.

3.3.5 Resultados

De los juegos educativos propuestos, desarrollaron los de la asignatura de matemática, porque creen que es necesario desarrollar estos temas de forma divertida y de esta manera lograr que los estudiantes sientan agrado por la misma. Además están seguros que el material brindado les servirá y contribuirá al momento de realizar su práctica profesional.

3.4 TERCER MOMENTO

3.4.1. PLANEAMIENTO DIDÁCTICO

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO ANEXO-TORTÍ

MÓDULO N°.4

TÍTULO: ESCUELAS DIVERTIDAS.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES
<p>1-Analizar diferentes actividades divertidas que ayudan a la relajación de los niños.</p> <p>2- Aplicar actividades divertidas que se deben tomar en cuenta en los momentos de cansancio.</p>	<p>➤ Escuelas divertidas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Actividades dentro del aula: Lecturas, dibujos, modelado, juegos de mesa, otros.• Actividades fuera del aula: El gato y el ratón, piso o avión, salto de la cuerda, otros.	<p>1- Revisarán el material impreso facilitado.</p> <p>2- Aportarán experiencias que ilustren la discusión del tema.</p> <p>3- Realizarán diferentes actividades divertidas.</p> <p>4- Comentarán acerca de las actividades realizadas y lo importante de mantener una escuela divertida.</p>

3.4.2 CONTENIDO

ESCUELAS DIVERTIDAS



A veces resulta tan difícil mantener vivo el interés de los alumnos, sobre todo cuando ya han transcurrido varias horas de actividad. Sin embargo, es aquí cuando el docente creativo tendrá que echar mano de todos sus recursos y buscar las actividades más divertidas para que los niños se relajen y vuelvan con mayores ímpetus al trabajo. Al respecto y sólo como ejemplo, están las siguientes, que, aunque son conocidas, vale la pena que se tomen en cuenta para esos momentos de “cansancio crónico”. Que suelen presentarse inesperadamente.

Actividades que se pueden realizar dentro del aula:

- ✚ **Lectura.** El maestro seleccionará, para la ocasión algunos fragmentos de libros de aventuras y los leerá junto con sus alumnos. Es muy importante que intercambien opiniones y comentarios acerca del contenido de lo leído.

- ✚ **Dibujo.** Basta con escoger un modelo y luego, con los útiles necesarios, se llevará a cabo un concurso de dibujo dentro del salón. Los premios pueden ser sabrosos postres, sencillos juguetes o diversos artículos, que no por su bajo precio, dejan de ser atractivos para los participantes.

- ✚ **Modelado.** Seleccionando cualquier objeto, como en la actividad anterior, los niños lo modelarán utilizando plastilina. Para que resulte más divertido se asignarán premios.

- ✚ **Pintura.** Empleando preferentemente colores acrílicos, que los educandos decoren algunas piezas de cerámica. ¡Es seguro que se divertirán!

- ✚ **Juegos de mesa.** Es conveniente tener en el salón uno de esos juegos que se han convertido en clásicos, como la lotería, para hacer uso de ellos en caso de emergencia.

- ✚ **Adivinanzas y trabalenguas.** Son muy divertidos y educativos. El trabalenguas es un juego de palabras con una pronunciación, tan semejante, que se hace difícil poder repetirlo; por esa misma característica, es ideal mejorar la pronunciación de niños y niñas. La adivinanza consiste en otro juego de palabras que presenta un enigma o acertijo.

- ✚ **Adivinar por el tacto.** Se pondrá una venda en los ojos de los participantes y luego les proporcionará objetos tales como: lija, seda, papel, hierro madera. En este caso gana quien acierte el mayor número de veces.

- ✚ **Adivinar olores y sabores.** Es suficiente con una mesa donde se colocarán las sustancias que tendrán que identificar por su olor o por su sabor. Se recomiendan esencias de flores, alcohol, ajos, cebollas, pimienta orégano, canela, limón, azúcar, café. Gana el que acierte mayor número de veces.

