



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA  
ENSEÑANZA EN EL 1er. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

**Tutor:** Lcdo. Da Silva, Pablo

**Autores:**

Hércules, José C.I: 13.936.860

Sánchez, Johanna, C.I: 15.114.087

Tineo, Yoseline C.I: 11.901.732

**Barcelona, Julio de 2015.**



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS  
NÚCLEO BARCELONA**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA  
ENSEÑANZA EN EL 1er. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

**Trabajo de grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela  
para optar a la Licenciatura en Educación.**

**Barcelona, Julio de 2015.**



## DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1563 de fecha 08/04/15, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por: HÉRCULES, JOSÉ GREGORIO, C.I. 13.936.860, SÁNCHEZ CORREA, JOHANNA ROSALY, C.I. 15.114.087 y TINEO FARIAS, YOSELINE DEL VALLE, C.I. 11.901.732 bajo el título, "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA EN EL 1ER. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA", dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 04-07-15, nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación, para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como **criterios para otorgar la calificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO  APROBADO  otorgándole la mención:  
SUFICIENTE  DISTINGUIDO  SOBRESALIENTE

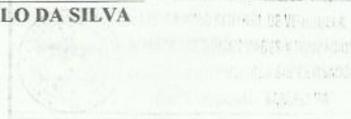
3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes:

EN BASE A LA PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN  
DEL TRABAJO SE DETERMINÓ COHERENTE Y  
CON EL USO DE UNA METODOLOGÍA ADECUADA  
POR LO QUE SE APROBÓ CON MENCIÓN  
Distinguido

Prof (a). JOSÉ GARCÍA

Prof (a). BERTALINA QUIJADA

Tutor Prof. PABLO DA SILVA



### APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, profesor Da Silva Pablo, de la UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA, adscrito a la ESCUELA DE EDUCACION, en mi carácter de tutor del Trabajo de Grado titulado **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA EN EL 1er. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**, realizado por lo(a)s ciudadano(a)s Hércules José C.I: 13.936.860, Sánchez Johanna C.I: 15.114.087 y Tineo Yoseline C.I: 11.901.732, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la discusión del mismo.

En Anzoátegui Lugar Barcelona a los 31 días del mes de Julio de 2015.



Lic. Da Silva Pablo

C.I: 12.878.404

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION  
ESCUELA DE EDUCACION  
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVIADOS  
NÚCLEO BARCELONA – ESTADO ANZOATEGUI**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA  
ENSEÑANZA EN EL 1er. GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

**TUTOR:** Lcdo. Pablo Da Silva

**AUTORES:** Hércules, José  
Sánchez, Johanna  
Tineo, Yoseline

**RESUMEN**

La presente investigación se enfocó en Proponer estrategias basadas en juegos para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria de la U.E. “Rafael Caballero Sarmiento”. Municipio Freites, Estado Anzoátegui. Sustentada en la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, la Teoría Sociocultural de Vygotsky y la Teoría Pedagógica de Fröbel. El estudio estuvo enmarcado en una investigación de campo de carácter descriptivo, pues su intención fue describir las estrategias que son utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus alumnos. La población estuvo constituida por 04 docentes de 1er grado de Educación Primaria. Los resultados se tabularon y presentaron en cuadros estadísticos y gráficos. Su interpretación permitió determinar en los docentes desconocimiento del juego como estrategia para la consolidación de los conocimientos, el desarrollo de las habilidades y el fortalecimiento de los valores, por el contrario, lo utilizan como una actividad de entretenimiento, o sea, de forma natural y espontánea donde el niño actúa en libertad sin un objetivo de aprendizaje a lograr. Por ello, se consideró necesario diseñar estrategias, las cuales faciliten el aprendizaje significativo de sus alumnos mediante el juego.

**Palabras Claves:** Docente, Educación Primaria, Estrategias, Enseñanza, Juego.

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTY AND EDUCATION HUMAN  
SCHOOL OF EDUCATION**

**THE GAME AS TEACHING STRATEGY TO BETTER LEARNING  
INELEMENTARY EDUCATION FIRST GRADE.**

**Tutor:** Lcdo. Pablo Da Silva

**Authors:** Hércules, José  
Sánchez, Johanna  
Tineo, Yoseline

**ABSTRACT**

This research focused on propose Teaching Strategies based in games to better teaching in the first grade students of elementary Education of School “Rafael Caballero Sarmiento”, Municipality Freítes, Anzoátegui State. Based on the Theory of Meaningful Learning of Ausubel, Theory Sociocultural of Vygotsky and Theory Pedagogical of Fröbel. The study was framed in an investigation of descriptive field, because its intention was to describe the teaching strategies that are used by teachers in the process of teaching and learning in their students. The population consisted of 04 teachers from 1st grade of elementary education. The results were tabulated and presented in statistical tables and graphics. Their interpretation allowed evaluating teachers the unknowledge about the game as strategy to consolidate of knowledge, development of abilities and strengthening of values. On the opposite, it's used as an entertainment activity, that is, of natural and spontaneous, which the child plays freedom without to get a learning objective. It is therefore considered necessary to design strategies, which facilitate meaningful learning of their students by means of games.

**Keywords:** Teacher, Elementary Education, Strategy, Teaching, Game.

## DEDICATORIA

Este Trabajo de Grado está dedicado a todos aquellos que hicieron posible el mismo:

A **Díos** primeramente por darme salud y paciencia.

A **mí madre y abuela**, por su apoyo, aconsejarme y darme fortaleza en los momentos más difíciles.

José H.

## DEDICATORIA

A la memoria de mis Abuelos Carmen Susana de Correa y Ciro Miguel Correa, que desde algún lugarcito del cielo con el permiso de Dios iluminan cada paso que doy, por fortalecer mi corazón y haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el período de estudio, siempre están en mi corazón.

A la memoria de Esargary Fuentes (mi mamá), a quien le agradezco mucho sus consejos, orientación y su gran amistad.

A mi madre Felicidad Correa, por haberme apoyado siempre, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, por sus bendiciones, sus consejos, por la motivación, pero más que nada, por su comprensión y amor.

A mis hermanas, hermano, sobrinas y primos, quienes están siempre presentes apoyándome y a los cuales amo mucho; Gracias por haber impulsado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

En especial a mi tío Lcdo. Sergio Bandrés, gracias por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan, por el valor mostrado para salir adelante, mil palabras no bastarían para agradecerle su apoyo, su paciencia, su cariño y sus consejos en los momentos difíciles.

A todos aquellos que participaron directa o indirectamente al darme confianza y seguridad para culminar este trabajo de investigación.

Gracias  
Johanna S

## DEDICATORIA

Le dedico mi trabajo de tesis, principalmente a Dios, ya que sin el nada podemos hacer, por darme la luz para obtener el saber, quien me fortaleció e hizo realidad este sueño.

A mis hijas Estefani y Victoria, quienes han sido mi estímulo en esta búsqueda de mi superación, la fuente que nutría mi esperanza para alcanzar lo anhelado, y por ser mis tesoros más lindo, el regalo que Dios me dio.

A mi madre por ser mi gran apoyo incondicional en cada meta que trazo en mi vida, quien se lo merece por ser ella un ejemplo de virtudes, trabajo y honradez.

A mis hermanas, por su colaboración y demostración de amor y solidaridad por confiar en mí. A mis sobrinos, mis primos(a), tías, que este triunfo sirva de estímulo y se encaminen por el sendero del bien.

Yoselíne T.

## AGRADECIMIENTO

Al *Lcdo. Pablo Da Silva*, por su tiempo y asesoría.

A la *Lcda. Mari Leal*, por toda la colaboración prestada en el desarrollo de este Trabajo de Grado, por aportarnos conocimientos valiosos y dedicarnos gran parte de su tiempo.

*José H.*

## AGRADECIMIENTO

Primero y antes que nada, quiero dar gracias a **Díos**, Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y coraje para seguir adelante y hacer realidad este sueño anhelado.

A la **Universidad Central de Venezuela (E.U.S- Barcelona)**, a sus profesores, secretarías, obreros, compañeros de estudio y mis compañeros de **La Pieza Pedagógica**, gracias por su amistad incondicional y darme la oportunidad para el desarrollo de mi formación profesional.

En especial a la **Lcda. Alicia Espinoza** y el **Sr. Gregory Characoto**, por la colaboración, paciencia, apoyo y sobre todo por esa gran amistad que me brindaron y me brindan cada día.

A nuestro Tutor, **Lcdo. Pablo Da Silva**, por brindarnos su valiosa guía y motivación al impulsar el desarrollo del presente trabajo.

A la **Lcda. Mari Leal**, por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

A mis familiares y amigos, un reconocimiento especial para ustedes quienes en todo momento, con su estímulo, generosa ayuda nos motivaron y manifestarán muestras de interés por ver nuestra meta realizada.

Muchas Gracias!  
**Johanna S**

## AGRADECIMIENTO

Hoy se ve cristalizado uno de mis mayores sueños, por eso le doy gracias a **Díos**, el haberme dado fuerzas, perseverancia y constancia, por levantarme cuando me sentía caída.

Agradezco el apoyo de **mis hijas**, lograr una de mis metas, por su paciencia y el impulso de seguir adelante.

A **mi madre** a quien le debo la razón de mi vida, por ser mi bastón en los momentos de caída y darme fuerzas para seguir adelante.

A **mis hermanas** por confiar en mí, y brindarme su apoyo, a mi **hermano Luís Enrique** que aunque no esté conmigo, estoy segura que él donde quiera que se encuentre se sentirá muy feliz y orgulloso de que yo haya logrado alcanzar mi meta trazada y uno de mis sueños anhelados.

A **mis sobrinos: Anderson, Jonathan, Isaac, Samuel, Saray, Saúl, y mi nieta Emma**, por su gran deseo de que yo me graduara.

A mi tutor, **Lcdo. Pablo da Silva** por su gran apoyo.

A la **Lcda. Mari Leal**, por su gran paciencia, por el apoyo oportuno y silencioso brindado generosamente y dirigido a la culminación de este estudio.

A mis compañeros de estudio, compañeros de **La Pieza Pedagógica** y tesis por su gran apoyo y amistad.

A todas estas persona un millón de gracias que Dios me los bendiga siempre, y les dé el doble de los que ellos me dieron a mí.

Yoselíne T.

## INDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	I
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	IV
<b>LISTA DE CUADROS</b> .....	IX
<b>LISTA DE GRAFICOS</b> .....	X
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I. EL PROBLEMA</b>	
1.1.- Planteamiento del Problema .....	4
1.2.- Justificación de la Investigación.....	7
1.3.- Objetivos de la investigación.....	9
1.3.1.- Objetivo General.....	9
1.3.2.- Objetivos Específicos.....	9
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</b>	
2.1.- Antecedentes de la Investigación.....	11
2.2.- Bases Teóricas .....	13
2.2.1.- Teoría del Aprendizaje Significativo.....	13
2.2.2.- Teoría Sociocultural.....	16
2.2.3.- Teoría Pedagógica de Fröbel Friedrich.....	18
2.2.4.- La Educación Sistematizada en el Currículo Nacional Bolivariano.....	20
2.3.- El Juego .....	21
2.3.1.- Importancia del Juego.....	24
2.3.2.- Características del Juego.....	26
2.3.3.- Formas del Juego .....	27
2.3.4.- Funciones del Juego dentro del Desarrollo Integral .....	28
2.4.- El Juego Didáctico .....	34
2.4.1.- Clasificación de los Juegos Didácticos.....	34
2.4.1.1.- Juegos para la Consolidación de Conocimientos.....	35
2.4.1.2.- Juegos para el Desarrollo de Habilidades .....	37
2.4.1.3.- Juegos para el Fortalecimiento de los Valores .....	39
2.4.2.- Principios Teóricos del Juego como Estrategia Didáctica.....	41
2.5.- Estrategias Didácticas .....	43
2.6.- Estrategias Lúdicas .....	44
2.6.1.- Características de las Estrategias Lúdicas .....	45
2.6.1.1.- Participación .....	46
2.6.1.2.- Imaginativa o Creativas .....	46
2.6.1.3.- Flexibles.....	47
2.6.1.4.- Dirigidas .....	47

2.7.- Estrategias Pedagógicas .....	48
2.8.- El Juego como medio Educativo .....	50
2.8.1.- Importancia del Juego en el Aprendizaje.....	52
2.9.- Bases Legales.....	53
2.9.1.- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.....	53
2.9.2.- Ley Orgánica de Educación.....	54

### **CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO**

3.1.- Tipo de Investigación.....	58
3.2.- Nivel de Investigación .....	59
3.3.- Población y Muestra .....	59
3.4.- Técnica e Instrumento de Recolección de Datos .....	61
3.5.- Validación de los Instrumentos.....	64
3.6.- Confiabilidad del Instrumento .....	65
3.7.- Operacionalización de las Variables.....	65

### **CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS DATOS**

4.1.- Presentación de los Resultados .....	69
4.2.- Análisis General de los Elementos Teóricos y Metodológicos de los Juegos.....	71

### **CAPÍTULO V. PROPUESTA**

5.1. Presentación .....	95
5.2. Justificación.....	96
5.3. Características del Diseño de Juego como Estrategia .....	100
5.4. Fundamentación .....	101
5.5. Teorías del Aprendizaje....	103
5.6. Modelo Instruccional .....	105
5.7. Planificación.....	107

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Conclusiones .....	138
Recomendaciones.....	141

### **REFERENCIAS**

Referencias Bibliográficas .....	143
Referencias Electrónicas .....	149

### **ANEXOS**

Anexo N° A. Instrumento de recolección de datos.....	152
Anexo N° B. Instrumento de Validación por experto.....	156

## LISTA DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
<b>Cuadro N° 1-</b> Distribución de la Población .....	60
<b>Cuadro N° 2-</b> Operacionalización de Variables .....	67
<b>Cuadro N° 3-</b> Escala de Estimación aplicada a los Docentes .....	70
<b>Cuadro N° 4-</b> Nivel de Instrucción .....	79
<b>Cuadro N° 5-</b> Años de Servicio.....	80
<b>Cuadro N° 6-</b> Juego Didáctico .....	81
<b>Cuadro N° 7-</b> Juegos para la Consolidación de Conocimientos .....	82
<b>Cuadro N° 8-</b> Juegos para Comprobar los Conocimientos .....	83
<b>Cuadro N° 9-</b> Juegos Utilizados que Desarrollan Habilidades .....	84
<b>Cuadro N° 10-</b> Juegos Utilizados.....	85
<b>Cuadro N° 11-</b> Habilidades que Prioriza con el uso de los Juegos .....	86
<b>Cuadro N° 12-</b> Materiales Estimulantes.....	87
<b>Cuadro N° 13-</b> Lo que espera Desarrollar con los Juegos .....	88
<b>Cuadro N° 14-</b> Criterios Relacionados con los Juegos .....	89
<b>Cuadro N° 15-</b> Alternativas que corresponden al Currículo y adecuan al Juego Didáctico.....	90
<b>Cuadro N° 16-</b> Interés por los Juegos como Estrategia .....	91
<b>Cuadro N° 17-</b> Empleo de los Juegos .....	92

## LISTA DE GRÁFICOS

	<b>Pág.</b>
<b>Gráfico N° 1-</b> Nivel de Instrucción .....	79
<b>Gráfico N° 2-</b> Años de Servicio.....	80
<b>Gráfico N° 3-</b> Juego Didáctico .....	81
<b>Gráfico N° 4-</b> Juegos para Comprobar los Conocimientos .....	83
<b>Gráfico N° 5-</b> Juegos Utilizados que Desarrollan Habilidades .....	84
<b>Gráfico N° 6-</b> Interés por los Juegos como Estrategia....	91
<b>Gráfico N° 7-</b> Empleo de los Juegos .....	92

## INTRODUCCIÓN

Para un niño y una niña de Primer Grado de Educación Primaria, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años, los juegos se pueden llegar a convertir en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de las mismas que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolongan durante su etapa escolar. Así mismo, la medida en que el niño y la niña reciben y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones, que le impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Esto se desprende del hecho de que la escuela como institución ha visto disminuir su necesidad de una formación intelectual que capaciten al niño y niña de primer grado de educación primaria en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social. Es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente el juego como proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo.

Es por ello, que tomando en cuenta el tema de los juegos en el aula de primer grado de educación primaria como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizajes, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del niño y la niña como parte de la actividad lúdica donde el juego es de vital importancia.

Esta investigación se estructura de la siguiente manera:

**Capítulo I:** Se establecen aspectos de mucha importancia dentro del trabajo, iniciándose con el planteamiento del problema, luego los objetivos y la justificación e importancia de la misma.

**Capítulo II:** Recoge el marco teórico, que incluye los antecedentes de la investigación, los fundamentos teóricos y las bases legales que sustentan la investigación.

**Capítulo III:** Se detalla la metodología a utilizar, el tipo de investigación, la población y muestra, técnicas e instrumentos junto a su validación y confiabilidad, por último se presenta la operacionalización de las variables.

**Capítulo IV:** Se explica el análisis e interpretación de los datos, con los resultados de la aplicación del instrumento y el análisis de los datos recopilados a través de los instrumentos de investigación.

**Capítulo V:** Propuesta del juego como estrategia didáctica y validación de la propuesta.

**Conclusiones y Recomendaciones:** Comprende las terminaciones obtenidas a través de la investigación.

Finalmente, Se presentan las referencias bibliográficas y los anexos del trabajo de investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel mundial todos los países están en una constante búsqueda de progreso tanto social, económico como moral. Se debe tomar en cuenta que esto se logra a través del mejoramiento de la calidad de la educación, donde también las comunidades puedan calificar para tal fin ofreciendo metodologías significativas y estrategias alternativas que contribuyan a la adquisición de aprendizajes esperados por niños y niñas.

En línea general el sistema educativo venezolano ofrece conocimientos pedagógicos, sistemáticos e interactivos, basados en el desarrollo integral de la población infantil, centrados en las características, necesidades e intereses del niño y la niña adoptando así un criterio amplio de elementos procedentes de diferentes modelos teóricos acerca del desarrollo humano. Los objetivos que persigue la Educación, están destinados al desarrollo y formación de un individuo crítico, autónomo, responsable, participativo, capaz de desarrollar sus potenciales intelectuales y creativos; además de contribuir con la adquisición de ciertas habilidades y destrezas, que le permitirán avanzar en etapas sucesivas hacia la adolescencia y la adultez.

Todo ello, enmarcado en un ambiente de aprendizaje eficaz, tomado en cuenta que éste comprende un conjunto que envuelve el espacio físico y las relaciones que se establecen en él (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y sociedad en su conjunto), ofreciendo para ello, un clima promotor de los aprendizajes, donde exista respeto, cariño, oportunidades de

producción, intercambios, descubrimientos y sentido del humor, y en el que los adultos, los niños y las niñas están libres de tensiones, entretenidos con su quehacer diario.

Para que lo anteriormente descrito se logre, es necesario, que el docente comprenda que el juego es la herramienta vital, por la cual el niño aprende y que las estrategias deben estar orientadas en este sentido. Muchas instituciones, no toman en cuenta que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos a nivel de las diferentes variables del funcionamiento general, entre las cuales se puede mencionar el desarrollo del yo, el estilo cognitivo, la adaptabilidad, el funcionamiento del lenguaje, la responsabilidad emocional y conductual, el nivel de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, los estilos de afronte, las estrategias de resolución de problemas y los modos de aproximarse a percibir e interpretar el mundo circundante, entre otros. Es decir, que el niño a través del juego aprende y se desarrolla en todas sus dimensiones.

En la Educación, se privilegia el juego como actividad vital para el aprendizaje y desarrollo infantil. El juego es una actividad que los niños y las niñas realizan espontáneamente, de tal forma que se puede considerar que jugar es una necesidad propia de su desarrollo y un medio para favorecer sus potencialidades. A través del juego, los niños y las niñas: desarrollan el lenguaje, exploran y conocen los objetos que los rodean, sus familiares, juguetes, animales, su rutina; expresan su corporalidad, desarrollan su inteligencia y se integran socialmente. El juego debe darse en un contexto de afectividad para que el niño y la niña se encuentren, en todo momento, en un ambiente de amor y cariño que estimule sus capacidades potenciales, ya que representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, motricidad y socialización del niño, el juego es la vida misma del niño. De igual manera, mediante éste, el infante canaliza su deseo de extender la actividad a todo lo que lo rodea, de conquistar el medio.

Asimismo, el Currículo Nacional Bolivariano (2007), pone de manifiesto que los docentes deben tomar tiempo para integrar al niño y la niña en la actividad lúdica. Por ende es importante que estos comprendan el uso e importancia que puede tener el juego para la integración de los niños y niñas a la rutina escolar, más aún si son niños y niñas que provienen del hogar.

No obstante, son muchas las instituciones donde no se emplea el juego como estrategia lo cual representa un problema dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del niño y la niña del primer grado, específicamente en la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”, ubicada en la población de Mundo Nuevo, estado Anzoátegui. Por tal motivo, se hace necesaria la puesta en práctica de un proyecto que facilite la ejecución de estrategias didácticas que permita a los niños y niñas de ese centro educativo desarrollarse plenamente a través de las diferentes experiencias que brinde este medio y adaptarse de manera positiva a la rutina escolar. Asimismo permitirá de manera progresiva ir integrando a los diferentes actores del acontecer escolar a la construcción de una educación participativa.

Lo anteriormente expuesto permite el planteamiento de las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la formación e información que poseen las docentes de la institución sobre la importancia del juego como herramienta educativa? ¿Qué aportes están dispuestos a brindar los docentes, para la utilización del juego como estrategia pedagógica? ¿En qué medida el juego como estrategia didáctica favorecerá la enseñanza en el primer grado de educación primaria?.

## 1.2. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación está enmarcada dentro de los paradigmas de la educación actual, desde el entorno social y cultural, ya que contiene las herramientas didácticas que servirán de soporte al docente de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”, para generar en los niños y niñas de primer grado de educación primaria, aprendizajes significativos con respecto a las estrategias didácticas, los cuales deben estar a la altura de las necesidades y las demandas que exige la sociedad venezolana, hoy en día.

Dentro del entorno docente, se da respuesta a la formación pedagógica en el área de la didáctica de los juegos, complementando así la acción educativa con la utilización adecuada y pertinente de estrategias de enseñanza, diseñadas por atendiendo a las necesidades particulares de sus alumnos.

Las estrategias de aprendizaje facilitan y dinamizan la enseñanza del niño y la niña de primer grado de educación primaria, insertando diferentes técnicas, operaciones o actividades innovadoras dentro de las actividades lúdicas permitiendo darle solución aquellos problemas académicos que se evidencian en el educando.

Dentro del entorno metodológico, esta investigación responderá una situación respecto al juego apoyado en teorías pedagógicas sobre las estrategias didácticas, es importante señalar que esta investigación se fundamenta en la teoría Ausubel, D (1973) y Vygotsky, L (1979), puesto que mediante este tipo de estrategias se seguirán los pasos para realizar sus propias estrategias didácticas, que serán utilizadas en las aulas de clases.

En el ámbito Institucional, el estudio pretende poner al alcance de los estudiantes estrategias basadas en los juegos donde se establecen pasos y

lineamientos puntuales y generales para la elaboración de estrategias didácticas para así, solventar la necesidad que se presenta al momento de aplicar estrategias de enseñanza para un contenido específico, ya que las necesidades de los niños y niñas de primer grado de educación primaria del plantel mencionado, son totalmente distintas para cada ámbito educativo.

En tal sentido, el juego como una actividad espontánea y natural de la infancia sirve de base para otras actividades, por consiguiente, constituye un factor de estímulo y desarrollo de los hábitos morales, sociales, intelectuales, psíquicos y motrices. Por lo tanto, esta investigación se considera relevante, ya que puede contribuir a mejorar el proceso educativo, también beneficia a los docentes, porque le dará información sobre los juegos didácticos utilizados y su efecto sobre el aprendizaje. Además puede ser de utilidad para los alumnos, porque tendrá una enseñanza amena y aprenderán jugando, lo cual será positivo, debido a que la escuela podrá ofrecer una mejor calidad educativa.

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1 Objetivo General.**

Proponer el juego como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el 1er. grado de educación primaria en la U.E. Rafael Caballero Sarmiento del Municipio Freítes, Estado Anzoátegui.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos.**

- 1.** Diagnosticar el nivel de formación e información que poseen los docentes sobre los juegos como estrategias didácticas para la enseñanza en el 1er. grado de educación primaria de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”.
- 2.** Analizar los principios teóricos y metodológicos que fundamentan el juego como estrategia didáctica.
- 3.** Diseñar estrategias didácticas basadas en el juego para el mejoramiento de la enseñanza en el 1er. grado de educación primaria de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”.
- 4.** Validar, por juicio de expertos, las estrategias diseñadas.

# **CAPÍTULO II**

## **MARCO TEÓRICO**

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Existen varios trabajos de investigación que ofrecen una visión y diferentes puntos de vista en relación a la importancia del juego como experiencia educativa, cada uno de ellos hace una aportación importante al desarrollo de la educación.

Primeramente, se mencionan a Battaglia, L. y Díaz, M. (2008), quienes realizaron un trabajo titulado: “Diseño de un plan de acción para la construcción de una ludoteca escolar que propicie un espacio para compartir y facilitar el desarrollo integral del niño y la niña de primer grado en la U.E “Boyacá”, teniendo como objetivo general proponer la construcción de una ludoteca escolar y al finalizar su investigación concluyeron que la construcción de una ludoteca escolar facilita el desarrollo integral de los niños y las niñas; ya que, desarrolla las habilidades y/o destrezas propias de su edad aunadas a las experiencias vividas en su entorno y la participación en un aprendizaje diferente que abarque todos los aspectos que les permitan desarrollarse como individuos.