- ✚ **¿Cuál es la moraleja?** El maestro leerá algunas de las fábulas más conocidas y pedirá a los alumnos que le digan cuál es la moraleja.

- ✚ **Juego de damas.** Se trata de un juego de tablero cuyo propósito es el de capturar el mayor número posibles de fichas del oponente o inmovilizarlas. El juego se desarrolla sobre un tablero de 64 cuadrados, normalmente blancos y negros. Cada uno de los jugadores

tiene un total de 12 fichas en forma de disco, blanca o negra que se mueven sólo sobre los cuadrados negros. Las negras siempre empiezan. En las damas inglesas las fichas se mueven hacia delante un cuadrado cada vez y en diagonal.

Actividades que se pueden promover fuera del aula:

Es necesario organizar algunas actividades durante el descanso, en un campo deportivo, o en otras oportunidades cuando están fuera del salón de clases.

⚡ **El gato y el ratón.** Colocados en círculo, todos los miembros del grupo se tomarán de las manos cerrando el acceso al interior y después, se soltarán para dejar el paso libre. Realizarán estos movimientos alternadamente, en tanto que uno de los niños, representando al gato, perseguirá a otro, que será el ratón, intentando atraparlo. Un vez que lo haga, se cambian los papeles. Después tocará el turno a otros participantes.

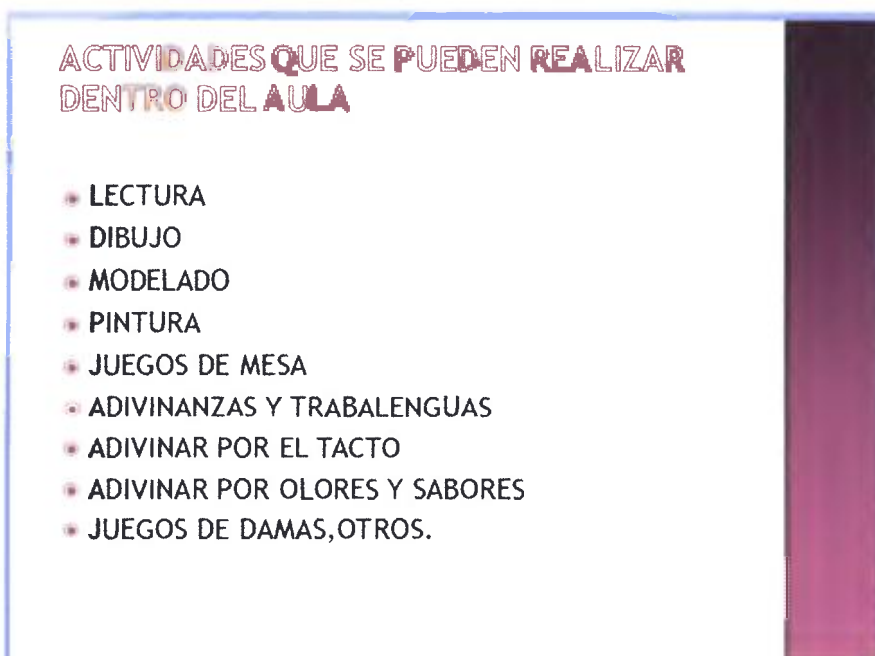
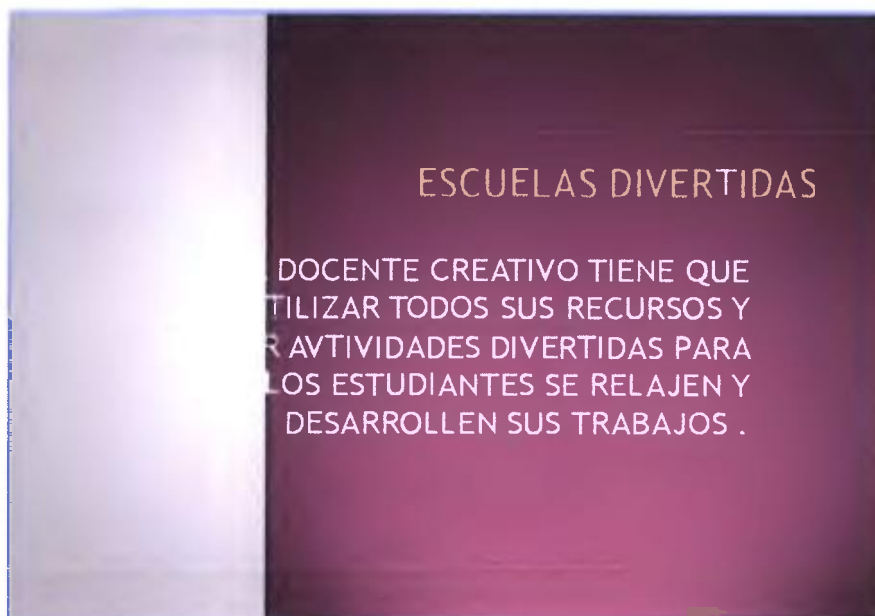
⚡ **Salto de la cuerda.** Es popular entre las niñas, aunque también dentro del entrenamiento de los atletas se incluye este ejercicio, el cual está considerado como completo. Tan solo se requiere una cuerda corta para el salto individual y una cuerda larga para el salto colectivo. El salto puede ser a pies, juntos o alternados; pero, ya sea individual, por parejas o colectivo, gana la persona o equipo que se mantenga más tiempo saltando.