De igual manera, Castillo, D. y Figueroa, V. (2006), en su trabajo titulado: El juego como estrategia pedagógica en los estudiantes entre 6 y 7 años que asisten a la U.E “Ángel Celestino Bello”, Puerto la Cruz - Estado Anzoátegui, se plantearon como objetivo general analizar la importancia del juego como estrategia pedagógica y entre los resultados se determinó que la pedagogía actual no le queda otra salida que preocuparse por:

- ✓ La democracia cultural.

- ✓ La integración de todos los tipos de educación.
- ✓ El educar en la cooperación y participación.
- ✓ El educar para el futuro.
- ✓ Los elementos procesuales.
- ✓ El signo de la creatividad.
- ✓ Partir del propio individuo.

Dentro de esa estructura pedagógica consideraron al juego en las tareas educativas ya que el aprender de manera lúdica es la forma mejor y más acertada de aprendizaje. Las referidas autoras, afirman que esta investigación beneficia al personal docente de la institución, ya que promueve la utilización del juego como estrategias que permitirán optimizar en los resultados del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por otra parte, Marin, O. y Ortiz, E. (2008) en su estudio titulado: “El juego como herramienta didáctica en el área de Lengua, dirigidos a los docentes de segundo grado de la E.B “Valle Verde”, Puerto la Cruz - Estado Anzoátegui, el objetivo general fue proponer el juego como herramienta didáctica en el área de Lengua. Entre los resultados, los autores consideraron esta investigación importante, ya que a través de la práctica de los juegos didácticos los niños podrán mejorar el dominio de la lectura y escritura y al mismo tiempo ampliar sus conocimientos, adquirir hábitos de lecturas, comunicarse mejor, recrearse con un mundo que hoy exige una mejor preparación para afrontarlo.

Finalmente, Cabanillas, J. Hurtado, R.y Mejias, D. (2013) en su investigación titulado: “Estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de primer grado de Educación primaria en la U.E.N “Antonio José Sotillo”, Puerto la Cruz - Estado Anzoátegui, como objetivo general plantearon desarrollar estrategias lúdicas para la enseñanza y socialización en los niños de primer grado de Educación Primaria

y entre las conclusiones más importantes destacan: la promoción del desarrollo integral de los niños de edad escolar (primer grado) a través de la práctica con estrategias lúdicas y su adaptación como metodología de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula escolar, ya que ellas son la clave fundamental en la infancia, por cuanto, facilitan que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

Para realizar el estudio será necesario, documentarse y buscar información en las teorías planteadas en relación al uso de estrategias significativas y lúdicas que repercuten en el desarrollo integral de los niños y niñas.

### **2.2.1 Teoría del Aprendizaje Significativo.**

De acuerdo a Ausubel, D. (1973) el escolar es un tipo de aprendizaje que alude a cuerpos organizados de material significativo, dándole especial importancia a la organización del conocimiento en estructuras y a la interacción entre las estructuras del sujeto con las nuevas informaciones.

De este modo el aprendizaje significativo, el conocimiento se incorpora en forma sistemática en la estructura cognitiva del alumno, es decir se logra cuando el niño relaciona los nuevos conocimientos con los conocimientos previos, además es necesario que el alumno le atañe por asimilar lo que muestre el docente.

Según la Enciclopedia de Pedagogía Práctica, Escuela para Maestros, (2006)

Las ventajas del Aprendizaje Significativo son las siguientes:

- ❖ Produce una retención más duradera de la información.
- ❖ Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- ❖ La nueva información al ser relacionada con lo anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- ❖ Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- ❖ Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del niño. (p. 625).

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo (ob. cit):

- ❖ Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al niño debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
- ❖ Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
- ❖ Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro solo puede influir a través de la motivación.

## Tipos de Aprendizaje Significativo (ob. cit)

- ❖ Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significados para él. Sin embargo no los identifica como categorías.
- ❖ Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra “mamá” puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como “gobierno”, “país”, mamíferos”.
- ❖ Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirmen o niegue algo.

Tanto Ausubel, D. (1976) como Vygotsky, L. (1987) estiman que para que la reestructuración se produzca y favorezca el aprendizaje de los conocimientos elaborados, se necesita una instrucción formalmente establecida. Esto reside en la presentación secuenciada de informaciones que quieran desequilibrar las estructuras existentes y sean las generadoras de otras estructuras que las incluyan.

Ausubel tiene en cuenta dos elementos:

1. El aprendizaje del alumno, que va desde lo repetitivo o memorístico hasta el aprendizaje significativo.
2. La estrategia de la enseñanza, que va desde la puramente receptiva hasta la enseñanza que tiene como base el descubrimiento por parte del propio educando.

El aprendizaje es significativo cuando se incorpora a estructuras de conocimiento que ya posee el individuo. Para que se produzca éste aprendizaje significativo deben darse las siguientes condiciones:

*Potencialidad Significativa:* Esto se refiere a lógica. La significatividad lógica se refiere a la secuencia lógica de los procesos y a la coherencia en la estructura interna del material.

*Psicológica – Cognitiva:* El alumno debe contar con ideas incluso relacionadas con el nuevo material, que actuarán de nexo entre la estructura cognitiva preexistente del educando y las ideas nuevas.

*Disposición positiva afectiva:* Disposición subjetiva para el aprendizaje.

Para este estudio, se acudirá a Ausubel, D. (1968) ya que el manifiesta que las estrategias aplicadas en el aula desarrollan o generan un conflicto en el alumno que favorece una reorganización conceptual ambas favorecen una actitud participativa por parte del alumno, activando saberes previos y motivando la asimilación significativa. Ello permitirá fortalecer el ánimo creativo y constructivo en el niño y la niña del plantel objeto de estudio.

### **2.2.2 Teoría Sociocultural.**

Para Vygotsky, L. (1979) se parte del análisis del desarrollo, enfatiza el papel del lenguaje y de las relaciones sociales en el mismo. Las ideas principales de su Teoría Cognitiva Sociocultural son: comprender las habilidades cognitivas de los niños y niñas para comprender e interpretar su desarrollo; el lenguaje y especialmente las palabras y el discurso cumple un papel mediador en las habilidades cognitivas como instrumento para facilitar y transformar la actividad mental; las habilidades

cognitivas tienen su origen en las relaciones sociales y están inmersas en un ambiente social y cultural.

Igualmente el autor plantea, que para conocer el desarrollo del niño y la niña, es necesario comprobar primero el nivel efectivo y real, que consiste en el "nivel de desarrollo de las funciones psico intelectivas que se ha conseguido como resultado de un específico proceso de desarrollo, ya realizado" (p. 57). Luego se analiza el nivel de zona de desarrollo próximo o potencial, que genera un nuevo desarrollo que cambia los procesos intelectuales del individuo. Este nivel de desarrollo permite estimar la diferencia entre el nivel real de desarrollo, entendido como la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado mediante la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o de otro actor mediador, así la mediación está vinculada con el concepto de "zona de desarrollo próximo". Este concepto ha tenido importantes consecuencias en el campo educativo, constituye la base teórica de un principio pedagógico general: la única buena enseñanza es la que precede al desarrollo.

En este sentido, se plantea el principio de la educación que desarrolla. La mediación, como proceso para lograr el avance del desarrollo, actúa como apoyo, interponiéndose entre el niño o la niña y su entorno para ayudarlo a organizar y a desarrollar su sistema de pensamiento y de esta manera facilitar la aplicación de las nuevas capacidades a los problemas que se le presenten. Si el aprendiz aún no ha adquirido las capacidades para organizar lo que percibe, el mediador le ayuda a resolver la actividad que se le plantea, tomando en cuenta sus propias competencias intelectuales.

### **2.2.3 Teoría Pedagógica de Fröbel Friedrich.**

Las ideas de Fröbel, F. (1852-1872) se centraron de manera específica al establecimiento de los juegos a nivel educativo, criterios que se relacionan con la investigación porque se ha demostrado por muchos autores a través de investigaciones que el juego como estrategia didáctica, es un recurso que puede ser utilizado para la consolidación de los conocimientos, el desarrollo de habilidades y para el fortalecimiento de los valores en las instituciones educativas.

Según Fröbel (ob. cit.) refería que:

- ❖ En todo ser reposa, actúa y reina un principio divino, Dios.
- ❖ El hombre, debe traducir ese principio divino, o sea, su destino y vocación en consciencia plena, conocimiento vivo y percepción clara.
- ❖ Todo lo anterior indica que el hombre deberá proclamarlo en su propia vida pero en plena libertad.
- ❖ La educación es el vínculo para esta transformación señalada en los aspectos anteriores ya que sería de estimulación y encabezamiento del hombre a ser un ser consciente, pensante y sensitivo.

Podría decirse que las ideas de Fröbel contienen elementos teóricos fundamentales para que los docentes practiquen la educación como unos guías, amigos y experimentados concedores del desenvolvimiento de los niños y niñas, donde se proponga un juego como estrategia didáctica pero que los niños y niñas de primer grado lo ejecuten, porque a través del juego se puede representar el programa más eficaz y más completo de estimulación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En estas ideas desarrolladas hasta aquí, en la siguiente figura creada por los investigadores se plantea la base fundamental en la que se apoya la pedagogía de Fröbel:



**Figura 1. Base fundamental en la que se apoya la pedagogía de Fröbel**

**Fuente:** Los investigadores

Se visualiza en el modelo anterior que el juego con los dones y ocupaciones es el punto central, juegos cinéticos como carreras, bailes, rondas y representaciones teatrales. También el trabajo es otro componente que no debe faltar pues permite al niño (a) vivir la evolución de una planta, ver cómo nace, crece y se fortalece, y como los ciudadanos que se lo proporcionan le permite desarrollarse. En cuanto a las actividades, podría decirse que no debe faltar un elemento esencial, los materiales como balones, balas, cubos, bastones. Según Fröbel esta combinación debe hacer visible el cosmos, la creación mediante la construcción.

Prácticamente, el teórico Fröbel se inspiró en la construcción de su pedagogía en principios establecidos por Pestalozzi porque él decía que el ser humano debe ser autónomo mediante la “actividad personal” y en todo niño, existen tres fuerzas básicas: 1ra la fuerza perceptiva y cognitiva, 2da la fuerza de las destrezas y la fuerza de lo moral y religioso, sin embargo, se precisa de la educación, la enseñanza y el método para desarrollarse, aunque Fröbel analiza e interpreta a conveniencia estos postulados para dar origen a su propia creación relacionada con el uso de los juegos especialmente en Educación Inicial pero se considera también extensible a otros niveles educativos específicamente a primera grado de Educación Primaria.

Esta teoría se considera de importancia en la investigación que se realiza porque sus postulados proporcionan elementos o criterios teóricos relacionados con los juegos que pueden ser utilizados como estrategia didáctica para consolidar los conocimientos, desarrollar las habilidades y fortalecer los valores, podría decirse que reúnen principios teóricos y metodológicos esenciales del juego que hacen del niño un ser participativo, sociable, dinámico, creativo, flexible, entre otros aspectos que conducen al logro de los objetivos propuestos en los programas de estudio.

#### **2.2.4 La Educación Sistematizada en el Currículo Nacional Bolivariano.**

La Educadora Venezolana Sanjuán, B. (2005) firme seguidora de los postulados educativos de Simón Rodríguez y del Maestro Luis Beltrán Prieto Figueroa, afirma que la educación debe ser Integral, preparar para la vida, en la medida en que se concibe como un método pedagógico que permite el desarrollo de la totalidad de la personalidad de los y las estudiantes y los maestros y maestras. Sanjuán, señala que la Educación tiene una meta preparar para la vida y abarca todos los saberes y valoriza el trabajo, además de formar un profundo sentimiento patriótico, mediante la utilización de la cultura popular, las tradiciones y las costumbres Venezolanas, Latinoamericanas y Caribeñas. Señala, que la conducta del niño será el producto de la sociedad donde vive: el hogar, la calle, la escuela, los familiares, los medios de recreación, etc.

Asimismo, sostiene que la educación integral como la única capaz de asegurar un mejor futuro para el país. Esto lo dice en base a sus propias experiencias durante un movimiento renovador llamado “Escuela Nueva”, el cual no permaneció debido a sus principios filosóficos y éticos, que estaban orientados hacia la formación de un ser crítico y capaz contribuir con el desarrollo del país. La educación integral es, según Sanjuán, un modelo pedagógico, cuyo objetivo principal es desarrollar la total

personalidad de hombres y mujeres, de manera que éstos estén preparados para desenvolverse ante cualquier situación de la vida.

En este orden de ideas, la educación, no intenta depositar conocimientos que no puedan ser entendidos y que no sean de provecho para los estudiantes, sino que pretende enseñar a aprender para que así sigan aprendiendo a lo largo de la vida, y además enaltece en gran medida el trabajo y los valores propios de la comunidad.

De esta manera, la educación integral toma al estudiante como el centro del hecho pedagógico, y es por eso que está pendiente y atiende todo lo concerniente con el bienestar del mismo, lo que significa una orientación de gran importancia en función del modelo de diseño instruccional que se deberá elaborar para que a través del juego se logren internalizar esas ideas liberadoras de Sanjuán.

### **2.3. EL JUEGO**

El juego es una necesidad vital, de manera vital, en los primeros años de vida; es a la vez una actividad exploradora, aventurera y de experiencia. El juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño. El juego le aporta al niño la alegría del movimiento y las satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos: satisface las necesidades de su imaginación. El niño necesita del juego para escapar de la presión de la realidad y para interiorizar poco a poco el mundo que le rodea.

Por su parte, Decroly, O. (2006) afirma que el juego es un instinto, es una disposición innata que estimula a acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instintos que, como todos los demás provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.

Igualmente, Stone, J. y Church, J. (1971), dicen que juego es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluida entre los asuntos serios de la vida: dormir, comer, evacuar el vientre, vestirse, desvestirse, etc. Que el niño preescolar convierte en juego todo lo que hace. (p.84).

Otro estudioso del juego es Patridge, A. (1965), define el juego como una recreación que designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.

Asimismo, Jacquin, J. (1958) caracteriza el juego contraponiéndolo al trabajo. Trabajo es utilitario; aunque juegue a que es ebanista o carpintero, el juego del niño no es utilitario. El trabajo del adulto es interesado; el juego del niño no se realiza con miras a un fin extrínseco, lleva su finalidad en sí mismo, aunque el niño no tenga conciencia de ello. El trabajo del adulto no siempre es grato e interesante; el juego del niño le proporciona siempre placer, incluso cuando para su realización sufra molestias e incomodidades.

Las ideas anteriores respecto al juego el niño ejercita su agilidad física, sus sentidos, sus representaciones, pensamiento, adquiere experiencias de las cosas que toma de la mano y del medio ambiente que lo rodea, por eso decir que la actividad lúdica, es un derroche de tiempo, de fuerza de material y no deja resultados fructíferos en cosas de personas que nunca han leído los grandes beneficios de esa actividad o que ellos nunca lo han experimentado como tal.

Muchos han sido los teóricos que han definido el juego. Sería interminable exponer todas las definiciones que del juego se ha dado, sin embargo a continuación se presentan algunas definiciones en las cuales se encuentran:

Según la Enciclopedia de la Psicopedagogía y Psicología (2005), que el juego es una actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, y en la reproducción ficticia de una situación vivida. (p.861).

“La palabra juego según Martínez, C. (1996), proviene del latín *jocum*, que significa broma, burla, quizás este sea uno de los orígenes de la posición que se encuentra en la sociedad occidental donde juego y trabajo pertenecen a esferas diferentes”. (p. 12).

También, Gentinho, C. (1998), expresa el juego: como actividad espontánea del niño, es una estrategia que cumple la función importante y resulta un medio para conocer el desarrollo del niño, las actividades lúdicas permiten observar que el niño su desenvolvimiento motriz, afectivo y social. (p.392).

Finalmente, Blanchard, K y Cheska, A. (1986), define el juego como una actividad en que intervienen la defensa física, la estrategia, la suerte o cualquier combinación de esos elementos y que igual como ocurre en el deporte, suele desarrollarse en las mismas condiciones del ocio. (p. 88).

Según diccionarios de las ciencias de la educación (1993), lo define como del latín *iocus* que significa diversión, broma. Es la actividad lúdica que comporta un fin en sí misma con una dependencia en qué ocasiones se realicen por motivo extrínseco (p. 45).

De acuerdo a las anteriores definiciones, permiten concluir que para los autores el juego es una actividad libre, que proporciona descanso lo cual el niño puede explorar, descubrir, sentir, experimentar, comparar representando al mundo exterior las actividades y habilidades propias del pensamiento en una atmósfera

grupales. Es un factor que le brinda al niño la oportunidad de aprender a valerse por sí mismo y de ser útil, por lo tanto no hay ninguna contradicción entre juego y aprender.

Las consecuencias de limitar al niño en su juego quizás no las veamos en su niñez pero si se reflejaran en su vida como adulto por eso debemos los docentes, tener mucho control, dominio y conocimiento del él, porque un niño quiere desarrollar ese tipo de juego y como lo quiere hacer de no ser así las consecuencias no se harán esperar, hagamos lo posible para que el niño tenga una niñez feliz llena de hermosos recuerdos y agradables que le sean útiles para su vida de adulto.

Algunas personas parecen poner en duda la utilidad del tiempo que los niños dedican a sus juegos, sin embargo, cualquiera que haya observado o trabajado con niños pequeños se habrá dado cuenta de lo importante que son para ellos las experiencias directas. Para los niños el juego es su trabajo, su modo de aprender cosas sobre el entorno. Por esto, se comprenderá que las experiencias de juego favorecen el desarrollo físico, social, intelectual y emotivo.

### **2.3.1 Importancia del Juego.**

El juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. Cadena, M. (2008) señala que en un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Cabe destacar, que Cadena, M. (2008). Afirma que "... aún cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge

la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a instalarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo...” (p. 2), y para ello se les daban instrumentos apropiados al tamaño para que cooperaran, dependiendo de sus posibilidades físicas y destrezas motoras.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado.

En función de lo anteriormente expresado, surge la interrogante: ¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Lo anterior, va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños y niñas se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación. A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para

ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

### **2.3.2 Características del Juego.**

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación primaria, es importante establecer sus características, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función al juego, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo. Butler, G. (1980), afirma que:

- ❖ Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.
- ❖ El juego se orienta sobre la misma práctica.
- ❖ El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.
- ❖ La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.
- ❖ El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.
- ❖ El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

- ❖ Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.
- ❖ El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- ❖ Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

Desde estas características, se considera que el niño necesita jugar, el juego constituye el contenido principal de sus vidas, al mismo tiempo le ofrece la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independiente, social un sin número de experiencias, conocimientos, habilidades que contribuyen al desarrollo integral del niño, ya que el juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

### **2.3.3 Formas del Juego.**

Según Craig, G. (1997), existen diferentes formas del juego infantil, cada una de las formas posee sus propias características y funciones. Entre algunas de las principales formas del juego infantil se encuentran:

- ❖ **Placer Sensorial:** El juego sensorial les enseña los hechos esenciales acerca de su cuerpo, los sentidos y las cualidades de las cosas del entorno.
- ❖ **Juego con Movimiento:** Es una de las primeras clases que experimenta, antes de los tres años no acostumbran a compartir este tipo de actividades con otros niños.
- ❖ **Juego Brusco:** Le ofrece una oportunidad de ejercitarse y descargar energía así como también aprenden a manejar sus sentimientos, controlar sus impulsos y

descartar los comportamientos negativos inapropiados en el grupo; además aprenden a hacer la distinción esencial entre lo simulado y lo real.

- ❖ **Juego Verbal:** Experimentan con ritmos y cadencias, mezclan palabras para crear nuevos significados, juegan con el lenguaje para reírse del mundo y verificar su comprensión de la realidad y lo usan como amortiguador de las expresiones de enojo. También dan la oportunidad de practicar y dominar las voces y la gramática que están aprendiendo.
- ❖ **Modelamiento y Juego Dramático:** Consiste en representar papeles, no solo la imitación de pautas de conductas sino también muchas fantasías y formas de interacción.
- ❖ **Juegos, Ritos y Competencias:** Conforme a los niños crecen, sus juegos adaptan juegos y objetivos, deciden sobre los turnos, establecen lineamientos sobre lo que se permite y lo que está prohibido y con frecuencia crean situaciones en que alguien gana y otros pierden. (p. 12).

#### **2.3.4 Funciones del Juego dentro del Desarrollo Integral de los Niños y las Niñas.**

Durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño y la niña tienen diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro.

En el juego existe libertad para experimentar con nuevas experiencias y para cometer errores. Durante el juego el niño establece sus propios ritmos y controla la situación, es independiente y tiene tiempo para resolver los problemas que se le plantean. Todos ellos factores importantes para obtener un pensamiento eficaz. Los adultos deben ser agentes mediadores para llevar al niño a realizar juegos eficaces y con sentido, acercándole las situaciones y juegos didácticos de los que pueda aprender más.

Las diferentes funciones que puede ejercer el juego dentro del desarrollo integral de los niños, son:

- ❖ Depurar Bienestar.
- ❖ Dotar de mayor capacidad de expresión.
- ❖ Desarrollar la creatividad.
- ❖ Motivar y disponer para el ocio.
- ❖ Expandir horizontes personales.
- ❖ Responder a necesidades individuales.
- ❖ Facilitar experiencias positivas.

Estas funciones se pudiesen agrupar en tres grandes funciones como lo son:

- a. **Descanso:** La recreación le permite al individuo liberarse de la fatiga, desgastes y trastornos físicos y nerviosos que provocan las actividades diarias.
- b. **Diversión:** La recreación representa todas aquellas actividades elegidas por el individuo que cumplen con una función enriquecedora en la formación de su personalidad.
- c. **Desarrollo Personal:** La recreación le permite al individuo participar en diferentes actividades recreativas ampliando su desarrollo personal con nuevas formas de aprendizaje, innovadoras y creativas.

La educación primaria como primer escalón de la Educación Básica en la Educación Bolivariana, según el Ministerio del Poder Popular para la Educación (2010), está dirigida a la población desde 6 a 12 años. Tiene como centro al ser humano como ser social, capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive. Se inserta en un enfoque integral globalizado que se vincula con la Educación Diversificada para darle continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento, con sentido humanista y social,

orientada a la formación de una cultura ciudadana, dentro de las pautas de diversidad y participación, que facilite el desarrollo pleno sus potencialidades, para que puedan encarar con éxito la escolarización de la Educación Básica. En tal sentido, concibe a la niña y al niño, como individuo de derecho, desde una perspectiva de género, seres sociales, integrantes de una familia y de una comunidad, que poseen características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares y que aprenden en un proceso constructivo y relacional con su ambiente, la atención integral del niño y niña en ese nivel educativo, se refiere al cuidado, educación, protección de sus derechos, higiene, recreación, alimentación y salud infantil; bajo la corresponsabilidad de la familia, el Estado y la sociedad.

Bajo este enfoque, los niños y las niñas en desarrollo, constituyen un sistema abierto que está constantemente expuesto a las influencias de las situaciones que ocurran en su realidad social, no sólo en su entorno inmediato (núcleo familiar), sino también las que ocurren en otros contextos que puedan o no estar en relación directa con ellos.

Las actividades planificadas, deben propiciar la necesidad de la integración de familia, comunidad y escuela teniendo como fin la transmisión de valores, la formación de una conciencia acerca del respeto, cuidado de la vida y el medio ambiente.

La actividad física como parte de esas actividades del niño y la niña debe ser aceptada, potenciada y valorada como una necesidad intrínseca fundamental para su desarrollo.

El perfil del niño y la niña de Educación Primaria, específicamente del primer grado es en atención a cuatro aprendizajes fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser, señalados en el Informe a la

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (1996). Asumiendo el “aprender a ser” como síntesis de los anteriores aprendizajes.

Estos aprendizajes son concebidos de una manera global e integral, debido a que el conocimiento del niño y la niña se produce en un proceso que implica componentes cognitivos, interactiva, afectiva y emocional, así como su aplicación y comunicación en el contexto social y cultural, por lo que no puede concebirse desarticulado.

En consecuencia, la planificación y la evaluación educativa concebidas con características de integralidad y continuidad, al igual que los procesos de enseñanza y las estrategias didácticas, deben ser coherentes con los aprendizajes que se esperan al egresar del preescolar. Éstos, considerando las pautas del desarrollo del niño o la niña en esta edad, se señalan a continuación.

### **Aprender a Conocer**

- ❖ Aprende a reconocerse a sí mismo(a) como parte diferente y, a su vez, integrante de su entorno inmediato.
- ❖ Aprende y valora las diferencias y similitudes de género.
- ❖ Aprende a reconocer los miembros de la familia, la comunidad y la Escuela.
- ❖ Adquiere conocimientos a través de la interpretación de códigos lingüísticos, matemáticos, científicos y sociales.
- ❖ Es capaz de comunicarse, expresar curiosidad intelectual, sentido crítico y autonomía de juicio.
- ❖ Utiliza el lenguaje oral en diferentes situaciones y contextos: conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas.

- ❖ Se inicia en la identificación de palabras escritas; así como en la escritura de palabras y números en textos simples en un contexto significativo.
- ❖ Comprende acciones y situaciones de textos simples, como cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, entre otros.
- ❖ Interpreta el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la cuantificación y elementos tecnológicos relacionados con su edad y nivel de desarrollo.

### **Aprender a Hacer**

- ❖ Se expresa creativamente a través de actividades artísticas: la pintura, el dibujo, el modelado, la música, la expresión corporal, representaciones de personajes y situaciones.
- ❖ Es capaz de realizar actividades y juegos que requieren de grandes movimientos y de destrezas motoras finas con orientación hacia acciones pertinentes.
- ❖ Utiliza los objetos, juguetes, instrumentos y materiales disponibles como un medio para su aprendizaje y modificar su entorno.
- ❖ Realiza juegos y actividades de aprendizaje con diversos materiales con la ayuda del adulto, otros niños o niñas y por iniciativa propia.
- ❖ Aplica procesos de pensamiento, experiencias y conocimientos en las diversas situaciones y problemas de su vida diaria.
- ❖ Practica hábitos relacionados con el trabajo: planifica lo que va hacer, desarrolla la actividad planificada y comenta lo que hizo.
- ❖ Practica hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.
- ❖ Participa con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos: la escuela, la familia y la comunidad.