✚ **Piso o avión.** Para este juego se dibuja un avión dividido en diez casillas. El primer jugador lanza una teja al cuadro marcado con el número uno y lo salta, pisando las casillas dos y tres con un solo pie y la cuatro y cinco colocando un pie en cada una, simultáneamente; para la seis utilizará también un pie, la siete y ocho las tocará de igual manera que la cuatro y cinco; llegará a la nueve asentando sólo un pie para, finalmente, arribar a la diez pisando con ambos pies. En este momento, con un salto girará e iniciará el recorrido de regreso. Si no hay errores en los saltos, ni se apoyan en las dos manos o pies para recoger la teja en los casilleros uno, dos tres, seis y nueve; si la teja al caer, no toca raya o sale de casillero al que se lanzó, el jugador continúa con los números siguientes hasta que pierda y toque el turno a otro participante.

✚ **El yoyo.** Con este juguete también se puede realizar divertidas competencias. Todo depende de la suerte que los participantes sepan hacer con el yoyo.

3.4.4 POWER POINT

Módulo N°-4 Escuelas Divertidas



ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN PROMOVER FUERA DEL AULA

- EL GATO Y EL RATÓN
- SALTO DE CUERDA
- PISO O AVIÓN
- EL YOYO

MAESTROS INOLVIDABLES

ES INDUDABLE QUE SÓLO DEJAN HUELLA EN LA MEMORIA LOS MAESTROS CUYA PERSONALIDAD Y ACCIONES LOS DISTINGUEN DE LOS DEMÁS.

TAL VEZ SE LLEGUE A RECORDAR A LOS QUE ERAN ERICTOS EN DEMASÍA Y QUE MÁS DE UNA VEZ HICIERON SUFRIR A SUS ESTUDIANTES.

LO QUE SÍ ES SEGURO, ES QUE NO SE OLVIDA A QUIENES SE INTERESARON REALMENTE POR SUS ALUMNOS Y LES LLEVARON, FIRME PERO AFECTUOSAMENTE, POR EL CAMINO DEL CONOCIMIENTO Y QUE EN TODO MOMENTO HICIERON GALA DE UNA MARAVILLOSA CREATIVIDAD.

ELLOS, LOS DUEÑOS DE ESA GRAN CREATIVIDAD, SON LOS MAESTROS INOLVIDABLES.

3.4.4 EVIDENCIAS

Módulo N°-4 Escuelas Divertidas



Los estudiantes disfrutaron al realizar los diferentes juegos planificados.



Momentos en que los estudiantes que facilitaron la ejecución del proyecto disfrutaron de una delicioso brindis .

3.4.5 Resultados

Con gran entusiasmo realizaron los diferentes juegos y actividades que se pueden desarrollar para lograr el interés de los estudiantes dentro del aula.

El desarrollo del módulo les ayudó para intercambiar juegos entre ellos, los mismos serán utilizados para presentar sus clases modelos.

CONCLUSIONES

La realización de nuestro proyecto nos ha permitido concluir que:

- El juego trasciende las etapas de la infancia, es una forma de diversión y la mejor manera de aprendizaje.

- A través del juego el niño se conoce a sí mismo, descubre el medio que lo rodea, proyecta sus deseos y temores, afirma su personalidad y aprende a desenvolverse en situaciones que deberá enfrentar a lo largo de su vida.

- El maestro puede contribuir a desarrollar la creatividad de sus estudiantes, orientándolos para que elaboren juguetes que despierten su interés y le sugieran múltiples usos.

- Los juegos educativos como perfeccionamiento continuo, reclama máxima capacidad creadora de los educadores, además eleva la calidad de la educación y hace fácil la labor docente.

- Las escuelas deben procurar estimular y desarrollar la creatividad de los educandos, a través de diversos recursos y buscar actividades divertidas para mantener vivo el interés de los estudiantes dentro de la escuela.

RECOMENDACIONES

- ✚ Que dentro de la Universidad las clases se desarrollen de forma divertida, es decir con diferentes talleres o juegos para que los estudiantes observen y adquieran experiencias.
- ✚ Que se cultive el juego en los estudiantes en formación, como una herramienta esencial que debe ser desarrollada dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✚ Que se promuevan juegos de antaño como: dame la mano, a la rueda, el florón, arroz con leche, el patio de mi casa, entre otros.
- ✚ Que se promuevan talleres donde los estudiantes puedan desarrollar diversas creatividades y construir modelos de juguetes que puedan elaborar cuando se desempeñen profesionalmente. Entre ellos: barcos, aviones, pájaros, ratoncitos, títeres, otros.
- ✚ Que dentro del desarrollo de la programación se fomente la aplicación de juegos educativos en las diferentes asignaturas.

BIBLIOGRAFÍA

DÍAZ Barriga, Frida. Estrategias Docentes para un Aprendizaje

Significativo. 1ra edición. Editorial McGraw-Hill

Interamericana. México, 1928. 232 págs.

SOLE, Isabel. La Participación del alumno en el Proceso de Enseñanza-

Aprendizaje. 1ra edición. Editorial Magisterio del Río de la

Plata. Argentina, 1997. 62 págs.

VÁZQUEZ V. Francisco Javier. Modernas Estrategias para la Enseñanza.

Tomo #1. Editorial Mexicana. México, 2006. 400 págs.

GRUPO OCÉANO. Manual de la Educación. Editorial Océano. España. 928 págs.

ANEXO

PERFIL DE PROYECTO

TÍTULO DE PROYECTO	Jornada de Capacitación sobre la aplicación de Juegos Educativos a los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación con Énfasis en Primaria de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	<p>El juego es una actividad a través de la cual el niño se conoce, adquiere experiencias y aprende. No es una forma de pasar el tiempo sino una preparación para su futura vida de adulto.</p> <p>Es por ello que el proyecto pretende brindarles orientaciones a los estudiantes sobre la aplicación de juegos educativos, que le ayuden en su desempeño profesional y por ende contribuya con el desarrollo de la personalidad del educando a través del juego.</p>
OBJETIVOS DEL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Capacitar a los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación con Énfasis en Primaria de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí sobre la aplicación de juegos educativos. ➤ Promover la aplicación de juegos educativos en las diferentes asignaturas mediante el desarrollo de talleres .
POBLACIÓN	Estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación que cursan la Licenciatura en Ciencias de la Educación con Énfasis en Primaria de la Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí.
INSTITUCIÓN POSIBLE	Universidad de Panamá. Extensión Universitaria de Chepo Anexo-Tortí. . Facultad de Ciencias de la Educación.
ESPECIALIDAD	Licenciatura en Educación.