## **Aprender a Convivir**

- ❖ Se identifica como persona y se inicia en la toma de conciencia como ser social en una familia y una comunidad, de sus normas, hábitos, valores y costumbres.
- ❖ Establece relaciones sociales a través del juego, las conversaciones y otras situaciones de la vida diaria, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.
- ❖ Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- ❖ Establece relaciones afectuosas, de confianza, de respeto y pertenencia en su familia y su comunidad.
- ❖ Participa del trabajo en grupo y mantiene relaciones interpersonales abiertas y positivas.
- ❖ Se muestra como un ser original y creativo, capaz de demostrar curiosidad y espontaneidad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones acordes a su edad.
- ❖ Se reconoce como un yo dinámico que valora y disfruta de las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.
- ❖ Desarrolla una conciencia ecológica de amor por la naturaleza, por las personas y por su entorno particular.
- ❖ Manifiesta sentimientos positivos hacia las personas del otro sexo, de respeto y solidaridad.
- ❖ Comienza a conocer sus emociones, manejarlas y reconocer las de las demás personas.

Por su parte, Lanz, C. (1998), explica que de acuerdo a lo establecido en los diferentes aspectos deontológicos, que rigen la Educación en Venezuela, el ciudadano que debe formarse se caracteriza por lo siguiente:

El desarrollo de las potencialidades del hombre, fundada en su formación humanística integral, dirigida hacia el desarrollo de la capacidad analítica (soberanía cognitiva o pensar con cabeza propia en términos más coloquiales) hacia una cualificación laboral politécnica que supere la estrecha parcelación del saber y el hacer, con habilidades y destrezas innovadoras, con actitudes y valores solidarios y cooperativos. (p.11).

## **2.4. EL JUEGO DIDACTICO**

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

### **2.4.1 Clasificación de los Juegos Didácticos.**

Existen varias clasificaciones de los juegos como estrategia didáctica, sin embargo, el modelo que se propone seguir en la presente investigación está basado en las ideas de Ortiz, A. (2005) quien refiere que estos juegos a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización se clasifican en:

- ❖ Juegos para la consolidación de conocimientos.
- ❖ Juegos para el desarrollo de habilidades.
- ❖ Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

Esta clasificación está hecha para orientar y ayudar a los educadores pues les han de servir de guía en el desarrollo de sus funciones, tanto así, que cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo.

#### **2.4.1.1 Juegos para la consolidación de conocimientos.**

El juego tiene una importancia educativa enorme porque al ser orientado por el docente puede convertirse en un recurso eficaz en el proceso de aprendizaje. Su incorporación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las disciplinas establecidas en el Currículo Nacional Bolivariano es muy valiosa porque se puede aprovechar o ser utilizado, según CENAMEC (1998) entre las siguientes posibilidades:

- ❖ Para afianzar conceptos.
- ❖ Para memorizar reglas.
- ❖ Como reforzador del proceso enseñanza – aprendizaje (uso de los juegos en la evaluación formativa).

En esta perspectiva, el niño y la niña, a través del juego desarrolla “de una manera intuitiva, habilidades y destrezas... que constituyen procesos cada vez más complejos, mediante el ejercicio fructífero de la imaginación” CENAMEC,(1998), lo cual podría aumentar su retentiva y la capacidad de transferencia, ya que en el aprendizaje de las diferentes disciplinas los alumnos alcanzan “gradualmente niveles de comprensión en un proceso continuo de integración de los conceptos aprendidos con nuevos conceptos” (p. 100).

El juego como estrategia didáctica afirma el CENAMEC (ob. cit.) utilizado para reforzar, consolidar u orientar los conocimientos, se sabe que esta es una función

poco explorada durante el proceso enseñanza – aprendizaje específicamente en la evaluación, al respecto afirma la institución antes señalada:

Cuando un docente puede hacer un juicio crítico de su capacidad como transmisor y formador de habilidades y destrezas, a través de la actuación de sus alumnos, frente a un juego educativo, está realizando una autoevaluación de su actuación como docente, y al reflexionar sobre la misma, realizará una de las funciones más importantes del proceso educativo como es la orientación del mismo. La evaluación escolar – entendida en su más amplia concepción, como un gran reforzador del aprendizaje, tiene un magnifico aliado en los juegos propuestos con fines educativos. (p. 167).

De lo anterior, se puede decir que a través del juego el niño (a) realizará una actividad que le proporciona placer en la clase, o sea, su actitud frente a una actividad de evaluación no será con miedo y expectativa, aspectos estos que le crean ansiedad e incertidumbre. Según CENAMEC (ob. cit.) la evaluación concebida de esta forma ejerce su función formadora y de orientación, sobre todo cuando el procedimiento evaluativo es formativo (exploración – diagnóstico – motivación – orientación). Este esfuerzo para la consolidación de lo aprendido.

Asimismo, afirma Aguilar, J. (2011), que el refuerzo es una fase en el proceso de enseñanza aprendizaje de importancia para darle estabilidad a los conocimientos adquiridos; se deduce de esta idea que es así porque:

- ❖ Se realiza un repaso de lo aprendido.
- ❖ Se relaciona lo revisado con otras experiencias y,
- ❖ Se proporcionan prácticas y ejercicios.

En la perspectiva que se plantea, se puede expresar que el juego como estrategia didáctica aplicado en las escuelas puede intervenir positivamente en los

alumnos y alumnas, en su cerebro, en sus inteligencias, en su campo social y cultural. Llinas, R. (2003) así lo refiere al expresar que “al cerebro lo que más le encanta es entender” (p. 256), en esta idea y de investigadores, se puede expresar que este órgano se encarga de elaborar y reelaborar conocimientos previos, y si se hace a partir de su entorno lúdico sería muy significativo pues los juegos como estrategia didáctica intervienen positivamente en la maduración cerebral de los estudiantes, conlleva a acercarlo con su contexto sociocultural, aspectos necesarios en los individuos que ayudan a formar su propia personalidad y mejorar sus habilidades sociales.

#### **2.4.1.2 Juegos para el desarrollo de habilidades.**

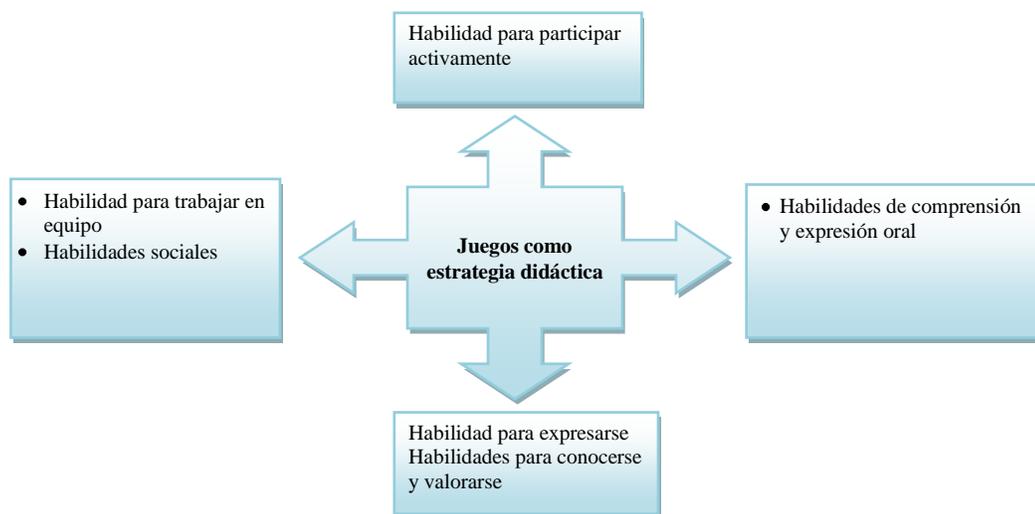
Una habilidad, se puede definir como aquellas destrezas de pensamiento y de aprendizaje que necesitan los niños y las niñas a medida que se van desarrollando con el objeto de que conozcan el medio que los envuelve, y además podría decirse para que interactúen.

Estos procesos pueden ser adquiridos de manera naturales, o sea, aquellos que se obtienen cuando se utilizan medios tradicionales (libros, juguetes), nuevas tecnologías (video juego, internet), pero también pueden ser desarrolladas en la escuela. En el programa de primer grado, por ejemplo, todas las áreas de aprendizaje contienen objetivos que están dirigidos a desarrollar en los niños y niñas habilidad para participar activamente, habilidad para trabajar en equipo, habilidad para expresarse, habilidades sociales, habilidades de comprensión y expresión oral, habilidades para conocerse y valorarse, entre otros.

En esta perspectiva, el juego como estrategia didáctica es un recurso relevante para desarrollar en el educando destrezas específicas como las señaladas en el párrafo anterior porque éstos son significativos y proporcionan situaciones que hacen posible el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, en tanto proporciona a partir del

protagonismo estudiantil el desarrollo de la comprensión auditiva, tienen en cuenta las necesidades y potencialidades de los estudiantes para su concepción y desarrollo, proporciona un espacio para el trabajo en grupo, posibilitan sistematizar los contenidos de las asignaturas, entre otros aspectos.

A continuación se establece un gráfico que recoge todo lo antes planteado:



**Figura 2. Habilidades desarrolladas a través del juego.**

**Fuente:** Los investigadores

Estas habilidades visualizadas a través del gráfico anterior, permiten deducir que descargan tensión y así ejercer control aceptablemente cuando se está conviniendo con la gente, estos son algunos de los planteamientos referidos en la Teoría Social del Aprendizaje pues mientras más se practique, su desarrollo mental y físico estará sujeto al patrón de personalidad y sabrá apreciar la belleza que le ofrece su entorno sociocultural y su persona.

Por ello, se considera necesario que desde el comienzo del año escolar, los docentes empleen el juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades en

los niños y niñas porque la sociedad venezolana exige a todo individuo una formación en las destrezas planteadas en este espacio pues son indispensables para integrarse inteligentemente a las actividades que definen dicha sociedad. Por ejemplo, expresa el Ministerio del Poder Popular Para La Educación, (2007) que:

Las actividades propuestas en relación a la tecnología permitirán a los alumnos aplicar los conceptos científicos adquiridos a la resolución de problemas de naturaleza práctica, lo que promueve una actitud positiva de la mayoría de ellos hacia el trabajo; no se aspira que todos los niños realicen todos los trabajos sino que ellos adquieran una experiencia real, mediante la construcción de utensilios, juegos, juguetes y de esta manera se den cuenta que pueden aplicar sus conocimientos acerca de los materiales y empleo de técnicas sencillas al abordar nuevas situaciones. (p. 315).

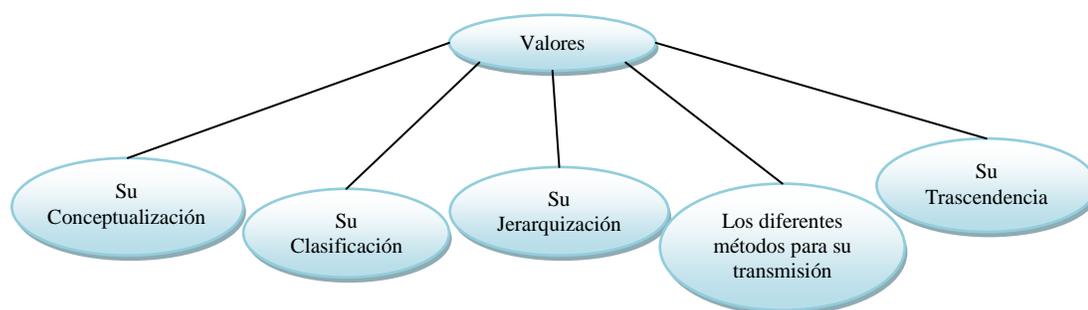
Se aprecia del párrafo anterior, que el desarrollo de habilidad a través del subsistema de Educación Básica, busca cambios de comportamiento individual y colectivo que permitan mejorar y fortalecer conceptos, procedimientos y experiencias que los motiven a cambiar o modificar su conducta pues los aprendizajes que se logren contribuyen, según el Ministerio del Poder Popular para la Educación (ob. cit.) “esencialmente al desarrollo pleno y armónico de su personalidad, y por otra parte ayudan a mejorar su salud física, mental y social”. (p. 34).

#### **2.4.1.3 Juegos para el fortalecimiento de los valores.**

El valor es una cualidad que le otorga una estimación positiva o negativa a los individuos, hechos u objetos, por tanto, podría decirse que son determinadas maneras, concretas de apreciar ciertos aspectos en un individuo. Un ejemplo claro de esta situación lo representa cuando un sujeto cumple o no las normas de cortesía en una sociedad, la gente valora al individuo de acuerdo a la conducta que manifieste respecto a esas normas constituidas o establecidas. De ahí, que existan distintos tipos

de valores, según el criterio que se emplee para clasificarlos. Una manera de hacerlo según Fernández, M. (1994) es: valores morales, humanos y universales.

En el siguiente esquema propuesto por Fernández, M. (ob. cit.) se visualiza los elementos necesarios que se deben tener presente al tratar sobre los diferentes tipos de valores.



**Figura 3. Promoción de valores para la vida cotidiana**

En este sentido, podría decirse que la enseñanza – aprendizaje de los valores en los niños y las niñas es elemental en los programas educativos, al respecto refiere Fernández, M. (ob. cit.) que: “La formación en valores requiere de una educación donde el docente colabore con los niños y las capacidades, facilitando la formación de actitudes y valoración crítica de las normas que rigen en una sociedad”. (p. 58).

Es aquí donde el juego como estrategia didáctica, entra como un recurso necesario para fortalecer los valores antes descritos porque con ellos se promueve el desarrollo cultural, moral, ético y potencia los valores educativos y socioculturales que permiten el acervo científico de la nueva generación y liberar las potencialidades creativas de los niños y niñas.

Aspectos como éstos planteados anteriormente, son una necesidad en la actualidad en la sociedad venezolana pues según investigaciones, existen pérdida de

valores morales, humanos y universales -que conllevan a transformar el espíritu de colaboración, solidaridad, compañerismo, entre otras cualidades dignas de recuperarse- en las diferentes instituciones empezando en el hogar, pareciera producto de las invenciones cibernéticas (juegos cibernéticos), la televisión, entre otros , por tanto, es deber primeramente de los padres y en segundo lugar de los docentes, impulsar en los niños y niñas a través del juego como estrategia didáctica, el trabajo en equipo, el respeto a la opinión de los otros, la apertura al otro, la crítica, la autocrítica, la auto determinación y su crecimiento personal, con ello se estaría formando su personalidad, de manera muy específica en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.

#### **2.4.2 Principios Teóricos del Juego como Estrategia Didáctica.**

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Estos son algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes, a continuación se describirá un poco sobre ellos:

a) La participación es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad, en el sentido de que sin ella considerada sin reservas no podemos hablar de verdad de educar en la diversidad.

b) El dinamismo expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los

acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida, lógica que demanda de profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica.

c) El entrenamiento. Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos. No debe admitir el aburrimiento ni las impresiones habituales. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego, lo que no está reñido con un ensayo o ejercicio continuado para dominar determinadas rutinas lúdicas, las cuales están a la base de conductas mucho más complejas.

d) La interpretación de papeles. Están basados en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.

e) La retroalimentación, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:

- ❖ La obtención de información.
- ❖ Su registro, procesamiento y almacenamiento.
- ❖ La elaboración de efectos correctores.
- ❖ Su realización.

f) **Carácter problémico.** En el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si éstos se enfrentan a una meta difícil y existen ciertas motivaciones para alcanzarla, en el trayecto aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problémicas.

g) **La obtención de resultados concretos.** Refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.

h) **La competencia.** Sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En niveles iniciales, cuando la competencia es menor el cansancio en el juego es mayor y, como consecuencia de ello, se da el abandono.

i) **La iniciativa y el carácter sistémico.** Al ser una actividad independiente.

En definitiva y según Bautista. J y Moya. A (2001), la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad.

## **2.5. ESTRATEGIAS DIDACTICAS**

Antes de definir las estrategias didácticas es necesario esclarecer el término didáctica ya que Díaz, F. (2002) la define como “una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la

educación, la sociedad, el sujeto, el saber, la ciencia. Es histórica, ya que sus propuestas responden a momentos históricos específicos. Y es política porque su propuesta está dentro de un proyecto social. (p. 23).

Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

Aclarado el término de estrategias didácticas, Avanzini, G. (1998), las define como "...el conjunto de procedimientos que apoyados en técnicas de enseñanza, tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica...". Igualmente, De la Torre, S. (2000), define el concepto de la siguiente manera: "Elegid una estrategia adecuada y tendréis el camino para cambiar a las personas, a las instituciones y a la sociedad...". Es por ello, que si se trata de resolver un problema, tal vez convenga distanciarse de él en algún momento; si se pretende informar, conviene organizar convenientemente los contenidos; si hay que desarrollar habilidades o competencias se necesita recurrir a la práctica; si se busca cambiar actitudes, la vía más pertinente es la de crear situaciones de comunicación informal.

## **2.6. ESTRATEGIAS LÚDICAS**

Para poder definir las estrategias lúdicas es necesario aclarar el término ya que Bolívar, C. (1998) refiere que hay que "reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general", (p. 8).

Aclarado el término de lúdicas, Bolívar, C. (ob.cit.) las define:

...Una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, entre otras (...) se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento (...) puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping ( saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesías. (p. 12).

En este sentido, de acuerdo a lo planteado por Meré, J. y otros. (2006):

La estrategia lúdica es una metodología de enseñanza aprendizaje de carácter participativo y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para general aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (p. 21).

### **2.6.1 Características de las Estrategias Lúdicas.**

Según Moreno, C. (1999) las estrategias lúdicas tienen las siguientes características:

- ❖ Participativas
- ❖ Imaginativas o creativas
- ❖ Flexibles
- ❖ Dirigidas

A continuación se expondrán algunos aspectos que permitan identificar su carácter entre ellas:

### **2.6.1.1 Participativas.**

Fallas, H. y Valverde O. (2000) la define como: “una forma de trabajo en la que se procura la participación activa de todas las personas involucradas en el proceso de construcción y reconstrucción del conocimiento. (p. 22).

Los autores reflejan la participación del individuo como el quehacer educativo de construir y reconstruir los pasos de nuevos saberes y agregar nuevos conocimientos a través de sus propias experiencias.

### **2.6.1.2 Imaginativa o Creativas.**

“Ser creativo significa combinar nuestro conocimientos con la imaginación” Ruggiero, citado por Iglesias, I. (1999).

Partiendo del supuesto anterior se puede decir que la capacidad creativa, existe en todo los individuos, y por ello hay que despertarla, descubrirla y fortalecer a través de las estrategias lúdicas.

Asimismo, de acuerdo con Iglesias, I. (ob. cit 01) la creatividad:

... Implica disciplina y significa trabajo, preparación, perseverancia, practica y ensayo. Hay que ver la creatividad como un proceso durante el cual el creador se abre a una interrelación con los materiales de la experiencia, se deja invadir y no les impone a una rígida ordenación previa. (p. 13).

Es decir, que en la medida que el niño y la niña sean estimulados, a través de crear, investigar, organizar y comunicar su propio aprendizaje. Experimentando la educación como una manera de proyectarse al futuro.

### **2.6.1.3 Flexibles**

La acepción que se ajusta a esta característica es la que refiere Ráel, I. (2009) al expresar que lo flexible de la lúdica “tiene la finalidad en sí misma, se realiza por la satisfacción de realizarla. Ocurre sin propósito real, sin objetivos, metas o finalidades. Pero también puede orientarse a ciertos objetivos según lo deseen los participantes” (p. 2)

El autor citado, expresa que la actividad lúdica como estrategia básica para que sea flexible, puede ser decidida por el niño, juntos a sus compañeros y docente, negocia a que juegan y cómo hacerlo, este principio es inseparable de una estrategia lúdica porque no se puede exigir al niño a cantar, reír, ni jugar porque ellos son autónomos de su propio aprendizaje.

### **2.6.1.4 Dirigidas**

Respecto a esta característica, Vygotsky, L. (1988) expresa que la participación de los individuos en su vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos; cuestión que permite expresar que en la participación, el desarrollo de los niños es posible el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados.

Respecto a esta característica, el docente debe inventar estrategias lúdicas que se articulen a las necesidades, a las expectativas, edad y al ritmo de aprendizaje de los niños de Primer Grado de Educación Primaria.

## **2.7. ESTRATEGIA PEDAGÓGICA.**

Según Huerta, J. y Otros (2000) Las estrategias: Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre. (p.78).

Asimismo, Chacón, S. (2000) la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Cooper, H. (2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero, M. (1995), enfatiza que: (a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos. Es decir las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este ser participativo en

su proceso, que los conocimientos previos sirva de enlace para ayudar al que el aprendizaje sea flemudo. Y por consiguientes las actividades deber estar dirigidas alcanzar las competencias.

Ahora bien, las estrategias y actividades se derivan del análisis, de los métodos y por el tipo de contenido sobre el cual se ejerzan. Cada uno de los métodos genera, por lo común, uno o más procedimientos coherentes con el método de referencia. Las estrategias instruccionales en el área de Educación primaria y vinculadas al juego deben ser concretas y entre sus puntos de referencia deben considerarse los siguientes aspectos: Equilibrar el manejo de los conceptos, procedimientos y aptitudes, introducir la globalización y la interdisciplinariedad y orientar el aprendizaje sobre el ente corporal, pero no atendiendo al movimiento de ese cuerpo o su desarrollo biológico solamente, si no centrar su finalidad en el humano total como ser viviente integral.

La selección de estas estrategias considera las técnicas mixtas, es decir, individuales y colectivas. En tal sentido, las técnicas individuales favorecen el auto aprendizaje, la autoresponsabilidad y la autorrealización en los estudiantes. El empleo de técnicas grupales según Muñoz, J y Noriega A (1996), propician la interrelación entre el profesor y el estudiante y de estos últimos entre sí, en atención al logro de las competencias, obtención de información, construcción de conocimientos, cambios de actitudes, la experiencia previa, atención individualizada, entre otros aspectos relevantes.

Se tiene entonces, que es de gran importancia asumir que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes

y del profesor la matriz de ideas significativas del programa y la referencia temporo-espacial del proceso.

## **2.8. EL JUEGO COMO MEDIO EDUCATIVO**

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz por lo que tal y como señala Florence deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la:

- ❖ Participación
- ❖ Variedad
- ❖ Progresión
- ❖ Indagación
- ❖ Significatividad
- ❖ Actividad
- ❖ Apertura
- ❖ Globalidad

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

- ❖ Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- ❖ Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- ❖ Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- ❖ Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.
- ❖ Debe ser gratificante, y por lo tanto motivantes y de interés para el alumno.
- ❖ Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.

*Cognitivo:*

- ❖ Conoce, domina y comprende el entorno.
- ❖ Se descubre a sí mismo.
- ❖ Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas.

*Motriz:*

- ❖ Factor de estimulación.
- ❖ Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo.

*Afectivo:*

- ❖ Contribuye al equilibrio y dominio de sí mismo.
- ❖ Refugio ante dificultades.
- ❖ Entretenimiento, placer.

- ❖ Le permite expresarse, liberar tensiones.

*Social:*

- ❖ Facilita el proceso de socialización.
- ❖ Aprende normas de comportamiento.
- ❖ Medio para explorar su rol en los grupos.

En resumen el juego ejerce influencia en el desarrollo equilibrado del niño en los aspectos: cognitivo, motriz, afectivo, y social, ya que es suma importancia en el desarrollo de sí mismo.

### **2.8.1 Importancia del Juego en el Aprendizaje.**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clases puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del alumno hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica, el docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo del aprendizaje.

En la primera etapa se recomiendan juegos simples donde la motricidad esté por delante. El juego permite descanso y relajación – ni desorden, ni indisciplina – porque esos altos – descansos equilibran las actividades mentales con las físicas y en muchos casos descansar no significa acostarse a dormir sino cambiar de actividad. En la primera etapa – sobre todo en primero y segundo grado, es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo, es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

La experiencia enseña que en la primera y segunda etapa son importante esos ratos de ocio bien dirigidos en las cuales se pueden incluir: Juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fabulas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos entre otros.

Torres, C. (2005) si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Es importante resaltar que en nuestro trabajo de investigación, el juego propicie la construcción del conocimiento y de hecho el aprendizaje adquirido así es más significativo. Dentro del aula todas estas actividades mencionadas se pueden sin perturbar la tranquilidad de los otros grados. El proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva, y también le permite conocer quien lo produce y como lo hace, bajo que procedimiento se orienta y que actividades se involucran. Estas manifestaciones espontaneas que propician los juegos sirven como ejemplo para las evaluaciones consientes y justas.

## **2.9. BASES LEGALES**

La presente investigación está regida por fundamentos legales aplicados al campo educativo: La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), La Ley Orgánica de Educación (2009). A continuación se plantean algunos de sus artículos.

**2.9.1** La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en los artículos: 102 y 103 constituyen:

**Artículo 102.** La educación es un verdadero derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y

como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión Latinoamérica y Universal. El Estado, con la participación de la familia y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos en esta constitución y en la ley.

**Artículo 103.** Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado. La impartida en las instituciones del Estado es gratuita hasta el pregrado universitario. A tal fin, el Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados o privadas de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo.

#### 2.9.2 La Ley Orgánica de Educación (2009), en los artículos: 14 constituye:

**Artículo 14.** La educación es un derecho humano y un deber social fundamental concebida como un proceso de formación integral, gratuita, laica, inclusiva y de calidad, permanente, continua e interactiva, promueve la construcción social del conocimiento, la valoración ética y social del trabajo, y la integralidad y preeminencia de los derechos humanos, la formación de nuevos republicanos y republicanos para la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación individual y social, consustanciada con los valores de la identidad nacional, con una visión latinoamericana, caribeña, indígena, afrodescendiente y universal. La educación regulada por esta Ley se fundamenta en la doctrina de nuestro Libertador Simón Bolívar, en la doctrina de Simón Rodríguez, en el humanismo social y está abierta a todas las corrientes del pensamiento. La didáctica está centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite

adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes.

La educación ambiental, la enseñanza del idioma castellano, la historia y la geografía de Venezuela, así como los principios básicos del ideario bolivariano son de obligatorio cumplimiento, en las instituciones y centros educativos oficiales y privados.

**Artículo 15.** La educación, conforme a los principios y valores de la Constitución de la República y de la presente Ley, tiene como fines:

1. Desarrollar el potencial creativo de cada ser humano para el pleno ejercicio de su personalidad y ciudadanía, en una sociedad democrática basada en la valoración ética y social del trabajo liberador y en la participación activa, consciente, protagónica, responsable y solidaria, comprometida con los procesos de transformación social y consustanciada con los principios de soberanía y autodeterminación de los pueblos, con los valores de la identidad local, regional, nacional, con una visión indígena, afrodescendiente, latinoamericana, caribeña y universal.
2. Desarrollar una nueva cultura política fundamentada en la participación protagónica y el fortalecimiento del Poder Popular, en la democratización del saber y en la promoción de la escuela como espacio de formación de ciudadanía y de participación comunitaria, para la reconstrucción del espíritu público en los nuevos republicanos y en las nuevas republicanas con profunda conciencia del deber social.
3. Formar ciudadanos y ciudadanas a partir del enfoque geohistórico con conciencia de nacionalidad y soberanía, aprecio por los valores patrios, valorización de los espacios geográficos y de las tradiciones, saberes populares, ancestrales, artesanales y particularidades culturales de las diversas regiones del país y desarrollar en los ciudadanos y ciudadanas la conciencia de Venezuela como país energético y especialmente hidrocarburífero, en el marco de la conformación de un nuevo modelo productivo endógeno.
4. Fomentar el respeto a la dignidad de las personas y la formación transversalizada por valores éticos de tolerancia, justicia, solidaridad, paz, respeto a los derechos humanos y la no discriminación.
5. Impulsar la formación de una conciencia ecológica para preservar la biodiversidad y la sociodiversidad, las condiciones ambientales y el aprovechamiento racional de los recursos naturales.
6. Formar en, por y para el trabajo social liberador, dentro de una perspectiva integral, mediante políticas de desarrollo humanístico, científico y tecnológico, vinculadas al desarrollo endógeno productivo y sustentable.
7. Impulsar la integración latinoamericana y caribeña bajo la perspectiva multipolar orientada por el impulso de la democracia participativa, por la lucha contra la exclusión, el racismo y toda forma de discriminación, por la

promoción del desarme nuclear y la búsqueda del equilibrio ecológico en el mundo.

8. Desarrollar la capacidad de abstracción y el pensamiento crítico mediante la formación en filosofía, lógica y matemáticas, con métodos innovadores que privilegien el aprendizaje desde la cotidianidad y la experiencia.

9. Desarrollar un proceso educativo que eleve la conciencia para alcanzar la suprema felicidad social a través de una estructura socioeconómica incluyente y un nuevo modelo productivo social, humanista y endógeno.

**Artículo 17.** Las familias tienen el deber, el derecho y la responsabilidad en la orientación y formación en principios, valores, creencias, actitudes y hábitos en los niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultas, para cultivar respeto, amor, honestidad, tolerancia, reflexión, participación, independencia y aceptación. Las familias, la escuela, la sociedad y el Estado son corresponsables en el proceso de educación ciudadana y desarrollo integral de sus integrantes.

En relación a lo expresado en los artículos anterior, se puede decir que la educación es un derecho humano y un deber social, ideada como un proceso de formación integral de calidad permanente, para promover la consolidación de los conocimientos en el ciudadano; con miras a la transformación individual y social de la población, mediante la investigación, innovación y creatividad, permitiendo adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, de acuerdo a los intereses y necesidades de los alumnos.

La investigación propuesta, se sustenta en las leyes ya que es un aporte para la formación del docente en mejoras de su pedagogía aplicando el juego como estrategia didáctica.

# **CAPÍTULO III**

## **MARCO METODOLÓGICO**

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

En este capítulo se definen los procedimientos de orden metodológico requeridos para probarlas interrogantes de la investigación, o sea, se sitúa al detalle el o los métodos, técnicas y procedimientos empleados durante la recolección de la información, por tanto, se desarrollan aspectos relativos específicamente al tipo de investigación y su nivel, así como la población y la muestra que se utilizó, las técnicas e instrumentos de recolección de datos que permitieron recaudar las pruebas en relación a la investigación, y finalmente se esboza la operacionalización de la variable, proceso de gran envergadura mediante el cual se transforma la variable de conceptos abstractos a términos concretos, observables y medibles, es decir, dimensiones e indicadores.

#### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación está enmarcada en un diseño de campo, según Ramírez, T. (2004) estos se refieren “aquel tipo de investigación a través de la cual se estudian los fenómenos sociales en su ambiente natural” Sierra, R. (1985), citado por Ramírez, esto quiere decir, que los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad, mediante el trabajo concreto de los investigadores, datos que se podrían llamar comodatos primarios. Por ello, se observaron y recolectaron los datos directamente en la realidad objeto de estudio, en su ambiente cotidiano, en este caso, los juegos que utilizan los docentes como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el primer grado de la U.E “Rafael Caballero Sarmiento”, ubicada en Mundo Nuevo, Estado Anzoátegui, y en función del análisis e interpretación de los resultados de estas indagaciones se diseñó la propuesta establecida en el objetivo

general de este estudio, siguiendo métodos y técnicas para la realización de los juegos didácticos.

### **3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

Se trató de un nivel descriptivo, porque su propósito, según Palella, S y Martins, F. (2006) “...es el de interpretar realidades de hecho. Incluye descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos” (p. 102), cuestión que permite expresar que la misma permite realizar una descripción con mayor precisión de las características de los individuos, situación o grupo, que en el caso que ocupa se trata de una población de docentes de primer grado del subsistema de Educación primaria.

De allí que la investigación se centró en el diagnóstico de los juegos que utilizan los docentes como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria de la U.E. “Rafael Caballero Sarmiento”, análisis de los principios teóricos y metodológicos que lo fundamentan, diseño de juegos como estrategia didáctica y su validación por expertos.

### **3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

Ramírez, T. (1998) define población como “... Un conjunto que reúne a individuos, objetos, etc., que pertenecen a una misma clase por poseer características similares pero con la particularidad de estar referidas a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar...” (p.63).

Las ideas anteriores planteadas por Ramírez, conducen a expresar que hay que establecer en este capítulo el tamaño poblacional necesario para la ejecución de la investigación, por tanto, la población en el presente estudio estuvo conformada de la

siguiente manera: 4 docentes de primer grado de la U.E “Rafael Caballero Sarmiento”, ubicada en Mundo Nuevo, Municipio Freites del Estado Anzoátegui. Véase a continuación su distribución:

**CUADRO N° 1**  
**DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIADA**

<i>Población</i>	<i>Mañana</i>	<i>Tarde</i>	<i>Total</i>
<b>Docentes de primer grado</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

Los Autores (2014)

En cuanto a la muestra, es definida por Arias, F. (2006) al expresar que: “es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p. 81). De allí, se puede decir que los investigadores tienen la opción de seleccionar un número determinado de unidades de la población por razones de tiempo, costo y complejidad para el acopio de datos, pero no se consideró necesario seleccionar técnica o procedimiento de muestreo porque se consultó a toda la población señalada anteriormente (cuatro docentes de primer grado) por ser posible su abordaje en la totalidad de los casos, respecto a estos criterios afirma Ramírez, T. (2006) que:

La primera recomendación es, de arrancada, no tomar como primera decisión trabajar con muestras; por el contrario, en primera instancia se debe evaluar si es posible hacer el estudio tomando en cuenta toda la población. La ventaja es la posibilidad de sacar conclusiones sin riesgos de hacer generalizaciones que puedan ser probablemente ciertas. (p. 89).

### **3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información Palella, S. y Martins, F. (2006), por tanto, basándose en esta información los procesos que fueron utilizados en la investigación que se propone son: la observación estructurada, la entrevista estructurada y análisis de documentos, porque las informaciones que se pudieron obtener a través de estos procedimientos, según el autor citado anteriormente, fueron asentadas y archivadas en hojas de trabajo llamadas instrumentos.

Respecto a la observación estructurada, Arias, F. (2006) la define como “Es aquella que además de realizarse en correspondencia con unos objetivos, utiliza una guía diseñada previamente, en la que se especifican los elementos que serán observados” (p. 70). Este procedimiento se empleó en el estudio para hacer más directa la relación entre el investigador y el sujeto a investigar, estableciendo así los métodos a utilizar en la investigación sobre el juego como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el 1<sup>er</sup> grado de Educación Primaria en la U.E. Rafael Caballero Sarmiento del municipio Freites, Estado Anzoátegui, y así fijar los objetivos que permitan dar solución a la problemática diagnosticada.

En tal sentido, la técnica de la observación dio un dominio real sobre el hecho a investigar, pues los docentes no aplican estrategias innovadoras como los juegos didácticos para motivar a los alumnos, la falta de ellas al momento de realizar las actividades es evidente, y de esta manera se obtuvieron ideas para los fines de la investigación que se realiza en la U.E. Rafael Caballero Sarmiento del municipio Freites, Estado Anzoátegui.

Otra técnica planeada es la Entrevista estructurada, ya que se empleó una conversación entre los investigadores y el personal de primer grado de la institución educativa sometida a estudio. Arias, F. (2006) refiere que: "...más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un dialogo o conversación "cara a cara", entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida" (p. 73), de allí, se puede expresar que la técnica descrita consiste en un proceso de comunicación verbal recíproco, con la finalidad de recolectar datos. En esta idea se realizó la técnica de una manera estructural o formal. En esta modalidad, según Arias, F. (2000) se dispone de una guía de preguntas elaborada previamente, y que respecto al estudio que se realizó estuvo dirigido a diagnosticar los juegos que utilizan los docentes como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria.

También se utilizó la técnica de análisis de documentos, este tipo de análisis, según Dulzaides, M y Molina, A. (2004)"... es una forma de investigación técnica, un conjunto de operaciones intelectuales, que buscan describir y representar los documentos de forma unificada sistemática para facilitar su recuperación. Comprende el procesamiento analítico- sintético que, a su vez, incluye la descripción bibliográfica y general de la fuente, la clasificación, indización, anotación, extracción, traducción y la confección de reseñas" (p. 60).

Desde esta perspectiva, se hizo un tratamiento documental, o sea, una extracción científico-informativa, de las fuentes originales, a partir de una estructura de datos que respondía a la descripción general de los elementos que lo conformaban. Incluyó la descripción bibliográfica o área de identificación (autor, título, datos de edición, entre otros.), así como la descripción del contenido o extracción y jerarquización de los términos más significativos, la idea es dar cumplimiento a variables de interés que según uno de los objetivos de la presente investigación está

relacionada con los principios teóricos y metodológicos que fundamentan el juego como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje en primer grado de educación Primaria. De acuerdo con Universidad Central de Venezuela (2011) se recogen estos datos con el propósito de lograr ubicar la producción del texto en un argumento mucho más desarrollado que admita precisar el momento histórico en el cual el documento se elaboró.

Los instrumentos que se proponen en consonancia con las técnicas planteadas anteriormente, son: la escala de estimación, el guión de entrevista y la ficha respectivamente.

Con relación al instrumento denominado Escala de Estimación fue aplicada a los docentes de primer grado. Según Becerra, O. (2012), esta "... modalidad de instrumento no solo considera la presencia o ausencia de los aspectos a observar, sino que incluye una escala que estima o valora, con algún criterio, como se manifiesta la situación, conducta o hecho objeto de la observación, vale decir presentan gradaciones para jerarquizarlas o calificarlas" (p. 9), en el caso de la investigación que se realizó, se exploraron aspectos relacionados con los juegos que utilizan los docentes como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria, los cuales fueron registrados para su posterior análisis estadístico.

Por el nivel de estructura y del grado de libertad que poseen estos instrumentos permitió seleccionar una escala de estimación descriptiva, ya que son hojas de registro altamente estructuradas. Fue diseñado para considerar la variable señalada anteriormente sobre los juegos y se estructuró de la siguiente manera: Nombre del docente, grado que atiende, sección, fecha de aplicación, 15 criterios o aspectos (ítems) a evaluar de estructura cualicuantitativa medidos por las alternativas:

siempre, casi siempre, a veces, nunca, esto ayudó a determinar la frecuencia expresada en el instrumento.

Por otro lado, se tiene el guión de entrevista, que de acuerdo a Palella y Martins (ob. cit.) "... es una forma específica de interacción social. El investigador se sitúa frente al investigado y le formula las preguntas que ha incluido en el guión previamente elaborado" (p. 140), que en el caso que ocupa correspondió a los investigadores e investigados, o sea, los primeros realizaron preguntas a los docentes de primer grado de la institución educativa investigada, con relación a los juegos que utilizan como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria.

Por ello, se elaboró un guión de entrevista estructurada o formal conformada por un listado fijo de doce preguntas invariables que ayudaron luego a su tratamiento estadístico que se estableció en el capítulo IV de la investigación, sobre ellas indica Hernández, R. y Otros. (2006) que "el entrevistador solicita al entrevistado una lista de conceptos a manera de conjunto o categorías" (p. 598). También, se establecieron preguntas de tipo exploratorias que según Corbetto, P. (2007) consisten en estímulos para animar al entrevistado para que no esté a la defensiva, sino que continúe profundizando en el asunto, o sea, que dé más detalle.

### **3.5. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS**

Según Hurtado, C. (2003), la validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide lo que pretende medir, mide todo lo que el investigador quiere medir. De allí, que los instrumentos escala de estimación y el guión de la entrevista antes planteados, fueron validados a través de expertos con conocimiento y experiencia en el área de diseño de instrumentos de Evaluación y juegos didácticos. La evaluación de juicio de expertos es definido como aquellas "... juzgan la situación objeto de la evaluación con sus propios propósitos". Universidad Central de Venezuela (U.C.V.)

Evaluación Escolar, (2006). En estas ideas, los expertos emitieron algunas recomendaciones y observaciones que fueron tomadas en cuenta para su respectiva modificación en el diseño de la versión final de los instrumentos.

Para la validación de los instrumentos se procedió a consultar a la colaboración de tres expertos, Licenciados en Educación. Egresados de la Universidad Central de Venezuela con amplia formación profesional y reconocida trayectoria en el campo educativo. A estos expertos se les requirió que indicaran los ítems de dificultad para su conocimiento y propuesta de modificación.

(Ver en anexo, procesos de validación)

### **3.6. CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

Hurtado, C. (2003) plantea que la confiabilidad de un instrumento de investigación “se refiere al grado en que la aplicación respectiva del instrumento a las mismas unidades de estudio, en idénticas condiciones produce iguales resultados”.(p.25), de esta idea se puede expresar, se debe aplicar una prueba piloto, pero equivalente a la población de docentes de primer grado en estudio en cuanto a sus características, la finalidad de esta acción se realizó con el fin de corregir fallas existentes en la escala de estimación y la entrevista, a fin de realizar también ajustes para su versión final.

### **3.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

Este espacio representó un paso importante en el desarrollo de la investigación porque se identificaron las variables, según Arias, F. (2006) ahora continua el “proceso mediante el cual se transforma la variable de conceptos abstractos a términos concretos, observables y medibles” (p. 63), esa descomposición de la variable, en su mínima expresión de análisis, se le ha denominado, proceso de

operacionalización, y se utilizó con el mayor provecho posible en la construcción de los instrumentos.

Según la autora citada anteriormente, la operacionalización se representa en un cuadro que consta de tres etapas: - Definición nominal, conceptual o constitutiva de la variable, -Definición real de la variable, y por último se tiene la -Definición operacional de la variable. Este proceso es fundamental porque a través de ella se precisan los criterios que se generan, conocerlos, cuantificarlos y registrarlos con la sana intención de sacar conclusiones.

Véase a continuación la operacionalización de la variable diseñada por los investigadores del presente estudio:

**Cuadro N° 2. Operacionalización de la Variable**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	FUENTE	TÉCNICA	INSTRUMENTO	ÍTEMS
Formación	Estudios que poseen los docentes	-Nivel de instrucción -Años de experiencia	Docentes de primer grado	Entrevista	Guión de Entrevista	
Juegos que utilizan los docentes como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria	Juegos didácticos	-Juegos para el desarrollo de habilidades. -Juegos para la consolidación de conocimientos. -Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)	Docentes de primer grado	Observación Estructurada  Entrevista Estructurada	Escala de Estimación Descriptiva  Guión de Entrevista Grabador/Cámara de Video.	
Principios teóricos y metodológicos que fundamentan el juego como estrategia didáctica.	Principios teóricos del juego como estrategia didáctica  Metodología del juego como estrategia didáctica	-Participación -Dinamismo -Entrenamiento -Interpretación de papeles. -Retroalimentación -Carácter polémico -Obtención de resultados completos -Iniciativa -Carácter sistémico -Competencia  -Objetivos -Contenidos -Métodos de enseñanza -Evaluación -Organización escolar	Documentos en la materia juego didáctico	Análisis de documentos	La ficha	

Los Autores (2014)

# **CAPÍTULO IV**

## **PRESENTACIÓN**

### **Y**

## **ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

## **CAPÍTULO IV**

### **4.1 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

En este capítulo, se establecen los resultados que permiten dar respuesta a los diferentes interrogantes planteados en la investigación que se propone, se puede afianzar lo expresado anteriormente en las palabras de Tamayo, M. (1997) quien dice que representa la fase donde se registran los datos recopilados de un estudio, para luego “analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o al rechazo...” (p. 126).

Por ello, se establece en esta parte de primer lugar una matriz que permite recopilar y visualizar los diferentes aspectos adecuados a los indicadores señalados en la Escala de Estimación utilizada en el estudio. Este procedimiento, permitió analizar los principios teóricos y metodológicos que fundamentan los juegos utilizados por las docentes de primer grado como estrategia didáctica, utilizándose un tratamiento estadístico con porcentaje y frecuencia absoluta que permitió analizar a través de las categorías, ordenar, resumir e interpretar los datos.

Por otro lado, se configura el guión de entrevista aplicado a las docentes de primer grado investigadas. Se exhibe en categorías a través de su pertinente cuadro y su gráfico estadístico, a fin de dejar su respectivo análisis cuantitativo por medio de la técnica del porcentaje y la frecuencia absoluta.

Véase a continuación, todo lo expresado anteriormente, a fin de que se pueda apreciar el proceso de la investigación de modo representativo.

**Cuadro N° 3. ESCALA DE ESTIMACIÓN APLICADA A LOS DOCENTES**

CATEGORIA		S	%	CS	%	AV	%	N	%
A. Juegos para la consolidación de conocimientos	1. Los juegos diseñados permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimiento, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.	0	0	0	0	1	25	3	75
	2. Emplea juegos para fortalecer los conocimientos adquiridos en clases demostrativas.	0	0	0	0	1	25	3	75
B. Juegos para el desarrollo de habilidades	3. Emplea juegos como estrategia didáctica para fortalecer y comprobar el desarrollo de habilidades.	1	25	0	0	0	0	3	75
C. Juegos para el fortalecimiento de los valores	4. Los juegos presentados contribuyen a potenciar las relaciones interpersonales.	1	25	0	0	0	0	3	75
	5. Presenta actividad lúdica en forma de juego didáctico para promover la identidad cultural.	0	0	0	0	0	0	4	100
D. Participación	6. Los juegos que proporciona rompen con los esquemas del aula y liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.	1	25	0	0	0	0	3	75
E. Dinamismo	7. Los diferentes materiales con los que cuenta en los distintos espacios del aula son estimulantes para que los niños jueguen y desarrollen habilidades.	1	25	0	0	0	0	3	75
F. Entrenamiento	8. Explica las reglas del juego didáctico de forma clara, comprobando que se ha entendido que han de hacer en cada momento.	1	25	0	0	0	0	3	75
G. Interpretación de papeles.	9. Presenta juegos que permiten anticipar e imitar a los adultos para favorecer el proceso de socialización.	0	0	0	0	0	0	4	100
H. Retroalimentación	10. Aplica juegos que exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignatura.	1	25	0	0	0	0	3	75
I. Carácter polémico	11. Plantea juegos que permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.	1	25	0	0	0	0	3	75
J. Iniciativa	12. Crea un ambiente de libertad con los juegos presentados para que el niño cree, invente o desarrolle y exprese su potencial creativo.	1	25	0	0	0	0	3	75
K. Carácter sistémico	13. Expone juegos que posibilitan sistematizar los contenidos de las asignaturas y demás acciones y operaciones.	1	25	0	0	0	0	3	75
L. Competencia	14. Da prioridad a muchas habilidades con el uso de los juegos en el momento de realizar su planificación.	1	25	0	0	0	0	3	75
LL. Objetivos	15. Los juegos que planifica se corresponden con los objetivos, contenidos y estrategias de enseñanza y se adecuan a la evaluación.	1	25	0	0	0	0	3	75
M. Contenidos	16. Los juegos presentados posibilitan sistematizar los contenidos de la asignatura.	1	25	0	0	0	0	3	75
N. Métodos de enseñanza	17. Considera en la selección de los juegos los factores y criterios que se deben considerar al establecer una estrategia instruccional.	1	25	0	0	0	0	3	75
Ñ. Evaluación	18. Los juegos expuestos son utilizados como reforzadores del proceso enseñanza aprendizaje.	0	0	0	0	1	25	3	75
O. Organización escolar	19. Los juegos utilizados por el docente, condiciona e influye en la comunicación establecida entre el docente y los alumnos, en las interacciones socio-afectivas que se producen y en el grado de motivación.	1	25	0	0	0	0	3	75

## **4.2 ANÁLISIS GENERAL DE LOS ELEMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS DE LOS JUEGOS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES DE PRIMER GRADO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA.**

En el cuadro anterior, identificado como N° 3 corresponde a una matriz que agrupa datos recolectados de las Escalas de Estimación aplicada a las docentes. Se puede apreciar en ella que del 100% de la población en estudio tres de ellas que representan el 75% no utilizan los juegos como estrategia didáctica en la clase para consolidar los conocimientos adquiridos, desarrollo de habilidades y mucho menos fortalecer los valores, por tanto, carecen de elementos teóricos y metodológicos como la participación, dinamismo, entrenamiento, retroalimentación, evaluación, entre otros.

Durante las observaciones realizadas se pudo apreciar que estas docentes aun adoptan procedimientos tradicionales para la enseñanza, de los contenidos establecidos en el Currículo Nacional Bolivariano, tales como: copiar contenidos en la pizarra, exposición de las clases, hacer demostraciones, realizar trabajos de investigación, entre otros, situaciones que generan en los estudiantes apatía y desinterés en el momento de intervenir en la clase, y por ende podría estar causándole aislamiento. Por otro lado, dejaban a los niños jugar con juguetes con el fin de mantenerlos entretenidos durante lapsos breves, pero sin una sistematización con los objetivos, contenidos u otros componentes del Currículo Nacional Bolivariano.

Los datos anteriormente planteados permiten dilucidar que estos educadores tienen en Primer grado muy pocos años de experiencia, por otro lado, carecen de juegos para ser utilizados como estrategia de enseñanza en las diferentes área de

aprendizaje contempladas en el Currículo Nacional Bolivariano; resultados que pueden deducirse de los datos arrojados al observarse la entrevista aplicada.

Respecto al 25% de la población en estudio (un docente), se pudo constatar que emplea juegos como estrategia didáctica para consolidar los conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar valores a través de los contenidos planificados, notándose de ellos los siguientes elementos teóricos y metodológicos:

### **Consolidación de Conocimientos.**

La docente utiliza juegos para la consolidación de conocimientos, es decir, después de desarrollar una clase muchas veces refuerza los conocimientos recibidos a través de un juego utilizado como recurso didáctico. Esta manera de incorporar aspectos lúdicos al proceso socioeducativo posibilitaría un ambiente flexible y entretenido para el aprendizaje de los niños y las niñas en primer grado, así como resistencias que tengan ante una temática, actividad o proceso requerido en clase a otros ambientes, al respecto Aguilar, J. (2011) expresa que de esta forma se estaría dando firmeza y estabilidad a lo aprendido porque se repasa, se relacionan los conocimientos recibidos con diferentes experiencias, entre otros aspectos.

### **Desarrollo de Habilidades.**

Los juegos empleados por la docente también los utiliza para desarrollar habilidades en los niños y las niñas de participación, para trabajar en equipo, expresarse para desenvolverse socialmente, para comprender, expresarse, conocerse, valorarse, entre otras; habilidades estas que necesitan los niños y las niñas a medida que se van desarrollando a fin de incorporarse al medio que les envuelve.

Por ello, el investigador e investigadoras deducen que el juego como estrategia didáctica es una metodología significativa porque se puede desarrollar en el educando destrezas mediante un proceso de enseñanza aprendizaje significativo que

toma en cuenta las necesidades y potencialidades de los estudiantes, cuestión que según afirma Fröbel, F. (1999) representa el programa más eficaz y completo de estimulación en los niños y las niñas para despertar y enseñar las fuerzas básicas, específicamente la fuerza de las “destrezas” que según Pestalozzi precisan de estímulos mediante la educación, y ese es el perfil del niño que debe egresar de primer grado de Educación Primaria de acuerdo con la propuesta de currículo que se estudia, un ser poseedor de aspectos como: ser asertivo, saludable, flexible, con pensamiento lógico, conocedor, crítico, observador, juicioso, socializador, con identidad, consciente, hábil, creativo, capaz y autónomo.

### **Fortalecimiento de los Valores.**

La docente investigada utiliza juegos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores morales, humanos y universales en los educandos, esta formación son indispensables de ser adquiridas pues son actitudes y valoración crítica de las normas que rigen en una sociedad. Fernández, M(ob. cit.) porque con ellos se promueve el desarrollo cultural, moral, ético y se potencia los valores educativos y socioculturales, así como se estaría formando la personalidad en los niños y niñas.