Elaborado por Belkis M. Quintero P.



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



Panamá, 14 de Septiembre de 2010

Magíster
Iluminada de González
Extensión Universitaria
Chepo – Anexo Torti
E. S. D.

Respetada Magíster:

Mediante la presente solicitamos a usted interponga sus buenos oficios para que el licenciado (a) Belkis M. Quintero P. con cedula de identidad personal N° 9-209-172, estudiante en la Maestría de Docencia Superior pueda realizar en su institución su proyecto intervención titulada JORNADA DE CAPACITACIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA LOS ESTUDIANTE DE LA LICENCIATURA DE EDUCACIÓN DE LA EXTENSION UNIVERSITARIA DE CHEPO-ANEXO TOTI. El mismo esta bajo la conducción del Dr. Eduardo S. Barsallo V. quien es el catedrático responsable.

La ejecución del mismo esta programada para desarrollarse durante los meses septiembre y octubre.

Con la seguridad de que brindara la oportunidad y facilidades necesarias para que el participante pueda cumplir con los requisitos exigidos por el curso.

De usted Atentamente,

DR. EDUARDO S. BARSALLO V.
Director de Investigación y Postgrado

[Firma]
25/9/10
10:50 A.M.



Universidad de Panamá
Extensión Universitaria de Chepo



Chepo, 12 de octubre del 2010.
EUCH 620-2010

Doctor
Eduardo Barsallo
Director de Investigación y Postgrado
Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad de Panamá
E. S. D.



Estimado Doctor Barsallo:

Con la presente damos respuesta a solicitud recibida, solicitando visto bueno para que los estudiantes puedan realizar la Practica Profesional como opción para optar por el Titulo de Maestría en Docencia Superior en Tortí.

A continuación detalle de la distribución y asignación:

Estudiante	Proyecto	Profesor
Rolando Valdés	Taller sobre la Enseñanza de las Ciencias Sociales	Vielka Jones
Tomas Madrid	Taller Los Valores a Nivel Primario	Ismael González
Belkis Quintero	Jornada de Capacitación sobre la Aplicación de Juegos Educativos	Maria Isabel Ruiz
Edilma Hidalgo	Estrategias para la Enseñanza de la Geometría	Enriqueta Simiti
Meliza Bosques	Capacitación sobre Planeamiento Didáctico	Yecenia Bandao
Gloriela Batista	Necesidades Educativas Especiales	Celinda Jiménez

Sin más me despido de usted,

Cordialmente

Magister Iluminada de González
Extensión Universitaria de Chepo
Universidad de Panamá



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORIA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE CHEPO – ANEXO TORTÍ