De los anteriores planteamientos, se puede afirmar que a través del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores el infante se compromete personalmente, asimismo adquiere una capacidad creativa, constructiva e independencia muy valiosa a través de su propia experiencia, que conduce a la autoexpresión para el niño, le permite descargar tensión y dar salida a su destructividad de modo aceptable. González R. y Mancilla J.(2005)

### **Participación.**

Este aspecto desde el punto de vista teórico metodológico constituyó un elemento muy importante en el desarrollo de la clase tanto en el inicio, desarrollo y cierre (estrategias preinstruccionales, coinstruccionales y postinstruccionales), ya que

la docente incentiva a los niños y las niñas a organizarse en equipos de trabajo para que recopilen experiencias en su entorno sociocultural donde se desenvuelve, y de esta manera estaría ejerciendo el trabajo cooperativo.

### **Dinamismo.**

La docente emplea el juego como herramienta para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza – aprendizaje individual y grupal, esto constituye una herramienta indispensable porque motivan la participación de los niños y las niñas para que aprendan a través de sus propias experiencias, por tanto, el dinamismo en el aula es de importancia porque se aprende con entusiasmo.

### **Entrenamiento.**

Este es otro principio teórico del juego que desarrolla la docente investigada, por cuanto usa procedimientos prácticos durante su ejecución con el fin de mejorar la resistencia, entre otras capacidades del niño y la niña, esto se expresa porque la teoría y práctica de entrenamiento tiene elementos fundamentados en las ciencias biológicas, psicológicas y pedagógicas, cuestión que aprueba Ozalin, N. (1983) cuando refiere que: “Los principios de entrenamiento (...) están contruidos sobre las bases de principios pedagógicos de carácter general que condicionan cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje”; por el contrario si se dejase de realizar entrenamiento el jugador, niño o niña perdería habilidades técnicas logradas, teniendo que recuperar nuevamente a base de ejercicios asiduo para poder alcanzar el mejor rendimiento sea cual sea el juego que realiza y que le produce la felicidad.

### **La Interpretación de Papeles.**

Se manifestó, cuando la docente empleó situaciones de la modelación lúdica de lo que hacen los individuos del contexto sociocultural, prácticamente se imita a personas, parte o grupo que pueden tener personalidades, motivaciones y trasfondos de la comunidad, región o nación, se presume es para el entrenamiento en la

habilidades sociales y otras indeterminadas, podría decirse que estos son juegos de rol, donde los niños y las niñas pueden expresar “sus experiencias, e internalizar las experiencias de sus compañeros, y lograr ciertos niveles de empatía y solidaridad con las demás personas”

### **La Retroalimentación.**

Las actividades con juegos presentada por la docente permitió a los niños en varias ocasiones realizar el proceso de retroalimentación, como ya se mencionó en el principio relacionado con la consolidación de los conocimientos de esta manera se estaría retroalimentación de esta manera se estaría retroalimentando pues este elemento que forma parte de la evaluación genera conocimiento con un alto valor porque la retroalimentación ayuda a proporcionar información sobre las competencias de las personas, sobre lo que sabe e hizo y sobre cómo actúa, por ello

### **Carácter Polémico.**

La actividad lúdica en forma de juego presentada por la docente crea situaciones polémicas entre los niños y las niñas pero el entusiasmo de la docente contribuyó a que lo disfrutaran. La docente observaba el desenvolvimiento de los niños, y corregía algunas lagunas o errores en las reglas establecidas, por eso se puede expresar que antes de que se inicie el juego hay que dedicar alguna sesión para que los niños conozcan el material, se entiendan las reglas, a fin de que se conozca porque se gana y porque se pierde.

### **Iniciativa.**

Los juegos como estrategia didáctica presentados por la docente permitían en los niños predisponerlos a emprender acciones, donde desde su potencial creativo creaban oportunidades y mejoraban resultados sin intervención de su instructor, se puede decir que este proceso se apoya en la autoresponsabilidad y la autodirección, porque tener iniciativa supone adoptar una actitud activa, despierta ante la realidad y

con la madurez suficiente para asumir las consecuencias de la acción, tal como lo expresó Fröbel de las ideas de Pestalozzi, el ser humano debe ser autónomo mediante la actividad personal porque ellos poseen fuerzas básicas: la perceptiva y cognitiva, las destrezas, lo moral y religioso.

### **Carácter Sistémico.**

Hechas las observaciones se pudo constatar que la docente emplea juegos que están sistematizados con los componentes del Currículo Nacional Bolivariano, de esta forma se presenta de manera “sistemática y científica de aproximación y representación de la realidad” (...) también “como una orientación hacia una práctica estimulante para formas de trabajo interdisciplinarias.

### **Competencias.**

La docente presenta en su planificación el establecimiento de varios juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de diferentes habilidades cónsonas con el perfil del educando a formar según el Currículo Nacional Bolivariano. Estas competencias son destrezas de pensamiento y de aprendizaje que los niños necesitan para poder enfrentarse al mundo que les rodea.

### **Objetivos.**

En cuanto a este elemento metodológico, la docente planifica los juegos como estrategia didáctica en correspondencia con los objetivos, contenidos, evaluación y demás componentes establecidos en el Currículo Nacional Bolivariano de educación Primaria, cuestión que según López, J. (2002) afirma al expresar: “la elección de las prácticas y métodos a seguir para alcanzar el aprendizaje del contenido de un curso, debe estar subordinada a los objetivos de aprendizajes planteados”.

### **Contenidos.**

El contenido es otro elemento que implica la docente en el acto didáctico de los juegos, está determinado por los objetivos de enseñanza que se concretan en el programa de la asignatura, y se estructura con un enfoque sistémico que comprende un sistema de conocimientos y habilidades, que deben asimilar los estudiantes de acuerdo con los objetivos de enseñanza que desean alcanzar.

### **Métodos de Enseñanza.**

La docente, considera en la selección de los juegos como estrategia didáctica, los factores y criterios que se deben tener en cuenta al diseñarlos, tales como: enfoque curricular, comunidad – escuela, alumno, objetivos, estructura del contenido, características de la asignatura, medios de instrucción, docente y evaluación formativa de la estrategia, prácticamente esta es la metodología a seguir en la planificación de este tipo de juego.

Desde esta perspectiva, se puede decir que un juego como herramienta didáctica supone la definición previa de objetivos; implica una posición, explícita o implícita, en relación a las concepciones filosóficas, psicológicas y educativas; es producto de la interrelación de todas las fases de un Diseño Instruccional; e involucra un proceso de revisión constante de ella y de su relación con las demás partes integradas del diseño instruccional. (Dorrego E. y García A., 1990)

### **Evaluación.**

Hechas las observaciones se pudo constatar que la docente realiza evaluaciones formativas antes, durante y al cierre de la clase, por supuesto lo realiza empleando el juego como estrategia didáctica para consolidar los conocimientos, desarrollar las habilidades y fortalecer los valores en los niños porque ésta es también un componente teórico y metodológico del proceso de planificación orientado a ¿Qué se desea lograr? ¿Para qué se va hacer? ¿Cómo se pretende alcanzar? ¿Con qué se

logrará? Y ¿Cuándo se llevará a cabo? En este sentido, la concepción de evaluación que prevaleció en su práctica es la toma de decisiones; ya que, fue más allá considerando todas las influencias de los estudiantes, o sea, es un acto reflexivo denominado actualmente de orden cualitativo que interrelaciona el plan, las concepciones teórico – filosófica de la educación, la sociedad y el perfil que se anhela formar.

### **Organización Escolar.**

De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que la docente condiciona e influye con los juegos, en la comunicación establecida con sus estudiantes, en las interacciones socioafectivas que se producen e inclusive en el grado de motivación, permitiendo de esta manera una organización eficiente de la enseñanza que involucra prácticamente todos los elementos descrito en este espacio de la investigación, como lo son: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter polémico, iniciativa, carácter sistémico, competencia, objetivos, contenidos, entre otros.

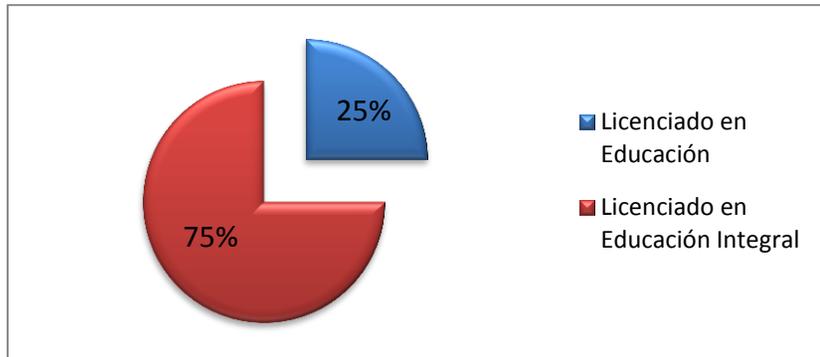
## GUIÓN DE ENTREVISTA APLICADA A LAS DOCENTES

**Cuadro N° 4. NIVEL DE INSTRUCCIÓN DE LAS DOCENTES**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Licenciada en Educación	1	25%
Licenciada en Educación Integral	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

**Gráfico N° 1. NIVEL DE INSTRUCCIÓN DE LAS DOCENTES**



### Análisis

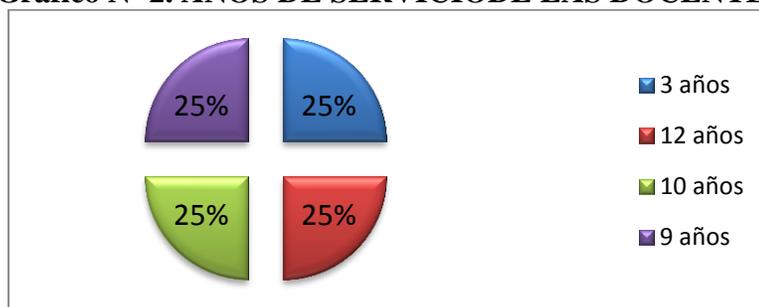
De las 4 docentes que representan el 100% que representan a 4 docentes, un 25% que representan a 1 docente manifestó ser Licenciada en Educación Superior y el 75% que representan a 3 docentes expresó poseer título de Licenciada en Educación Integral. Estos resultados indican que las docentes son graduadas en el área educativa a nivel superior, por tanto, se presume un buen desempeño académico dentro de las aulas de clase de Primer Grado, específicamente en lo relacionado con los juegos que se deben utilizar como estrategia didáctica para la consolidación de los conocimientos, desarrollo de habilidades y fortalecimiento de los valores.

**Cuadro N° 5. AÑOS DE SERVICIO DE LAS DOCENTES**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
3 años	1	25%
12 años	1	25%
10 años	1	25%
9 años	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

**Gráfico N° 2. AÑOS DE SERVICIO DE LAS DOCENTES**



### **Análisis**

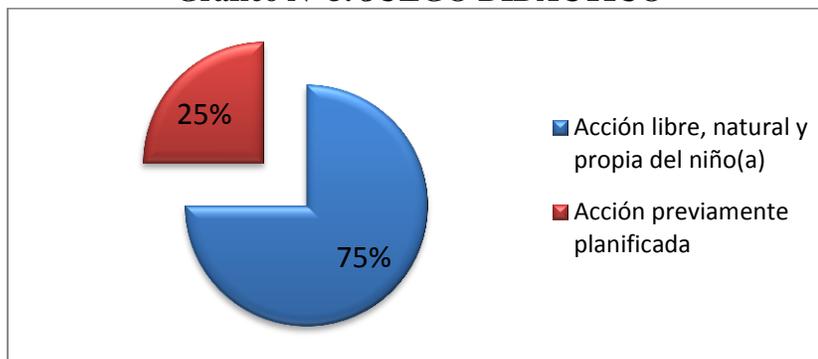
A partir de las gráficas presentadas se observa que del 100% que representan a 4 docentes, un 25% que representan a 1 docente manifestaron tener 3 años de servicio como docente de Primer Grado, un 25% que representa a 1 docente 12 años, un 25% que representa a 1 docentes 10 años y el otro 25% que representa a 1 docentes expresaron 9 años de servicio. De tal situación, se deduce que tres (3) docentes poseen un tiempo insuficiente de servicio para manejar situaciones con niños de Primer Grado, y una (1) cuenta con los años de servicio suficiente para ejercer destrezas que ayuden a atender debidamente a niños de Primer Grado, específicamente en lo relacionado con juegos como estrategia didáctica.

**Cuadro N° 6. JUEGO DIDÁCTICO**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Acción libre, natural y propia del niño(a)	3	75%
Acción previamente planificada	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

**Gráfico N° 3. JUEGO DIDÁCTICO**



### **Análisis**

Se observa a través de estas gráficas que del 100%, un 75% de la población expresó que el juego didáctico debía ser una acción libre, natural y propia del niño y, un 25% las docentes seleccionó la categoría “Acción permanente planificada”. Estos resultados indican que la mayoría de las docentes no reconocen la importancia de la planificación de los juegos didácticos, pues solo una (1) expresa que los juegos deben ser planificados. Al respecto, cabe mencionar que es importante la planificación de los juegos porque permiten definir, según Espinoza, L. (2009) aspectos como: “qué se aprenderá, para qué y cómo; y en ello va implícita la forma como se utiliza el tiempo y el espacio, los materiales que seleccionará para apoyar el aprendizaje y la interacciones al interior del aula.”

### **Cuadro N° 7. JUEGOS PARA LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Simulación y escenificación	1	25%
Representación de roles	1	25%
Acertijos, reto al saber, crucigrama	1	25%
Juegos y dinámicas	1	25%
Narraciones	1	25%
Discusiones	4	100%
Debates	1	25%

El ítem admite varias respuestas.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Análisis**

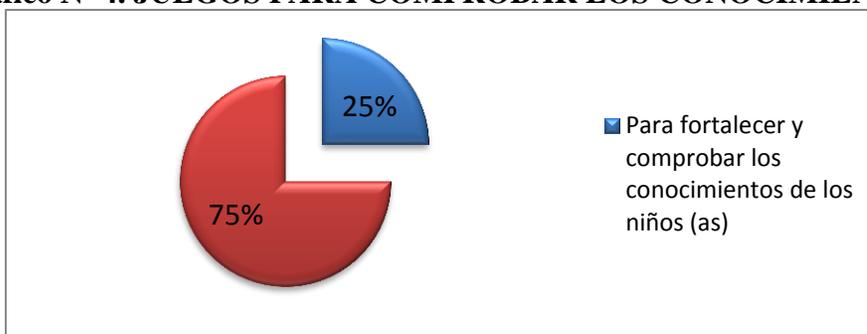
En relación al presente ítems, un 100% que equivale a 4 docentes manifestó utilizar discusiones como estrategia didáctica para la consolidación de conocimientos y una (1) docente (25%) realiza simulación y escenificación, representación de roles, acertijos, reto al saber, crucigrama, juegos y dinámicas, narraciones y debates. Se infiere que en su mayoría no conocen de juegos para la consolidación de conocimientos pues no realizan todas las actividades señaladas en las categorías, que según CENAMEC (1998) con ellas el niño(a) desarrollaría de forma intuitiva, habilidades y destrezas mediante el ejercicio fructífero de la imaginación.

**Cuadro N° 8. JUEGOS PARA COMPROBAR LOS CONOCIMIENTOS**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Para fortalecer y comprobar los conocimientos de los niños (as)	1	25%
Para que jueguen libremente en las áreas.	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

**Gráfico N° 4. JUEGOS PARA COMPROBAR LOS CONOCIMIENTOS**



### **Análisis**

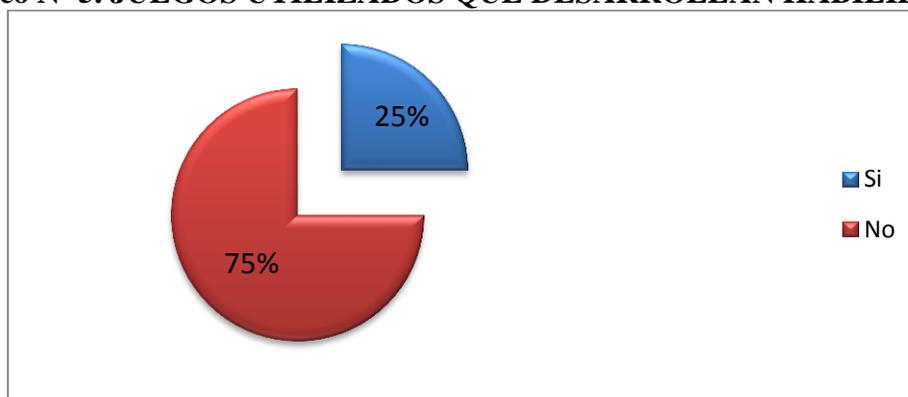
Según las gráficas, de las 4 docentes que representan el 100%, un 25% que equivale a 1 docente manifestó emplear los juegos en clase para fortalecer y comprobar los conocimientos de los niños (as) y un 75% que representan a 3 docentes lo hacen para que jueguen libremente en las áreas. Se deduce de estos datos expresados, la mayoría de las docentes emplean juegos en clase donde los niños jueguen libremente o de forma natural como se señaló en un análisis mencionado anteriormente, sin embargo, se tiene a un docente que utiliza el juego como estrategia didáctica para reforzar, consolidar u orientar los conocimientos, que según CENAMEC (1998) es una función poco explorada durante el proceso enseñanza – aprendizaje, específicamente en la evaluación.

### **Cuadro N° 9. JUEGOS UTILIZADOS QUE DESARROLLAN HABILIDADES**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Si	1	25%
No	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Gráfico N° 5. JUEGOS UTILIZADOS QUE DESARROLLAN HABILIDADES**



### **Análisis**

Al observar estas gráficas resulta evidente que de los 4 docentes que representan el 100%, un 25% equivalente a un (1) docente considera que los juegos utilizados como estrategia didáctica desarrollan habilidades en los niños (as) y un 75% equivalente a tres (3) docentes respondió “No”. Se deduce de esta situación que la mayoría de los docentes desconocen la importancia de las habilidades que se pueden desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el recurso del juego didáctico, sin embargo, este es relevante porque proporciona espacios donde los estudiantes trabajen en grupo, desarrollen la comprensión auditiva, entre otros aspectos esenciales para el desarrollo pleno y armónico de su personalidad.

**Cuadro N° 10. JUEGOS UTILIZADOS**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Simulación y escenificación	1	25%
Representación de roles	1	25%
Acertijos, reto al saber, crucigrama	1	25%
Juegos y dinámicas	1	25%
Narraciones	1	25%
Discusiones	4	100%
Debates	1	25%

El ítem admite varias respuestas.

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Análisis**

En las gráficas se evidencia que de las 4 docentes que representan el 100%, un 100% que equivale a 4 docentes manifestó utilizar discusiones como estrategia didáctica para la consolidación de conocimientos y una (1) docente (25%) realiza simulación y escenificación, representación de roles, acertijos, reto al saber, crucigrama, juegos y dinámicas, narraciones y debates. Estos resultados permiten inferir que la mayoría de las docentes desconocen de juegos como estrategia de enseñanza para desarrollar destrezas en los niños (as), situación preocupante, porque este recurso según Fröbel, F. (1999) es una actividad que los niños y las niñas realizan espontáneamente, de tal forma que se puede considerar que jugar es una necesidad propia de su desarrollo y un medio para favorecer sus potencialidades.

**Cuadro N° 11. HABILIDADES QUE PRIORIZA CON EL USO DE LOS JUEGOS**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Habilidad para participar activamente	1	25%
Habilidad para trabajar en equipo	1	25%
Habilidad para expresarse	1	25%
Habilidades sociales	1	25%
Habilidades de Comprensión y expresión oral	1	25%
Habilidades para conocerse y valorarse	1	25%

El ítem admite varias respuestas

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Análisis**

Como puede observarse, del 100% que representa a 4 docentes, un 25% que representa un (1) docente manifestó priorizar con el uso de los juegos la habilidad para participar activamente, para trabajar en equipo, para expresarse, habilidades sociales, de Comprensión y expresión oral, así como para conocerse y valorarse. Se infiere que muy pocos docentes reconocen a los juegos como una actividad lúdica necesaria en la enseñanza de destrezas. A este respecto, para afianzar un poco más lo que se viene afirmando, Marín, O. y Ortiz, E. (2008) expresan que mediante el juego el niño (a) desarrolla la imaginación, enriquece los vínculos y manifestaciones sociales, por tanto, se puede decir que los docentes deberían priorizar el uso de ellos en sus planificaciones o proyectos de aprendizaje.

**Cuadro N° 12. MATERIALES ESTIMULANTES**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Tablero, tiza y marcador	4	100%
Grabadora	1	25%
Expresión artística y folklórica	1	25%
Cuentos	1	25%
DVD	1	25%
Juguetes	1	25%
Televisor	1	25%

El ítem admite varias respuestas

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Análisis**

Tal y como se refleja en el cuadro N° 12, 4 docentes que representan el 100% manifestó que el aula cuenta con tablero, tiza y marcador como materiales estimulantes; el 25% que representa a 1 docente expresó contar con grabadora, expresión artística y folklórica, cuentos, DVD, juguetes y televisor. Se deduce de los datos recopilados, que la mayoría de las docentes no cuentan en los distintos espacios del aula con materiales estimulantes suficientes, apenas utilizan recursos tradicionales que generan muchas veces apatía en los niños(as) e indisciplina. En este sentido, los docentes según Lanz, C. (1998) deben utilizar estos materiales como un medio para el aprendizaje de los niños y niñas, así como también para modificar su entorno, mediante actividades donde jueguen, experimenten y desarrollen habilidades.

**Cuadro N° 13. LO QUE ESPERA DESARROLLAR CON LOS JUEGOS**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Respeto	1	25%
Convivencia	1	25%
Comprensión	1	25%
Cooperación	1	25%
Entretenimiento	4	100%

El ítem admite varias respuestas

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Análisis**

Los resultados reflejan que de los 4 docentes que representan el 100%, un 25% que representa un (1) docente manifestó utilizar los juegos esperando desarrollar en los niños respeto, convivencia, comprensión y cooperación y un 100% que representa cuatro (4) docentes expresó entretenimiento. Se deduce que la mayoría de las docentes utiliza los juegos como entretenimiento, cuestión relevante porque este es un principio teórico de estos recursos, sin embargo, es preocupante porque la mayoría seleccionó esta categoría, indicando con ello que lo hacen como una acción libre y natural, sin un objetivo claro para desarrollar valores. En este sentido, se espera que los docentes desarrollen respeto, la convivencia, la comprensión, la cooperación, entre otros, porque con ellos se promueve la cultura y la moral, asimismo potencia los valores educativos y socioculturales que permiten liberar las potencialidades creativas de los educandos.

**Cuadro N° 14. CRITERIOS RELACIONADOS CON LOS JUEGOS**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Participación	4	100%
Interpretación de papeles	1	25%
Obtención de resultados completos	1	25%
Carácter sistémico	1	25%
Dinamismo	1	25%
Entrenamiento	1	25%
Carácter polémico	1	25%
Iniciativa	1	25%
Competencia	1	25%
Retroalimentación	1	25%

El ítem admite varias respuestas

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Análisis**

En cuanto al presente ítem, un 100% que representan 4 docentes manifestó que la participación era el criterio que se relacionaba con los juegos, un 25% respondió interpretación de papeles, obtención de resultados completos, carácter sistémico, dinamismo, entrenamiento, carácter polémico, iniciativa, competencia y retroalimentación. Se infiere que la mayoría de las docentes desconocen todas las funcionalidades de los juegos, porque el valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter polémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

**Cuadro N° 15. ALTERNATIVAS QUE CORRESPONDEN AL CURRÍCULO Y ADECUAN AL JUEGO DIDÁCTICO**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Objetivos	1	25%
Contenidos	1	25%
Métodos de enseñanza	1	25%
Evaluación	1	25%
Organización Escolar	1	25%

El ítem admite varias respuestas

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

### **Análisis**

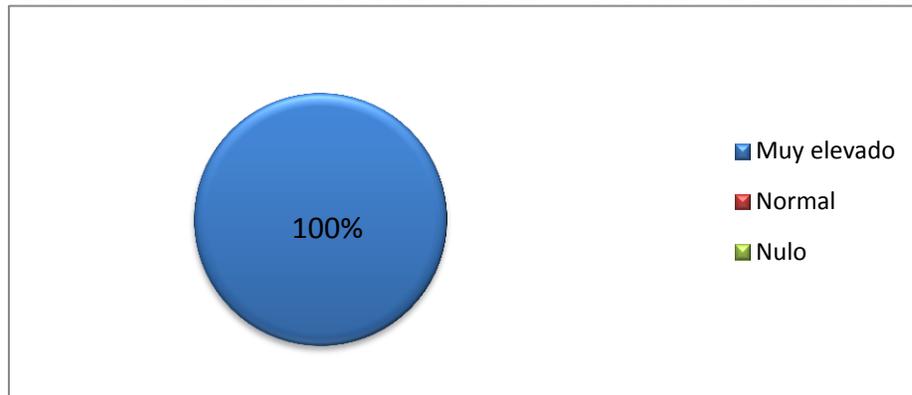
Los resultados anteriores reflejan que de las 4 docentes que representan el 100%, un 25% que equivale a una (1) docente indicó que la alternativa de respuesta correspondiente al Diseño Curricular de Educación Primaria y adecuación con la planificación de un juego eran: los objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, evaluación y organización escolar, selección que se considera apropiada porque estos componentes del currículo se pueden sistematizar con la planificación del juego como estrategia didáctica, ya sea para la consolidación de los conocimientos, el desarrollo de las habilidades o el fortalecimiento de los valores. Por otro lado, se denota que la mayoría de la población en estudio desconoce la planificación de un juego como estrategia de enseñanza, pues ellos poseen características de integralidad y continuidad con los componentes del currículo, por ende coherentes con los aprendizajes que se esperan.

**Cuadro N° 16. INTERÉS POR LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Muy elevado	4	100%
Normal	-	-
Nulo	-	-
Total	4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

**Gráfico N° 6. INTERÉS POR LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA**



### **Análisis**

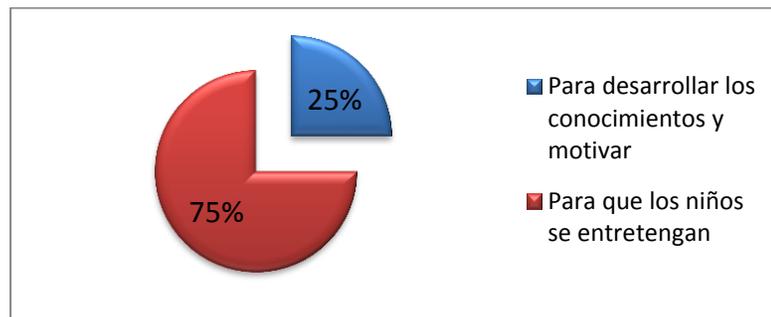
El cuadro N° 16 indica que los 4 docentes que representan el 100% valoran los juegos como muy elevado, y aunque la mayoría de ellas ha demostrado en respuestas anteriores que no los utilizan, se infiere que los valoran, situación de interés para esta investigación pues justifica la propuesta del juego como una técnica participativa de la enseñanza encaminada a consolidar, desarrollar y fomentar en los estudiantes métodos de dirección y disciplina, promoviendo así una conducta con un adecuado nivel de decisión y autonomía.

**Cuadro N° 17. EMPLEO DE LOS JUEGOS**

CATEGORIA	DOCENTES	PORCENTAJE
Para consolidar los conocimientos, crear habilidades y fomentar valores.	1	25%
Para que los niños se entretengan	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”

**Gráfico N° 7. EMPLEO DE LOS JUEGOS**



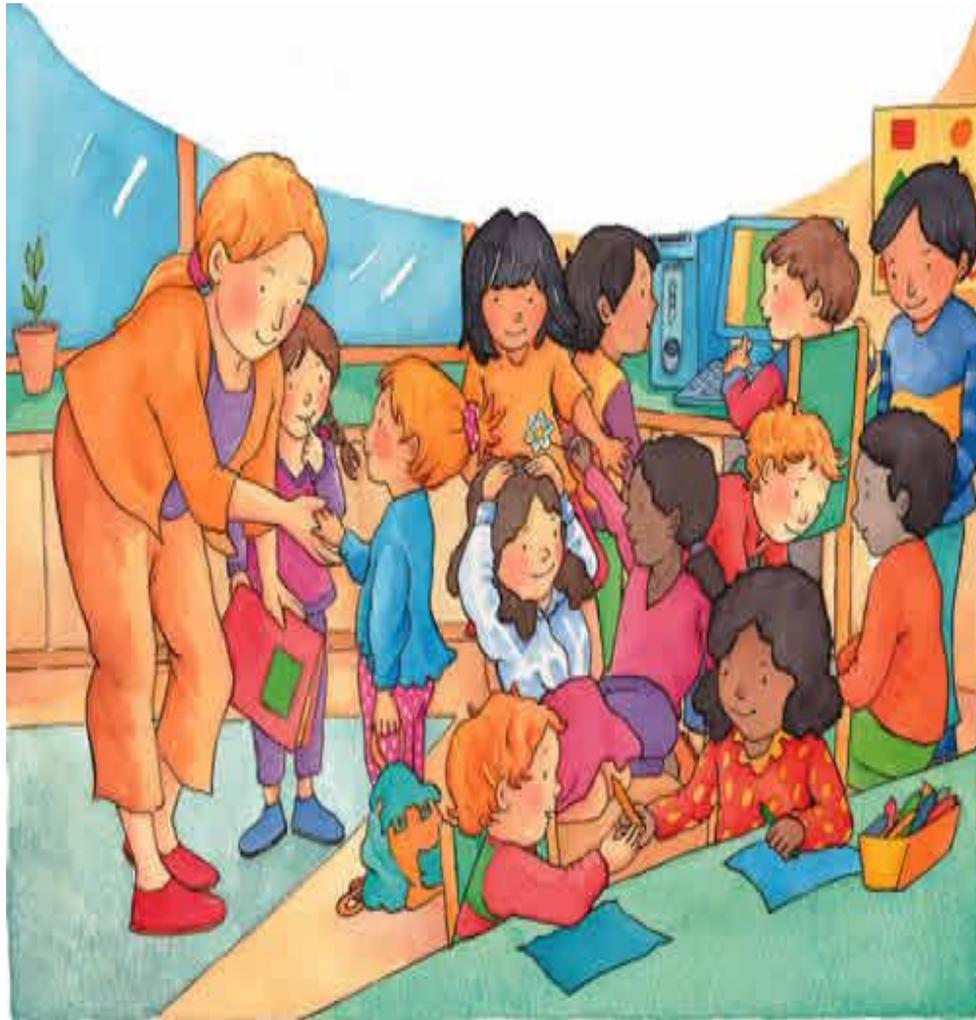
### **Análisis**

Como puede observarse, 25% manifestó que los juegos se emplean primordialmente para consolidar los conocimientos, crear habilidades y fomentar valores; mientras que un 75% expresó para que los niños se entretengan. Se deduce que la mayoría de las docentes considera el juego como un recurso espontáneo donde el niño se entretiene mientras se origina otro momento en la clase, cuestión considerada como un principio de importancia, pero preocupante porque los juegos como estrategia de enseñanza sirven, además, para consolidar los conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar los valores, por tanto, es factible la propuesta del juego como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el primer grado.

# **CAPÍTULO V**

## **LA PROPUESTA**

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA.



**Diseñado por:**  
Hércules, José  
Sánchez, Johanna  
Tineo, Yoseline

**Barcelona, Julio de 2015.**

## 5.1 PRESENTACIÓN.

Los programas educativos actuales han establecido dentro de sus objetivos, consolidar en los estudiantes actitudes críticas, participativas, activas ante los contenidos de los mismos, promoviendo así el desarrollo del pensamiento, la creatividad, la imaginación, los valores y el vocabulario los cuales establecen en su entorno social la comunicación de sus ideas, pensamientos, y emociones. Una manera de alcanzar estas potencialidades es a través la utilización de estrategias que promuevan un aprendizaje significativo, en donde con sus habilidades y destrezas, promoverán el desarrollo del pensamiento, la creatividad y divulgación de ideas o valores, que motive o consolide en los alumnos esta actividad, además de lograr que ellos sean capaces de realizar una eficaz auto revisión de su manera de actuar.

Por ello, el propósito de la propuesta es proporcionar a los docentes una serie de herramientas que permitan a través del juego, iniciar un conjunto de estrategias que les faciliten consolidar los conocimientos, desarrollar habilidades y fortalecer valores en los educandos, para que de esta manera puedan desenvolverse como seres humanos libres, solidarios, responsables, creativos y con verdadero amor a su país.

## 5.2 JUSTIFICACIÓN.

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

De allí que, el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. Desde el punto de vista del progreso psicomotor, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

- ✓ Descubren sensaciones nuevas.

- ✓ Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio).
- ✓ Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal).
- ✓ Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- ✓ Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- ✓ Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen.
- ✓ Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica).

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean,

aprender normas de comportamiento ya descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: «el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación».

Esta premisa contiene dos ideas. La primera, «el juego llama a la relación», subraya que es un importante instrumento de socialización, porque estimula que los niños y niñas busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso. Por las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil sabemos que en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen. Sin embargo, el juego no es sólo un instrumento de socialización con los iguales, ya que es una actividad de inestimable valor en las relaciones entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños. Y aquí nos encontramos con la segunda parte de la premisa inicial, «el juego sólo puede llegar a ser juego por la relación», que subraya la naturaleza social del juego. En este sentido, algunos investigadores del juego han destacado que los niños desarrollan su capacidad lúdica

en gran medida gracias a los tempranos juegos que los padres realizan con ellos desde los primeros meses de la vida, juegos en los que la madre juega a ocultarse y aparecer, juegos como los cinco lobitos, juegos en los que una cuchara con puré se convierte en un avión que vuela y se dirige a la boca del niño. Así, muchos estudiosos del tema consideran que el origen del juego infantil está en el contacto lúdico del niño con sus padres. De este modo, se resalta la gran importancia que tienen para el desarrollo infantil los juegos entre padres e hijos desde los primeros meses de la vida.

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. Las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional concluyen que el juego es un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental. Los efectos de programas de juego en la esfera afectivo-emocional confirman que el juego aumenta los sentimientos de autoaceptación, el autoconcepto-autoestima, la empatía, la emocionalidad positiva.

### 5.3 CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO DE JUEGOS COMO ESTRATEGIAS.

#### Objetivo General:

- Proponer juegos como estrategia para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria.

#### Objetivos Específicos:

- Diseñar juegos como estrategia para la consolidación de conocimientos.
- Diseñar juegos como estrategia para el desarrollo de habilidades.
- Diseñar juegos como estrategia para el fortalecimiento de los valores.

#### 5.4 FUNDAMENTACION.

Esta propuesta se fundamenta en las bases teóricas que aportaron la esencia filosófica para la construcción de los lineamientos. En este aspecto, la teoría, permitió comprender que el uso de juegos como estrategia en la educación primaria permite al docente contar con herramientas que guían las acciones a seguir en el proceso de enseñanza y por ende para el logro del aprendizaje.

De acuerdo con los autores González, O y Flores, M (1998:25), los juegos se clasifican a partir de su estructuración y utilización, entre ellos:

- **Juegos para la consolidación de conocimientos:** Afectan el desarrollo intelectual en general, la capacidad de plantearse problemas de manera creativa y de resolverlos, además de moverse en varios estadios de desarrollo conceptual y a la ulterior capacidad de abstracción, ejemplos: memorias, crucigramas, anagramas, sopa de letras, bingo de palabras, rompecabezas.
- **Juegos para el desarrollo de habilidades o físico:** Incrementa la coordinación, fuerza, vitalidad, flexibilidad, el conocimiento espacial y posibilita destrezas de control (ejemplo atrapa y lanza), además se proyecta la propia imagen física.
- **Juegos para el fortalecimiento de los valores:** Ejercen influencia en el desarrollo social en general, la capacidad de colaborar y cooperar con otros, destrezas de comunicación, sentido de sí mismo en relación con los demás, en este sentido se pueden mencionar las dinámicas grupales.

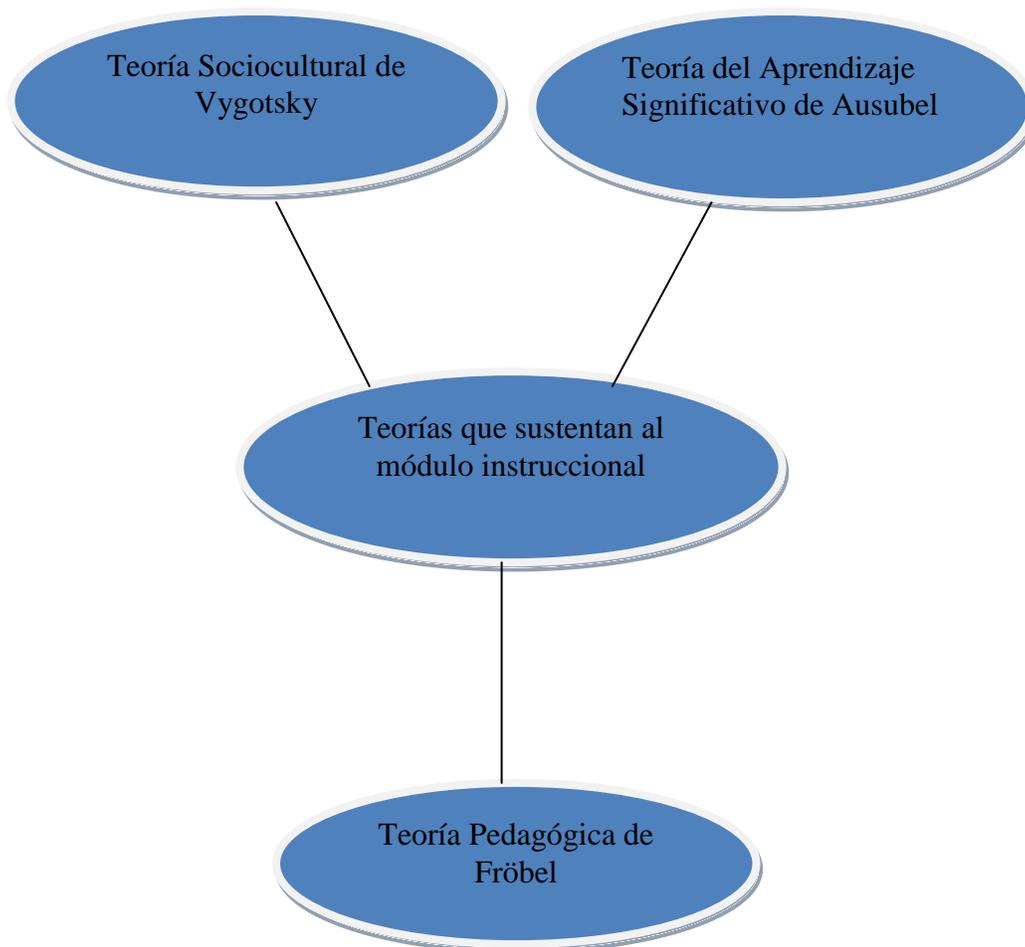
En este aspecto, la selección adecuada de juegos está en correspondencia con los objetivos y los contenidos de enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se

garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes.

Igualmente los juegos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra cátedra, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo seleccionar al estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

De acuerdo a lo antes expuesto, se evidencia claramente el valor del juego como herramienta pedagógica que facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera significativa, a través del mismo, los niños y niñas se apropian del saber sin percatarse de ello ni oponer resistencia. Por esta razón, el juego simboliza una estrategia innata del individuo, que estimula el desarrollo de cualidades personales y sociales, que se traducen en el éxito personal y académico.

## 5.5 TEORIAS DEL APRENDIZAJE.



Cabe destacar, la influencia de la teoría de Vygotsky, debido a que, promueve la interacción entre los participantes con el entorno, además de fomentar valores morales y sociales lo que enriquece el proceso de adquisición del conocimiento así como también, la personalidad de los individuos.

Asimismo, se circunscriben en los postulados de Ausubel debido a que, ofrecen la oportunidad de vincular aprendizajes existentes en los niños con el nuevo conocimiento a adquirir. De igual manera, para Fröbel, la educación comienza desde la niñez, y es ahí donde recalca la importancia del juego en el niño, porque a través de ello el niño se introduce en el mundo de la cultura, de la sociedad, la creatividad, y el servicio a los demás, la educación se debe dar en un ambiente de amor y libertad.

En atención a las teorías antes mencionadas, serán presentados una serie de estrategias cuya implementación constituirá un aporte significativo en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer grado de educación primaria sobre todo, en lo concerniente a la motivación y el desarrollo de la atención.

## 5.6 MODELO INSTRUCCIONAL.

Para el diseño de ésta propuesta se utilizó como base el enfoque de Díaz, F (2002) el cual señala que la enseñanza es una construcción conjunta del intercambio del alumno y el docente, es por ello que las estrategias de enseñanza-aprendizaje se encuentran involucradas en la promoción del aprendizaje significativo de los contenidos escolares, para lograr que el aprendiz sea más autónomo y reflexivo. Además, de las estrategias los docentes deben conocer un repertorio de técnicas de enseñanza que se desarrollan durante el proceso de enseñanza - aprendizaje (técnica expositiva, técnica de la pregunta, discusión dirigida, debates, interacciones grupales, entre otros). Por ello, es necesario tener presente cinco aspectos esenciales para considerar que tipo de estrategias y técnicas es la indicada para utilizarse en ciertos momentos de la enseñanza, al respecto Díaz, F y Hernández, G (2002), dice, que se debe tomar en consideración:

- El nivel de desarrollo cognitivo, los conocimientos previos y los factores motivacionales.
- Tipo de dominio del conocimiento y del contenido curricular que se va abordar. Toma en cuenta la preparación del docente del contenido a enseñar.
- Meta a lograr, actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el alumno para conseguirla. De acuerdo con los objetivos planteados se deben realizar actividades acordes para lograrlos.
- Vigilancia del proceso de enseñanza, del progreso y aprendizaje de los alumnos. El docente atiende el desarrollo de las actividades de él y sus aprendices.

- Determinación del contexto del conocimiento ya compartido. Se debe hacer un diagnóstico del conocimiento creado por los alumnos hasta ese momento. (p.141)

Estos aspectos son relevantes para decidir qué tipo de estrategia utilizar y de qué modo hacer uso de ellas. Los mismos fueron tomados en cuenta para el diseño de las estrategias producto de esta investigación, pues éstos representan la base de las mismas. Por último, es importante resaltar que se diseñaron estrategias de acuerdo al momento de su presentación, las mismas se dividen en tres momentos: pre-instruccionales, al inicio de una clase, co-instruccionales, durante una clase y post-instruccionales al término. Lo planteado es fundamental para decidir qué tipo de estrategia utilizar y como usarla durante el desarrollo de la planificación.

## 5.7 PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LOS DOCENTES Y ALUMNOS.

SESIÓN 1. OBJETIVO TERMINAL: Diseñar juegos para la consolidación de conocimientos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIPO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fortaler el sentido numérico de la geometría.</li> <li>✓ Desarrollar los procesos de aprendizaje y comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Actividades grupales.</li> <li>✓ Lectura y escritura de números.</li> <li>✓ Seguimiento de instrucciones orales al realizar diversas actividades.</li> </ul>	<p>Pre-instruccionales o inicio.                      El Docente dará comienzo a la actividad con una dinámica.                      ¿Cómo? Debe propiciar un ambiente agradable para realizar la estrategia. ¿Para qué? Para que los niños sigan las instrucciones para realizar el juego del ludo.                      Co-instruccionales o de desarrollo.                      ¿Cómo? La docente entregará un esquema de un tablero a cada grupo, con un diseño de cada casilla o celda de las figuras geométricas.                      ¿Para qué? Para incentivar la participación del grupo.                      Post-instruccionales o de cierre.                      ¿Cómo? Con la ayuda del juego didáctico del ludo.                      ¿Para qué? Para el desarrollo del pensamiento y aprendizaje matemático de la geometría para el desarrollo del conocimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ludo.</li> <li>✓ Cartulina</li> <li>✓ Tijeras</li> <li>✓ Colores</li> <li>✓ Fichas</li> <li>✓ Lápices</li> </ul>	<p>Formativa</p>

## PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LOS DOCENTES Y ALUMNOS

### SESIÓN 2. OBJETIVO TERMINAL: Diseñar juegos como estrategias para el desarrollo de habilidades

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIPO DE EVALUACIÓN
<p>Expresar de forma oral y escrita con propiedades y adecuación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Leer textos diversos apropiados a su nivel de desarrollo.</li> <li>✓ Manifiestar sus cualidades creativas en situaciones de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Afianzamiento de la expresión oral.</li> <li>✓ Reforzamiento de la lecto-escritura.</li> <li>✓ Participación espontánea.</li> <li>✓ Motivación y desarrollo de la creatividad y habilidades.</li> <li>✓ Cumplimiento de órdenes.</li> <li>✓ Mejoramiento de la atención.</li> <li>✓ Conocimiento y práctica de adivinanzas, trabalenguas y cuentos.</li> </ul>	<p>Pre-instruccionales o inicios. El Docente dará comienzo a la actividad con palabras de bienvenida, para luego iniciar la autopresentación jugando a las adivinanzas. ¿Cómo? El Docente iniciará la clase indagando acerca de los conocimientos que poseen los alumnos en relación con las adivinanzas o tema. ¿Para qué? Esta actividad está dirigida para activar los conocimientos y habilidades de los niños y niñas del primer grado. Co-instruccionales o de desarrollo. ¿Cómo? Explicar a través de exposición oral, cada uno de los juegos. ¿Para qué? Esta actividad está dirigida a ayudar al educando a fortalecer el vocabulario y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pos-instruccionales o cierre. ¿Cómo? Los participantes se reunirán en pequeños grupos ¿Para qué? Para la realización de cada uno de los juegos “Jugando a las adivinanzas”.</p>	<p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Docentes</li> <li>✓ Alumnos</li> </ul> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lápices</li> <li>✓ Sacapuntas</li> <li>✓ Borrador</li> <li>✓ Hoja de máquina</li> <li>✓ Colores</li> <li>✓ Papel Bond</li> <li>✓ Ilustraciones</li> <li>✓ Cuentos</li> <li>✓ Tijeras</li> <li>✓ Marcadores</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Formativa</p>

## PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS CENTRADAS EN LOS DOCENTES Y ALUMNOS

### SESIÓN 3. OBJETIVO TERMINAL: Fortalecer los valores de la familia, armando el rompecabezas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIPO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Afianzar los valores</li> <li>✓ Fortalecer la expresión oral</li> <li>✓ Participar en grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Elaboración de dibujo secuenciado para la obtención de noción de tiempo y espacio.</li> <li>✓ Seguimiento de instrucciones orales al realizar diversas actividades.</li> <li>✓ Anticipación del contexto a partir de imágenes.</li> <li>✓ La familia y sus valores.</li> </ul>	<p>Pre-instruccionales o inicio. El Docente dará comienzo a la actividad con una dinámica, propiciando un ambiente agradable.</p> <p>¿Cómo? La docente debe propiciar un ambiente armónico para realizar la estrategia.</p> <p>¿Para qué? Desarrollando en el educando la importancia de la familia y los valores.</p> <p>Co-instruccionales o de desarrollo.</p> <p>¿Cómo? Los niños y las niñas deberán buscar la otra parte de la ficha de los padres e hijos con sus nombres, para armar piezas y formar una figura de su familia.</p> <p>¿Para qué? Para incentivar la participación del grupo y la importancia de los valores.</p> <p>Pos-instruccionales o de cierre.</p> <p>¿Cómo? La participación del grupo y Docente.</p> <p>¿Para qué? Esta actividad permite fortalecer los valores de la familia, respeto, convivencia, amor, unión, que le permitan aprender de una manera significativa.</p>	<p>Humanos: Docentes Alumnos</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lápices</li> <li>✓ Sacapuntas</li> <li>✓ Borrador</li> <li>✓ Hoja de máquina</li> <li>✓ Colores</li> <li>✓ Papel Bond</li> <li>✓ Ilustraciones</li> <li>✓ Cuentos</li> <li>✓ Tijeras</li> <li>✓ Marcadores.</li> <li>✓ Rompecabezas</li> </ul>	<p>Formativa</p>



**JUEGOS COMO ESTRATEGIAS  
PARA LA CONSOLIDACION DE CONOCIMIENTOS**

## JUGANDO AL LUDO

### Objetivos:

- ❖ Consolidar el conocimiento.
- ❖ Fortalecer el sentido numérico de la geometría.
- ❖ Participar en grupos.

Con el desarrollo de esta actividad se busca que el educando fortalezca su conocimiento, estimulando el pensamiento matemático con las figuras geométricas de manera significativa a través del ludo.

### Recursos:

**Materiales:** Cartulina, tijeras y colores

**Humanos:** Docentes, alumnos y representantes

### Actividad:

Ludo (del latín, “yo juego”), también llamado *parkase*, se juega con un dado de 6 caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la cárcel o partida hasta la casa o meta.

El docente debe propiciar un ambiente agradable para la realización de la estrategia. Seguidamente el docente entregará un esquema de un tablero a cada grupo, con un diseño de cada casilla o celda de las figuras geométricas en las cuales los educandos realizan fichas alusivas a las figuras geométricas, como un cuadrado, triángulo, rectángulo o círculo; para que los niños y niñas conozcan de manera didáctica los números y figuras geométricas.

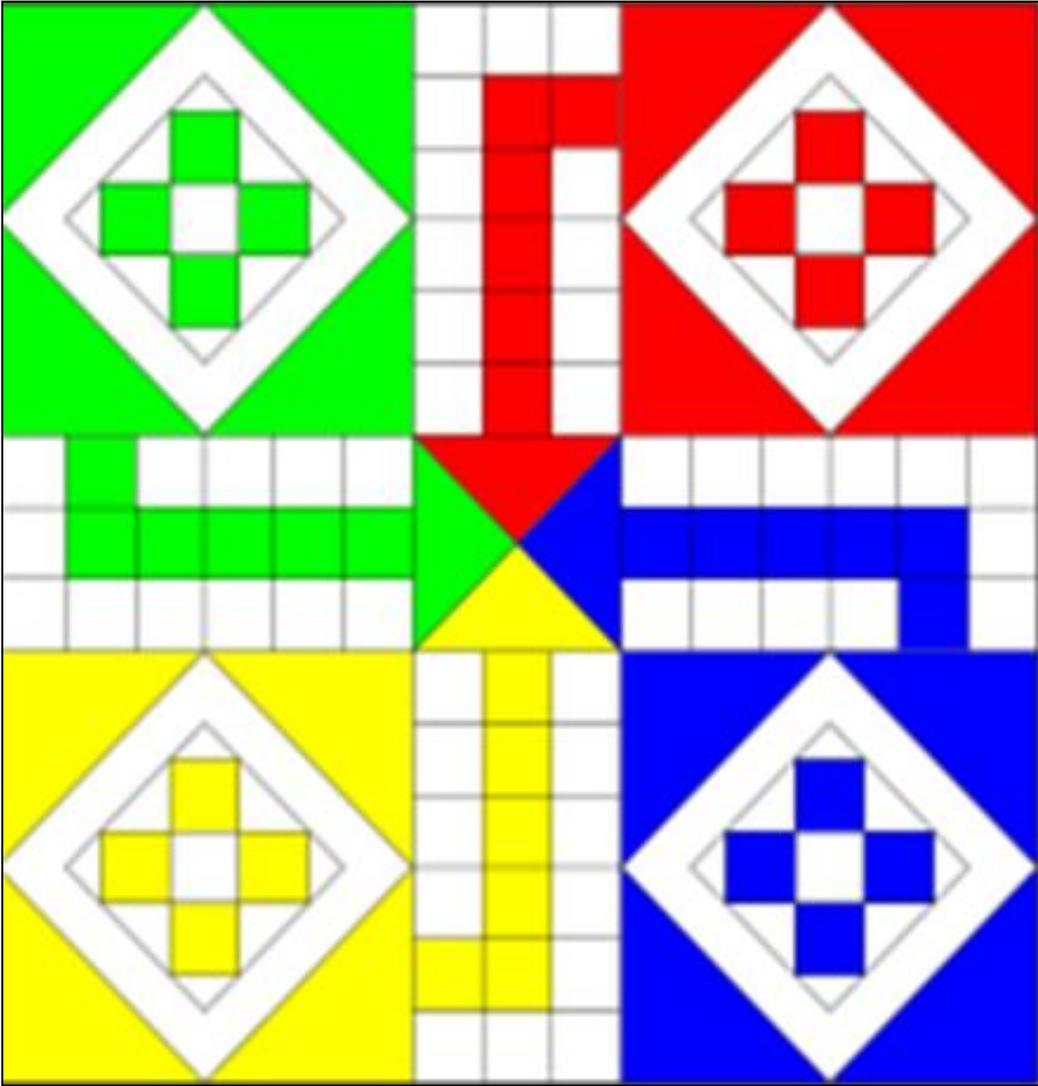
Los niños deberán avanzar en el ludo con un dado de 6 caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde las celdas o partidas hasta la casa o meta. El ganador debe nombrar las siguientes figuras geométricas recorridas en el juego. El docente incentiva la participación del grupo y la importancia de la figura geométrica.