CURSO: MDS – 715 PRÁCTICA PEDAGÓGICA PROFESIONAL

LICENCIADA BELKIS M. QUNTERO. _____

N°	Participante	Día: _____ Firma	Día: _____ Firma	Día: _____ Firma	Día: _____ Firma
1	Angelia Cruz	<i>Angelia Cruz</i>	<i>Angelia Cruz</i>	<i>Angelia Cruz</i>	<i>Angelia Cruz</i>
2	Blanca Caballero	<i>Blanca Caballero</i>	<i>Blanca Caballero</i>	<i>Blanca Caballero</i>	<i>Blanca Caballero</i>
3	Daniel Vargas	<i>Daniel Vargas</i>	<i>Daniel Vargas</i>	<i>Daniel Vargas</i>	<i>Daniel Vargas</i>
4	Delia Meléndez	<i>Delia Meléndez</i>	<i>Delia Meléndez</i>	<i>Delia Meléndez</i>	<i>Delia Meléndez</i>
5	Delvin Olea	<i>Delvin Olea</i>	<i>Delvin Olea</i>	<i>Delvin Olea</i>	<i>Delvin Olea</i>
6	Edwin Carrasco	<i>Edwin Carrasco</i>	<i>Edwin Carrasco</i>	<i>Edwin Carrasco</i>	<i>Edwin Carrasco</i>
7	Elisa Vergara	<i>Elisa Vergara</i>	<i>Elisa Vergara</i>	<i>Elisa Vergara</i>	<i>Elisa Vergara</i>
8	Elvia Sánchez	<i>Elvia Sánchez</i>	<i>Elvia Sánchez</i>	<i>Elvia Sánchez</i>	<i>Elvia Sánchez</i>
9	Flor Maria Batista	<i>Flor Maria Batista</i>	<i>Flor Maria Batista</i>	<i>Flor Maria Batista</i>	<i>Flor Maria Batista</i>
10	Juan Castillo	<i>Juan Castillo</i>	<i>Juan Castillo</i>	<i>Juan Castillo</i>	<i>Juan Castillo</i>
11	Luzmenia Corrales	<i>Luzmenia Corrales</i>	<i>Luzmenia Corrales</i>	<i>Luzmenia Corrales</i>	<i>Luzmenia Corrales</i>
12	María Montenegro	<i>María Montenegro</i>	<i>María Montenegro</i>	<i>María Montenegro</i>	<i>María Montenegro</i>
13	Migdalia Delgado	<i>Migdalia Delgado</i>	<i>Migdalia Delgado</i>	<i>Migdalia Delgado</i>	<i>Migdalia Delgado</i>
14	Odilia Soto	<i>Odilia Soto</i>	<i>Odilia Soto</i>	<i>Odilia Soto</i>	<i>Odilia Soto</i>
15	Omayra Guerra	<i>Omayra Guerra</i>	<i>Omayra Guerra</i>	<i>Omayra Guerra</i>	<i>Omayra Guerra</i>
16	Reyna Guerra	<i>Reyna Guerra</i>	<i>Reyna Guerra</i>	<i>Reyna Guerra</i>	<i>Reyna Guerra</i>

Panamá, 19 de noviembre de 2010.

Doctor

EDUARDO BARSALLO

Asesor de Práctica Pedagógica Profesional

Universidad de Panamá

Respetado Doctor Barsallo:

Me complace manifestarle que a solicitud de la licenciada **Belkis M. Quintero P.**, estudiante de la Maestría en Docencia Superior dictada en la Extensión Universitaria de Chepo Anexo- Tortí, procedí a la revisión de la redacción y estilo del Proyecto de Práctica Pedagógica Profesional titulado: **“Jornada De Capacitación Sobre La Aplicación De Juegos Educativos Para Los Estudiantes De La Licenciatura En Ciencia De La Educación Con Énfasis En Primaria”**, presentado por la mencionada estudiante.

Considero conveniente informarle que laboro como profesora de Español, en la Escuela Secundaria Nocturna Oficial de Tortí.

Con muestra de respeto,

Atentamente,


Profesora Lourdes Peralta

Cédula 9-213-122

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

LA FACULTAD DE

Humanidades



EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

17 de Junio del 2005

Lourdes Peralta Pinzon

LOURDES PERALTA PINZON
2013 8585

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TÍTULO DE

**Licenciada en Humanidades con Especialización en
Español**

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMÁ, A LOS **veintitrés**
DÍAS DEL MES DE **mayo** DEL AÑO DOS MIL **dos**.

Argemiro Figueroa
Secretaria General
Diploma **05634**
Identificación personal
0-213-122

[Signature]
Decano

Ballarino
Rector