Se puede adaptar a cualquier área de aprendizaje.

### Logros:

- ❖ Participación en grupo
- ❖ Desarrollo del pensamiento matemático

Ejemplo:



## LOTERÍA PROPIA DE MUNDO NUEVO

### Objetivos:

- ❖ Promover manifestaciones artísticas y culturales de la localidad y la región
- ❖ Desarrollar actividades grupales y juegos cognoscitivos tradicionales
- ❖ Fortalecer la convivencia grupal

Se busca con el desarrollo de esta actividad que los educandos conozcan su localidad, comida, tradiciones propias de su pueblo Mundo Nuevo, por medio de una lotería endógena

### Recursos:

**Materiales:** Cartulina, tijeras y colores

**Humanos:** Docentes y alumnos

### Actividad:

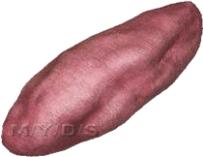
El docente debe propiciar un ambiente armónico para realizar la estrategia. Por medio de lluvia de ideas el docente va preguntando a los educandos acerca de la comida, las tradiciones, cosechas del pueblo o localidad; así, con la ayuda del representante o en grupo se realiza la lotería con las figuras antes mencionadas, igualmente fichas en cartulinas realizando una lotería de 4 columnas.

El docente le da un cartón a cada alumno con fichas o granos para anotar la lotería, el primero que llene el cartón dice “Mundo Nuevo” y nombra las figuras llenadas y se premia al ganador.

### Logros:

- ❖ Fortalecer la convivencia grupal
- ❖ Interés por mejorar la lecto-escritura
- ❖ Se puede desarrollar en cualquier contenido
- ❖ Identificación con las manifestaciones propias de su localidad

Ejemplo:

 <b>Chaco</b>	 <b>Lechosa</b>	 <b>Maíz</b>	 <b>Patilla</b>
 <b>Guaraguara</b>	<b>MUNDO NUEVO</b>	 <b>Café</b>	 <b>Ají</b>
 <b>Cambur</b>	 <b>Cebolla</b>	 <b>Auyama</b>	 <b>Mango</b>
 <b>Piña</b>	 <b>Pepino</b>	 <b>Caraota</b>	 <b>Rio</b>

Ficha:



## LA SILLA

### Objetivos:

- ❖ Desarrollar actividades grupales
- ❖ Estimular el aparato auditivo
- ❖ Incentivar las habilidades rítmicas
- ❖ Fortalecer la convivencia grupal

Con el desarrollo de esta actividad se busca favorecer el desarrollo psicomotor, la atención cognoscitiva de los niños y niñas por medio del juego tradicional de la silla.

### Recursos:

**Materiales:** Silla, reproductor de música

**Humanos:** Docentes y alumnos

### Actividad:

El docente debe propiciar un ambiente armónico para realizar la estrategia. El docente reúne un grupo de niños y niñas, restando una silla a la cantidad de participantes. Se ubican las sillas en forma de círculo; Se le dan las instrucciones del juego. Cuando escuchen la música, deben caminar o bailar rápidamente alrededor de la silla. Cuando deja de sonar la música, deben sentarse en cada una de las sillas, quedando un niño de pié, el cual se retira del juego conjuntamente con una silla.

Se repite sucesivamente, disminuyendo la cantidad de niños hasta quedar 2 niños y 1 silla, de los cuales quedará un solo ganador al cual premiará el docente.

### Logros:

- ❖ Fortalecer el desarrollo psicomotor, cognoscitivo y la atención

Ejemplo:



## **JUEGO DEL KIN**

### **Objetivos:**

- ❖ Desarrollar en el niño y la niña habilidades motrices básicas a través de la actividad física.
- ❖ Ejecutar actividades lúdicas que desarrollen la creatividad y la integración en equipo.
- ❖ Promover la educación física, el deporte y la recreación
- ❖ Estimular la agilidad mental en específico la memoria y la atención

Con el desarrollo de esta actividad se busca estimular la agilidad mental en específico la memoria y la atención por medio del juego del Kin.

### **Recursos:**

**Materiales:** Diferentes objetos

**Humanos:** Docentes y alumnos

### **Actividad:**

El docente integra a todos los educandos en un círculo, en el centro se coloca una serie de objetos (a mayor edad se puede colocar más objetos). Se le da un minuto para memorizar y luego deben voltearse de espalda a los objetos sin salirse del círculo.

El docente tomará un objeto rápidamente y les dirá: “La cotona vino de visita, ¿Qué se llevó la visita?”, a lo cual los educando se voltearan rápidamente para tratar de descubrir que se llevó la cotona.

El primero que adivine se le concederá el privilegio de tomar el siguiente objeto (todos se voltearan nuevamente).

### **Logros:**

- ❖ Desarrollo de la agilidad mental en específico la memoria y la atención.
- ❖ Integración grupal

Ejemplo:





**JUEGOS COMO ESTRATEGIAS  
PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES**

## JUGANDO A LAS ADIVINANZAS

### Objetivos

- ❖ Afianzar la expresión oral.
- ❖ Fortalecer el Vocabulario.
- ❖ Incentivar la lectura.
- ❖ Se puede adaptar a cualquier área de aprendizaje.

Con el desarrollo de esta actividad se busca que los niños y niñas lean textos apropiados a su nivel de desarrollo de una manera más significativa en su aprendizaje, desarrollando los conocimientos previos a través de adivinanzas.

### Recursos:

**Humanos:** Docente – Alumno.

**Materiales:** Hojas blancas, Lápiz, Colores.

### Actividad:

Se leen adivinanzas de los libros por ejemplo, el docente les pide a los alumnos que adivinen en forma oral, las adivinanzas leídas. El docente escribe la respuesta en el pizarrón o pide a un alumno que lo escriba, el docente les solicita a los alumnos, uno por uno, que digan adivinanzas y que los alumnos respondan las adivinanzas en las hojas de máquina. El docente debe proponer situaciones diferentes en donde el alumno pueda crear adivinanzas, el docente le presenta en láminas contentivos con adivinanzas luego que crea adivinanza, se forma grupos de alumnos, se aplica la técnica del debate pero con adivinanzas, finalmente se realiza un cierre afectivo – cognitivo y se premia al equipo que haya acertado más adivinanzas.

### Logros:

- ❖ Fomentar la integración grupal.
- ❖ Cooperación y respeto hacia sus compañeros.
- ❖ Interés por mejorar la lecto – escritura.
- ❖ Se puede desarrollar contenidos de diferentes áreas.
- ❖ Comunicación verbal y escrita.

**Ejemplo:**

Soy un palito  
muy derecho,  
y encima de la frente  
tengo un puntico.



En lo alto vive, en lo alto mora,  
En lo alto teje, la tejedora.



Tiene corona y es el rey,  
se para y no tienes pies,  
tiene escamas y no es pez,  
tiene ojos y no ve.



## **PALABRAS ESCONDIDAS**

### **Objetivos:**

- ❖ Identificación y reproducción de juegos de palabras.
- ❖ Desarrollo de la lectura y escritura
- ❖ Fortalecer la expresión oral

Con el desarrollo de esta actividad se busca que los educandos conozcan las instrucciones orales al realizar diversas actividades, en busca de palabras escondidas que le faciliten el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas en el niño y en la niña.

### **Recursos:**

**Materiales:** Hojas de máquina, palabras escondidas, lápices, colores.

**Humanos:** Docentes y alumnos.

### **Actividad:**

La sopa de letra es un juego que consiste en descubrir un número determinado de palabras enlazadas entre letras de forma horizontal, vertical, diagonal y en cualquier sentido, tanto de derecha a izquierda como de arriba abajo y viceversa.

El docente puede aplicar las palabras escondidas en cualquier área de aprendizaje determinado, ya que se puede englobar dentro de una temática concreta.

El juego trata de que mientras más se lea más rápido encontramos lo que se busca.

El primer niño o niña se premiará con carita feliz

### **Logros:**

- ❖ Fortalecer la expresión oral
- ❖ Desarrollar la agilidad mental y habilidad

Ejemplo:

J	U	N	I	O	J
R	R	S	T	Ñ	U
M	A	B	R	I	L
A	J	L	Q	W	I
Y	Z	O	R	T	O
O	M	A	R	Z	O

Marzo-Abril-Mayo-Junio-Julio

## DOMINÓ

### Objetivos:

- ❖ Afianzar la expresión oral
- ❖ Fortalecer el vocabulario
- ❖ Incentivar la lectura y escritura
- ❖ Participar en grupo

Con el desarrollo de esta actividad, se busca afianzar el sonido inicial del abecedario por ejemplo, inicial “P” desarrollando las habilidades de manera significativa por medio del dominó.

### Recursos:

**Materiales:** Dominó, lápices, colores.

**Humanos:** Docentes, alumnos y representantes

### Actividad:

El dominó nos permite ejercitar las mismas emociones que las loterías. El juego consiste en colocar un cuadrado de cada ficha a continuación del otro, atendiendo a un propósito definido según el tipo de dominó.

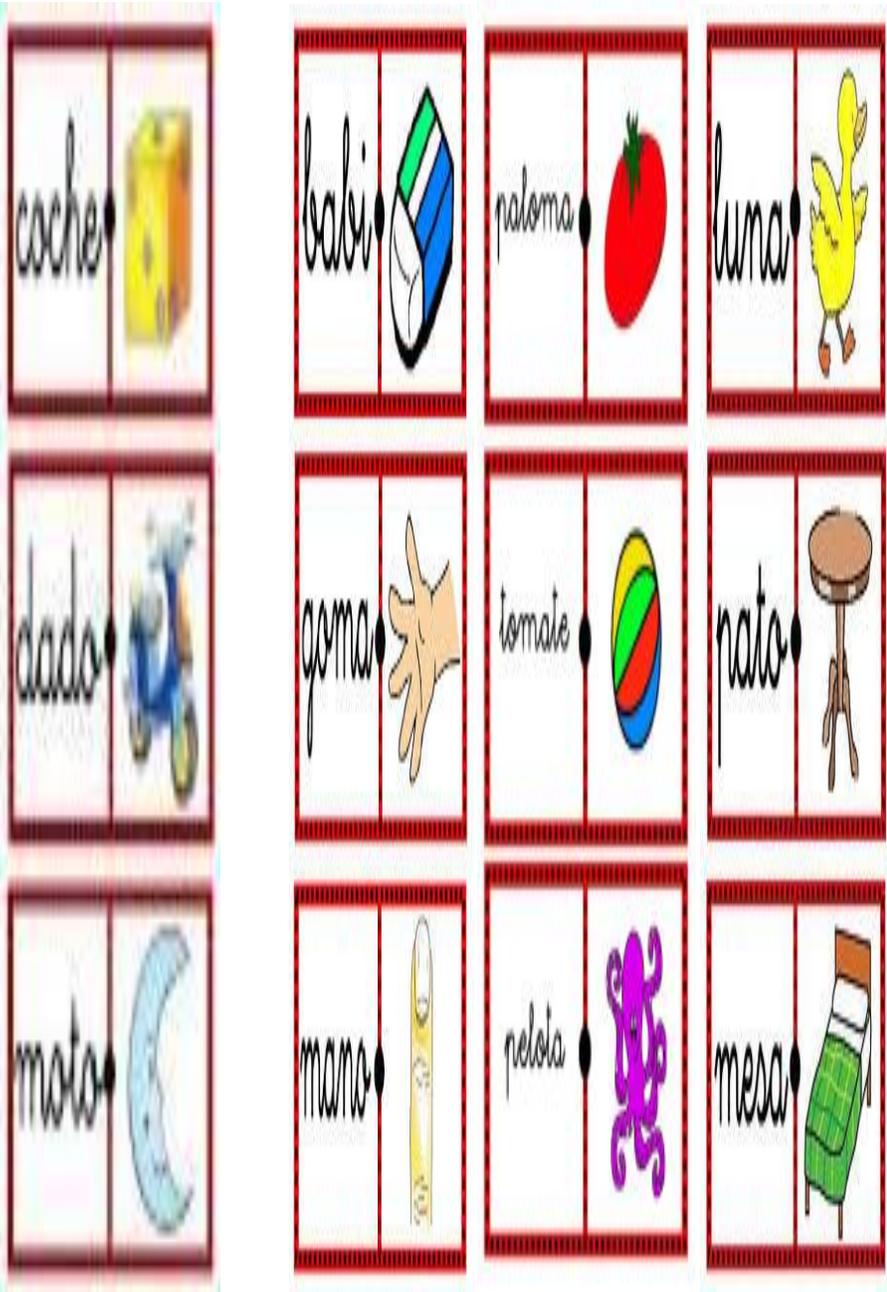
El docente comienza con palabras cortas con la inicial “P” o sonidos, por ejemplo, el docente les pide a los alumnos por medio de dibujos el comienzo de la palabra de forma oral.

El docente reparte 24 tarjetas a cada grupo de 4 educandos, se reparten 6 fichas a cada niño o niña. El primer participante de la primera pieza será el que tenga la figura señalada por el docente y así sucesivamente comienza el juego con la figura y palabra seleccionada hasta unir la totalidad de las fichas que en cada caso comprende el juego, el equipo ganador será el que comience el juego de manera efectiva.

### Logros:

- ❖ Fomentar la integración grupal
- ❖ Cooperar y respetarse entre sí
- ❖ Desarrollar contenidos en diferentes áreas

**Ejemplo:**



## UNIENDO LOS PUNTOS

### Objetivos:

- ❖ Reforzar el abecedario
- ❖ Fortalecer el vocabulario
- ❖ Llevar un seguimiento
- ❖ Participar espontáneamente
- ❖ Adaptar a diferentes áreas

Con el desarrollo de esta actividad, se busca que los educandos conozcan las instrucciones orales al realizar diversas actividades, de una manera más significativa para su aprendizaje como es uniendo los puntos y conociendo el abecedario.

### Recursos:

**Materiales:** Hoja de máquina, lápices, colores

**Humanos:** Docentes y alumnos

### Actividad:

El docente escribe en una lámina el abecedario al lado de un punto, formando una incógnita que los educandos deben seguir la secuencia del abecedario uniendo los puntos, ellos deben adivinar una figura de incógnito.

El docente reparte a cada niño y niño una hoja de máquina con el abecedario ya que lo deben unir para formar una figura.

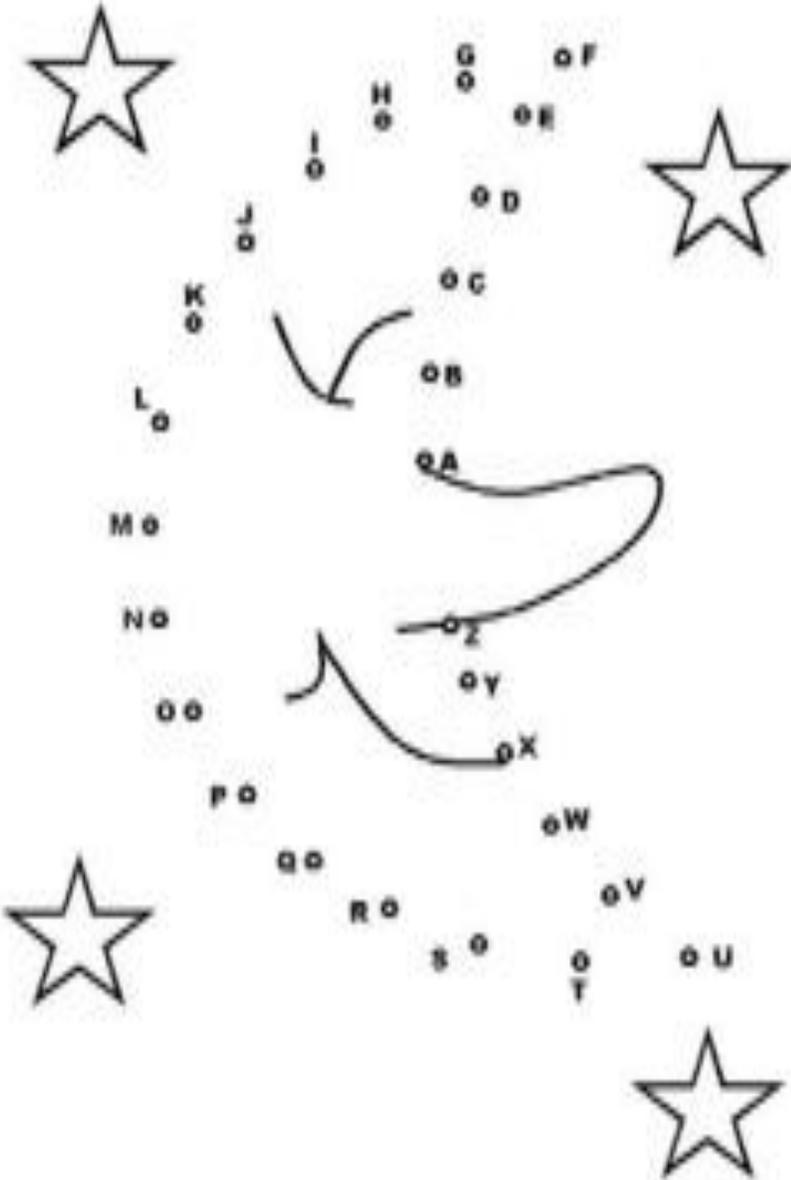
El ganador será aquel alumno que forme la figura primero y en voz alta diga la forma de su figura para luego colorearla y pegarla en la pared con ayuda de una lámina.

Se busca que el niño conozca el abecedario y forme figuras dependiendo el área de aprendizaje a ejecutar, por ejemplo: Animales vertebrados e invertebrados, forma de animales, día o la noche.

### Logros:

- ❖ Se puede desarrollar contenidos de diferentes áreas
- ❖ Comunicación verbal y escrita
- ❖ Interés en sí mismo
- ❖ Seguimiento de instrucciones orales al realizar diversas actividad

Ejemplo:





**JUEGOS COMO ESTRATEGIAS  
PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES**

## ARMANDO EL ROMPECABEZAS

### Objetivos

- ❖ Afianzar los valores y la familia.
- ❖ Fortalecer la expresión oral.
- ❖ Ejercitar los valores en su diario vivir.
- ❖ Participación de grupo.

Con el desarrollo de esta actividad se busca que los alumnos fortalezcan los valores de la familia, respeto, convivir, amor unión, entre otros. Que le permitan aprender de una manera significativa, desarrollando educando la importancia de la familia y la lectura.

### Recursos:

**Humanos:** Docente – Alumno – Representante.

**Materiales:** Rompecabezas, Cartulina, Tijera, Colores.

### Actividad:

Un rompecabezas, está formado por varias piezas que, si se unen bien, componen palabras o imágenes. Se pueden realizar con ayuda del representante.

El docente puede colocar a los niños en forma de grupo o de manera individual.

Se debe propiciar un ambiente armónico, para realizar la estrategia.

Seguidamente se le entregaran a cada niño una ficha o también puede llevar fichas hechas para que los alumnos las colorean y armen su familia y cada uno de sus miembros.

Los niños deberán buscar la otra parte de la ficha de los padres e hijos con sus nombres.

El docente incentiva la participación del grupo y la importancia de los valores en la familia.

**Ejemplo:**



## **JUEGO DE MEMORIA**

### **Objetivos:**

- ❖ Elaborar dibujos secuenciados para la obtención de la noción de tiempo y espacio
- ❖ Seguir instrucciones orales y escritas
- ❖ Desarrollar noción de ambiente

Con el desarrollo de esta actividad se busca que los educandos, desarrollen la agilidad mental en específico de memoria y atención en el conocer la noción del ambiente, cuidado del medio ambiente, con el juego de memoria.

### **Recursos:**

**Materiales:** Juego de memoria

### **Actividad:**

El docente por medio de figuras, muestra las nociones y conservación del medio ambiente para después formar grupos, para que los niños y las niñas sigan las instrucciones del juego. El juego requiere de gran habilidad mental o capacidad intelectual del niño y la niña.

Para empezar el juego, el docente, da las instrucciones, se coloca diferentes cartas boca abajo sobre la mesa, luego se mezclan, cada jugador deberá poner turnadamente boca arriba 2 cartas al azar, si las 2 cartas tienen la misma figura, el jugador tomará esas 2 cartas, las cuales le sumaran puntos y podrá automáticamente repetir el turno, pero si las 2 cartas tienen diferentes figuras el jugador deberá volver a colocar las cartas boca abajo donde el próximo jugador deberá levantar nuevamente 2 cartas, así sucesivamente; Una vez que las cartas se acaben cada jugador deberá contar las cartas acumuladas en el desarrollo del juego, solo el que tenga más cartas será el ganador.

El docente recompensará al ganador.

### **Logros:**

- ❖ Juego cognoscitivo
- ❖ Seguimiento de instrucciones orales y escritas
- ❖ Noción del ambiente

Ejemplo

ÁRBOL    ARBUSTO    HIERBA    ÁRBOL    ARBUSTO    HIERBA

## EL PALITO MANTEQUILLERO

### Objetivos:

- ❖ Promover manifestaciones artísticas y culturales de la localidad
- ❖ Incentivar juegos tradicionales y folklóricos.
- ❖ Motivar la participación en grupo y la buena convivencia

Con el desarrollo de esta actividad se busca que los educandos, fortalezcan los valores folklóricos de la localidad, ya que los juegos han sido parte de nuestra herencia cultural tradicional, por ejemplo, palito mantequillero, saltar la cuerda, etc.

### Recursos:

**Materiales:** Palito

**Humanos:** Docentes y alumnos

### Actividad:

El docente le pide a los alumnos que nombren algunos juegos tradicionales de la región y los escribe en una lámina, y dibuja como se realiza cada juego para motivar a los niños y las niñas.

El docente en el patio escolar forman grupos para buscar el palito mantequillero, ella comienza el juego escondiendo un palo o barita y el resto de los educandos deben buscarlo.

Los educandos que saben la ubicación del palito dan pista a los participantes usando la palabra “caliente” cuando están cerca y “frio” cuando están lejos.

El ganador sigue la secuencia y el docente los motivará con recompensas.

Se busca que los niños y niñas, valoren los juegos tradicionales de la región.

### Logros:

- ❖ Participación en grupo
- ❖ Valorar los juegos tradicionales de la región

Ejemplo:



## EL JUEGO DE LAS SEÑALES DE TRÁNSITO

### Objetivos:

- ❖ Educar para ser un buen ciudadano
- ❖ Valorar las normas de convivencia
- ❖ Estimular el lenguaje artístico
- ❖ Identificar las señales de tránsito

Con el desarrollo de esta actividad se busca concientizar la importancia de las señales de tránsito y educar para ser un buen ciudadano, con el juego de las señales de tránsito.

### Recursos:

**Materiales:** Juego de las señales de tránsito, dado, fichas.

**Humano:** Docente, alumno y representante

### Actividad:

El docente concientiza a los educandos con la ayuda de un papel bond, un juego de mesa, mostrando las señales de tránsito, usando una estrategia motivadora para los niños y las niñas, explicando cada señal de tránsito.

El docente forma grupos, repartiendo a cada uno de ellos juego de mesa de 2 señales de tránsito.

El docente les da las normas de convivencia para jugar.

Los educandos se concientizan con una estrategia motivadora para saber la importancia de las señales de tránsito y los diferentes peligros que debemos tener en cuenta en la vía.

Los ganadores de cada grupo son recompensados por el docente.

### Logros:

- ❖ Concientizar al alumno para respetar las señales de tránsito.
- ❖ El juego de mesa se puede adaptar a cualquier específica dependiendo del contenido.
- ❖ Trabajo en grupo

Ejemplo:



# **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES.**

De las evidencias obtenidas, a través de las técnicas e instrumentos se desprenden las siguientes conclusiones:

En relación al nivel de formación e información que poseen los docentes se determinó que toda la población objeto del presente estudio posee título universitario en el área educativa; por tanto, se infiere que poseen la preparación necesaria para tener un buen desempeño académico dentro de las aulas de clase de Primer Grado, específicamente en lo relacionado con los juegos que se deben utilizar como estrategia didáctica para la consolidación de los conocimientos, desarrollo de habilidades en sus discentes. No obstante, la mayoría (75%) no utilizan los juegos como estrategia didáctica para que sus niños y niñas consoliden los conocimientos adquiridos, desarrollen habilidades. Por tanto, carecen de elementos teóricos y metodológicos como la participación, dinamismo, entrenamiento, retroalimentación y evaluación, entre otros.

Por otra parte, la mayoría de los docentes no presenta en su planificación el establecimiento de juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de diferentes habilidades cónsonas con el perfil del educando a formar según el Currículo Nacional Bolivariano. Estas competencias son destrezas de pensamiento y de aprendizaje que los niños necesitan para poder enfrentarse al mundo que les rodea.

Cabe destacar, que los contenidos son otro elemento que implica el acto didáctico de los juegos, está determinado por los objetivos de enseñanza que se concretan en el programa de la asignatura, y se estructura con un enfoque sistémico

que comprende un sistema de conocimientos y habilidades, que deben asimilar los estudiantes de acuerdo con los objetivos de enseñanza que desean alcanzar.

Es importante señalar, que solo una docente considera los juegos como estrategia didáctica, atendiendo los factores y criterios que se deben tener en cuenta al diseñarlos, tales como: enfoque curricular, comunidad – escuela, alumno, objetivos, estructura del contenido, características de la asignatura, medios de instrucción, docente y evaluación formativa de la estrategia, prácticamente esta es la metodología a seguir en la planificación de este tipo de juego.

De igual forma, realiza evaluaciones formativas antes, durante y al cierre de la clase, por supuesto lo realiza empleando el juego como estrategia didáctica para consolidar los conocimientos, desarrollar las habilidades y fortalecer el aprendizaje de los niños porque ésta es también un componente teórico y metodológico del proceso de planificación. En este sentido, realiza un acto reflexivo denominado actualmente de orden cualitativo que interrelaciona el plan, las concepciones teórico – filosóficas de la educación, la sociedad y el perfil que anhela formar.

Con respecto a las estrategias didácticas, basadas en el juego, diseñadas para el mejoramiento de la enseñanza en el 1er. grado de educación primaria de la Unidad Educativa “Rafael Caballero Sarmiento”, se seleccionaron los juegos de acuerdo a aspectos como: qué se aprenderá, para qué y cómo; y en ello va implícita la forma como se utiliza el tiempo y el espacio, los materiales necesarios para apoyar el aprendizaje y la interacciones al interior del aula.

Igualmente, para la consolidación de conocimientos, representación de roles, acertijos, reto al saber, crucigrama, juegos y dinámicas, narraciones y debates; ya que, con ellas el niño(a) desarrollaría de forma intuitiva, habilidades y destrezas mediante el ejercicio fructífero de la imaginación. También son relevantes porque proporcionan

espacios donde los estudiantes trabajen en grupo, desarrollen la comprensión auditiva, entre otros aspectos esenciales para el desarrollo pleno y armónico de su personalidad. Los niños deben considerar que jugar es una necesidad propia de su desarrollo y un medio para favorecer sus potencialidades.

Asimismo, se destaca el valor didáctico del juego que viene dado por la combinación de aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza y como una técnica participativa de la enseñanza encaminada a consolidar, desarrollar y fomentar en los estudiantes métodos de dirección y disciplina, promoviendo así una conducta con un adecuado nivel de decisión y autonomía.

Finalmente, es necesario argumentar que las estrategias diseñadas fueron sometidas al juicio de tres expertos, de reconocida trayectoria en el campo educativo, quienes manifestaron que las mismas estaban en estricta concordancia y que se constituyen en una alternativa de solución a la problemática planteada.

## **RECOMENDACIONES.**

Para mejorar los procesos de enseñanza de las áreas de aprendizaje en el Primer grado de Educación Primaria se sugiere tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Implementar el uso del juego como estrategia de enseñanza, generando situaciones significativas en los niños y niñas que conduzcan a aprendizajes significativos de manera atractiva y divertida.
- Revisar las clasificaciones de los juegos como estrategia didáctica pues sirven de guía en el desarrollo de funciones y se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo.
- Tomar como referencia para la enseñanza de las diferentes áreas de aprendizaje del Currículo de Educación Primaria la propuesta metodológica, denominada “el juego como estrategia....” planteada en esta investigación ya que permute en los niños y niñas el interés y agrado por los diferentes contenidos a través de aprendizaje significativo.

# **REFERENCIAS**

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación*. 5ª Edición. Caracas – Venezuela.
- Avanzini, G. (1998). *La Pedagogía Hoy*. México. FCE.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología Educativa*. México DF. Editorial Trillas S.A.
- Battaglia, L. y Díaz, M. (2008). *Diseño de un Plan de Acción para la Construcción de una Ludoteca Escolar que Propicie un Espacio para Compartir y Facilitar el Desarrollo Integral del Niño y la Niña de primer grado en la U.E Boyacá*, Barcelona Estado – Anzoátegui.
- Bautista, J y Moya. A (2001). *Estrategia Didáctica para dar Respuesta a la Diversidad: Adaptaciones Curriculares Individualizadas*. Sevilla: Padilla.
- Blanchard, K. y Chesca, A. (1986). *Antropología del Deporte*. Barcelona, Bellaterra.
- Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos*. Editorial Guarura. Venezuela.
- Butler, G. (1980). *Principios y Métodos de la Recreación para la Comunidad*. VI Omega, Buenos Aires.
- Bussot, A. (1999). *Investigación Educativa*. Segunda Edición. Universidad del Zulia. Venezuela.
- Cabanillas, J., Hurtado, R., Mejías, D. (2013). *Estrategias Lúdicas para la Enseñanza y Socialización en los Niños de Primer Grado de Educación Primaria*. Puerto la Cruz – Venezuela.
- Chacón, S (2000). *Las Preguntas Pedagógica. Notas de clases. CursoFD-0176 Artes de Lenguaje II*. Universidad de Costa Rica.
- Carretero, M. (1995). *La Práctica Educativa: Cómo Enseñar*. España: G-R-O.
- Carroll, L. (1987). *El Juego de la Lógica*. Alianza. 1º Edición, Madrid.
- Castillo, D, y Figueroa, A. (2006). *El Juego como Estrategia Pedagógica en los Estudiantes entre 6 y 7 años que asisten a la U.E Ángel Celestino Bello*, Puerto la Cruz – Estado Anzoátegui.

- Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de la Ciencia. (1998). *El Juego como Reforzador y Orientador del Aprendizaje*.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela elaborado por Asamblea Nacional Constituyente (1999). *Referéndum Diciembre 15, 1999. Gaceta Oficial 36860* (Diciembre, 30, 1999).
- Corbeta, P. (2007). *Metodología y Técnicas de Investigación Italia*. McgrawHill.
- Craig, G. (1997). *Desarrollo Psicológico*. Minu, Arentu Hall.
- Cooper, J. (1998). *Estrategias de Enseñanza*. México: Limusa Noriega Editores.
- Cuellar, H. (1992). Froebel. *La Educación del Hombre*. México. Tillas. pp 97.
- Currículo Básico Nacional de Educación Inicial (2005) *Educación Inicial Bases Curriculares*. Ministerio de Educación y Deportes. Editorial Noriega. Caracas Venezuela.
- Currículo Nacional Bolivariano, Nivel de Educación Primaria. (2007). Ministerio del Poder Popular Para la Educación. Caracas -Venezuela.
- Dávila, J. (2003). *El Juego y La Ludoteca Talleres gráficos universitarios 1ª impresión*. Mérida: Venezuela.
- Decroly, O. (2006). *La Fundación de Globalización y La Enseñanza*. Artículo Revista Pedagógica, Madrid.
- Delors, J. (1996). *Los Cuatro Pilares de la Educación: En la educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/ UNESCO.
- De la Torre, S. (2000). *Estrategias Didácticas Innovadoras*.
- Dorrego, E. y García, A. (1990). *Estrategias y Medios Instruccionales*. Universidad Central de Venezuela Facultad de Humanidades y Educación. Estudios Universitarios Supervisados. Escuela de Educación. Caracas – Venezuela.
- Enciclopedia de la Pedagogía de Pedagogía Práctica, Escuela para Maestro (2006). Colombia. Editorial Colombiana S.A.
- Enciclopedia de la Psicopedagogía, Pedagogía y Psicología. (2005). Barcelona, España. Grupo Editorial Océano.

- Fernández, M. (1994). *Evaluación y Cambio Educativo: El Fracaso Escolar*. Madrid: Morata.
- Fernández y Otros. (2000). *Didáctica de la Educación*. Editorial Editez. Madrid: España.
- Froebel, F. (1999). *La Educación del Hombre*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Alicante, España.
- Gentinho, C. (1998). *Enciclopedia de Pedagogía / Psicología*. Colombia.
- González, O. y Flores, M. (1998). *Las Estrategias de Aprendizaje*. Edit.: Trillas. México.
- Hernández, S y Otros. (2003). *Metodología de la investigación*. México. McGraw. Hill INTERAMERICANA de México.
- Hurlock, E. (2000). *Desarrollo del niño*. Caracas. Venezuela.
- Hurtado, J. (2000). *El Proyecto de Investigación*. Segunda Edición. Caracas – Venezuela.
- Huerta, J y Pérez, I. (2000). *Desarrollo Curricular por Competencias Profesionales Integrales*. Revista Educar.
- Jacquin, G. (1958). *La Educación por El Juego*. Madrid: Atenas.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y Recreación*. Colombia, Magisterio.
- Lanz, C. (1998) *El proceso Educativo Transformador*. Maracay: Invedicar.
- Ley Orgánica de Educación (1980), *Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela* 2.635 (Extraordinaria) Julio, 26, 1980).
- Ley Orgánica de Educación. (2009). *Gaceta Oficial N°5929 de la República Bolivariana de Venezuela*. (Extraordinario) septiembre, 15 de Agosto 2009. Venezuela.
- Llinas, R. (2003). *El Cerebro y El Mito del Yo. El Papel de las Neuronas en el pensamiento y el Comportamiento Humano*. Bogotá: Norma.
- Marín, O. y Ortiz, E. (2008). *El Juego como Herramienta Didáctica en el Área de Lenguaje*. Puerto la Cruz - Venezuela
- Martínez, G. (1998). *El Juego y El Desarrollo Infantil*. Barcelona, Octaedro.

- Matos R. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el Preescolar*. Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. YUDUPEL.
- Ministerio del Poder Popular Para la Educación, (2011). *El Cardenalito. Lengua y Literatura*. Caracas, Venezuela.
- Motta, C. (2004). *Fundamento de la Educación*. Colombia: Cerlibre.
- Muñoz, J. y Noriega, A. (1996). *Orientación del Contenido*. Madrid: Escuela Española.
- Núñez de A. P. (2000). *Educación Lúdica, Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Editorial San Pablo.
- Ozolin, N. (1983). *Sistema Contemporáneo de Entrenamiento Deportivo*. La Habana: Científico Técnica.
- Palella, S. y Martins, F. (2006). *Metodología de la Investigación Cuantitativa* (2°. Edición). Caracas. Editorial FEDUPEL.
- Papalia, D. (1999). *Psicología del Desarrollo*. Editorial McGraw Hill Latinoamericana S.A, Colombia.
- Patridge, A. (1965). *La Recreación Infantil*. Paidós.
- Pavey, D. (1999) *Juegos de Expresión Plástica*. Ediciones CAE 2da edición Barcelona España.
- Pedagogía y Psicología Infantil (2000), *Biblioteca Práctica para Padres y Educadores*. La Infancia Edita: CULTURAL, S.A. Impreso en España. Madrid España.
- Pérez, Y. (2002). *Propuesta para la Utilización de la Literatura Infantil como Estrategia para la Formación de Valores de la Identidad Regional en los alumnos de la Primera Etapa de Educación Básica*. Barcelona, Venezuela: Universidad Nacional Abierta. Trabajo Especial de Grado sin publicar.
- Pozo, J. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Madrid. Ediciones Morata, S. L. Décima edición. Madrid, España.
- Ramírez, T. (1999). *Como hacer un Proyecto de Investigación*. Editorial PANAPO. 1° edición. Caracas.
- Ruiz, C. (1998). *Instrumentos de Investigación en Educación*. Barquisimeto, Venezuela: SIDEC. 122.

- Sabino, C. (2010) *Metodología de la Investigación*. Editorial Panapo. Caracas.
- Sandoval M. (2003), *Importancia del Juego Infantil en la Planificación de las Actividades del Docente Preescolar*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Investigaciones desde los Estudios de Postgrado Experiencias del Núcleo Táchira.
- Sanjuán, B. (2005). *La Educación Integral en el Pensamiento de Belén Sanjuán*. Ministerio de Educación y Deportes. Caracas.
- Sarmiento, P. y Martínez, R. (2003) *Proyectos pedagógicos para la utilización de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Serrano, T (2006) *Desarrollo Conceptual del Sistema Nervioso en niños de 5 a 14 años*. Modelos Mentales. Universidad Complutense de Madrid-España.
- Stone, J. y Church, J. (1971). *Niñez y Adolescencia*. 2º Edición. Home. Buenos Aires, Argentina.
- Tamayo, M. (1997). *Metodología Formal de la Investigación Científica*. Editorial Comes y Editorial Limusa, Colombia – México.
- Torres, C. (2002). *El Juego una Estrategia Importante*. *Enducere, Octubre –Diciembre, año/volumen 6, número 019, Universidad de los Andes, Mérida Venezuela*.
- Torres, L. (2004) *Tres Enfoques Teórico- Práctico*. México - Trillas
- Trujillo, J. (2000). *Diseño de Encuesta*. Ediciones JMT Caracas: Venezuela. Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2003). Manual de trabajos de grado de maestría y tesis doctorales. Caracas Venezuela.
- Vygotsky. L. (1962). *Pensamiento y Lenguaje*. Wiley and M.T.T. Press. Cambridge.
- Vygotsky. L. (1978). *La Mente en la Sociedad: El Desarrollo de las Funciones Psicológicas Superiores*. Harvard Universidad Press, Cambride.
- Vygotsky. L. (1985). *Pensamiento y Lenguaje*. Pleyade. Buenos Aires.
- Vygotsky. L. (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Grijalbo, Cap. 5 y 6.
- Vygotsky. L. (1991). *La Formación Social de la Mente*. Martins Fontes S. Paulo: Brasil.

Universidad Central de Venezuela. (2006). *Evaluación Escolar*. Caracas: Venezuela.

Universidad Central de Venezuela. (2011). *Investigación Educativa: Venezuela en Latinoamérica Siglo XXI (Parte II)*. Centro de Investigaciones Educativas (C.I.E.S). Caracas: Venezuela.

Woolfolk A. (1999). *Manual de Psicología y Desarrollo Educativo*. Editorial Prentice hall. México.

Zielinski, T. (2000). *Juegos y Actividades Preescolares*. Ediciones Ceac. Barcelona. España. II Edición.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Aguilar, J. (2011). *Etapas en la Transmisión de Conocimientos*. Asociaciones oaxaqueñas de psicología A.C.  
Disponible en: <http://www.google.co.ve/vr?sa=t&rc=t=j9xq=definicion+de+consolidación+de+lo+aprendido&source>.
- Becerra, O. (2012). *Guías para Elaboración de Instrumentos de Investigación*.  
Disponible en: <http://www.gaplicadasalainvestigacion.wikispaces.com>.
- Bolívar, C. (1998). *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía: V Congreso Nacional de Recreación*. Coldeportes Caldas. Universidad de Calda. Manizales, Caldas. Colombia.  
Disponible en: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.html>.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista*. Editorial McGraw Hill. 2da. Edición. México.  
Disponible en: [http://www.antropologia.uady.mx/avisos/frida\\_gerardo.pdf](http://www.antropologia.uady.mx/avisos/frida_gerardo.pdf).
- Dulzaides, M. y Molina, G. (2004). *Análisis Documental y de Información: Dos Componentes de un mismo Proceso. Acimed 2004. Vol 12, n° 2*  
Disponible en: <http://www.scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352004000200011>.
- Espinoza, L. (2009). *La planeación docente es vital antes de impartir clases*.  
Disponible en: <http://www.maestros.brainpop.com>.
- Fiszer, J. (S/F). *Aprendizaje Significativo o Aprendizaje Memorístico*.  
Disponible en: [http://www.mental-gym.com/Docs/ARTICULO\\_101.pdf](http://www.mental-gym.com/Docs/ARTICULO_101.pdf).
- González, R. y Mancilla, J. (2005). *Los Videos-Juegos y su Influencia Social: Informática y Sociedad*.  
Disponible en: <http://www.asignaturas.inf.udec.cl/~infysoci/2005-1.../temas-1y2>.
- Iglesias, I. (1999). *Recreando el Mundo el Aula. Reflexiones sobre la Naturaleza, Objetivos Eficacia de las Actividades Lúdicas en el Enfoque Comunicativo*.  
Disponible en: [http://www.cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca\\_ele/\\_asele/pdf](http://www.cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/_asele/pdf).
- López, J. (2002). *La Formulación de Objetivos de Aprendizaje*.  
Disponible en: <http://www.eduteka.org/Editorial14.php>.

- Méndez, R. (2006). *Modelo de Perfeccionamiento Dirigido al Mejoramiento de la Gestión Docente en el Aula, basado en el Constructivismo*. Universidad Santa María.  
Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos40/gestion-docente/gestion>.
- Meré, J. Morgade, A. Sacchi, C y Callazo, V. (2006). *Estrategias Lúdicas para el Abordaje de la Afectividad y Sexualidad en Aula y Comunidad*.  
Disponible en: <http://www.es.scribd.com/doc/99144737/jugatela-guia>.
- Moreno, C. García, F. García, R y Hierro A. (1999). *Las Reglas del Juego*.  
Disponible en: [http://www.cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca\\_ele\\_/asele/pdf](http://www.cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele_/asele/pdf).
- Ortiz, A. (2005). *Didáctica Lúdica (Jugando también se aprende)*.  
Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajo26/didacticaludica.shtml>.
- Pavía, V. (2002). *El Proyecto sobre las Formas Cotidianas de Juego Infantil*.  
Disponible en: <http://www.google.com/efd5/vp5.htm>.
- Pérez, A. (2006). *La Lúdicas: Una Estrategia que Favorece el Aprendizaje y la Convivencia*. Bogotá.  
Disponible en: <http://www.javeriana.edu.co/facultades/educación/.../lúdica.pdf>.
- Ráel, I. (2009). *El Juego en el Aprendizaje. Innovación y Experiencias Educativas*.  
Disponible en: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf).
- Rodríguez, M. (2004). *La Teoría del Aprendizaje Significativo*. Centro de Educación a Distancia. España.  
Disponible en: <http://www.cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>.

# **ANEXOS**

**ANEXO A**  
**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION**  
**ESCUELA DE EDUCACION**  
**ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**  
**CENTRO REGIONAL BARCELONA**

**Escala de Estimación aplicada a los docentes**

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Nunca
A. Juegos para la consolidación de conocimientos	1. Los juegos didácticos diseñados permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimiento, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.				
	2. Emplea juegos didácticos para fortalecer los conocimientos adquiridos en clases demostrativas.				
B. Juegos para el desarrollo de habilidades	3. Emplea juegos como estrategia didáctica para fortalecer y comprobar el desarrollo de habilidades.				
C. Juegos para el fortalecimiento de los valores	4. Los juegos didácticos presentados contribuyen a potenciar las relaciones interpersonales.				
	5. Presenta actividad lúdica en forma de juego didáctico para promover la identidad cultural.				
D.Participación	6. Los juegos que proporciona rompen con los esquemas del aula y liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.				
E. Dinamismo	7. Los diferentes materiales con los que cuenta en los distintos espacios del aula son estimulantes para que los niños jueguen y desarrollen habilidades.				
F.Entrenamiento	8. Explica las reglas del juego didáctico de forma clara, comprobando que se ha entendido que han de hacer en cada momento.				
G .Interpretación de papeles.	9. Presenta juegos didácticos que permiten anticipar e imitar a los adultos para favorecer el proceso de socialización.				
H.Retroalimentación	10. Aplica juegos didácticos que exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignatura.				
I.Carácter polémico	11. Plantea juegos didácticos que permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.				

J. Obtención de resultados completos	12. Los juegos didácticos impulsan al trabajo en equipo y el crecimiento personal de los estudiantes.				
K. Iniciativa	13. Crea un ambiente de libertad con los juegos didácticos presentados para que el niño cree, invente o desarrolle y exprese su potencial creativo.				
L. Carácter sistémico	14. Expone juegos didácticos que posibilitan sistematizar los contenidos de las asignaturas y demás acciones y operaciones.				
Ll. Competencia	15. Da prioridad a muchas habilidades con el uso de los juegos didácticos en el momento de realizar su planificación.				
M. Objetivos	16. Los juegos didácticos que planifica se corresponden con los objetivos, contenidos y estrategias de enseñanza y se adecuan a la evaluación.				
N. Contenidos	17. Los juegos presentados posibilitan sistematizar los contenidos de la asignatura.				
Ñ. Métodos de enseñanza	18. Considera en la selección de los juegos los factores y criterios que se deben considerar al establecer una estrategia instruccional.				
O. Evaluación	19. Los juegos didácticos expuestos son utilizados como reforzadores del proceso enseñanza aprendizaje.				
P. Organización escolar	20. Los juegos utilizados por el docente, condiciona e influye en la comunicación establecida entre el docente y los alumnos, en las interacciones socio-afectivas que se producen y en el grado de motivación.				



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION  
ESCUELA DE EDUCACION  
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS  
CENTRO REGIONAL BARCELONA**

**Guión de Entrevista**

1. ¿Qué nivel de instrucción posee?
2. ¿Cuántos años de servicio tiene en la docencia?
3. ¿Considera que el juego didáctico debe ser una acción libre, natural y propia del niño o por el contrario, una acción previamente planificada?
4. ¿Señale en la siguiente lista, los juegos que ha utilizado como estrategia didáctica para la consolidación de conocimientos?
5. ¿Emplea juegos didácticos en clase para fortalecer y comprobar los conocimientos de los niños (as) o lo hace para que jueguen libremente en las áreas?
6. ¿Considera usted que los juegos utilizados como estrategia didáctica desarrollan habilidades en los niños (as)?
7. ¿Cuál o cuáles de los siguientes juegos, utiliza como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades en los niños (as)?
8. ¿Podría usted indicar las habilidades que prioriza con el uso de los juegos en el momento de realizar su planificación?
9. ¿Con cuál o cuáles de los siguientes materiales estimulantes, cuentan los distintos espacios del aula para que los niños jueguen, experimenten y desarrollen habilidades?
10. Cuando usted utiliza los juegos didácticos, espera desarrollar en los niños, respeto, convivencia, comprensión, cooperación o entretenimiento.
11. Podría usted indicar, ¿cuál o cuáles de los siguientes criterios se relacionan con logros de juegos didácticos?
12. ¿Cuál o cuáles alternativas de respuestas que se presentan a continuación, se corresponden al Diseño Curricular de Educación Primaria y adecuan con la planificación de un juego didáctico?
13. ¿Su interés por los juegos didácticos los valora como muy elevado, normal o nulo?
14. A su juicio, para qué se emplean primordialmente los juegos didácticos.

**ANEXO B**  
**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE EXPERTO**

MATRIZ PARA VALIDAR LAS PREGUNTAS DE LA ESCALA DE ESTIMACIÓN

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9	X		
10	X		
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		
15	X		
16	X		
17	X		
18	X		
19	X		
20	X		

Validado por: Mani R. Jcal e  
 Firma: u fanfeal 12978725  
 Fecha: 21/10/2014

MATRIZ PARA VALIDAR LAS PREGUNTAS DEL GUIÓN DE ENTREVISTA

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9	X		
10	X		
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		

Validado por: Mani Rg Seal C  
 Firma: Mani Rg Seal 12978725  
 Fecha: 21/10/2014

**ESCALA DE LICKERT  
PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS  
EXPERTOS**

ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIONES
1.- Las estrategias se presentan y desarrollan adecuadamente.	X		
2.- Existe correspondencia entre el objetivo terminal y los objetivos específicos.	X		
3.- La concordancia entre objetivos y estrategias metodológicas está presente.	X		
4.- La redacción de los objetivos específicos es directa con los planteamientos.	X		
5.- Se establece claramente lo que debe hacer el docente en estos procesos de enseñanza y de aprendizaje.	X		
6. Existe coherencia entre las estrategias y los contenidos.	X		
7. Considera que la propuesta puede ser un aporte para solventar la carencia de estrategias metodológicas por parte de los docentes para mejorar su desempeño y el de sus alumnos	X		

Experto(a): Mami A. Jael C  
 Firma: [Firma manuscrita]  
 Fecha: 20/02/2015

MATRIZ PARA VALIDAR LAS PREGUNTAS DE LA ESCALA DE ESTIMACION

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9	X		
10	X		
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		
15	X		
16	X		
17	X		
18	X		
19	X		
20	X		

Validado por: María González  
 Firma: [Firma]  
 Fecha: 21/10/2014

MATRIZ PARA VALIDAR LAS PREGUNTAS DEL GUIÓN DE ENTREVISTA

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9	X		
10	X		
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		

Validado por: Maria Coyzals  
Firma: [Firma]  
Fecha: 21/10/2014

**ESCALA DE LICKERT  
PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS  
EXPERTOS**

ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIONES
1.- Las estrategias se presentan y desarrollan adecuadamente.	X		
2.- Existe correspondencia entre el objetivo terminal y los objetivos específicos.	X		
3.- La concordancia entre objetivos y estrategias metodológicas está presente.	X		
4.- La redacción de los objetivos específicos es directa con los planteamientos.	X		
5.- Se establece claramente lo que debe hacer el docente en estos procesos de enseñanza y de aprendizaje.	X		
6. Existe coherencia entre las estrategias y los contenidos.	X		
7. Considera que la propuesta puede ser un aporte para solventar la carencia de estrategias metodológicas por parte de los docentes para mejorar su desempeño y el de sus alumnos	X		

Experto(a): Maria Cruzal  
 Firma: [Firma manuscrita]  
 Fecha: 20/02/2015

MATRIZ PARA VALIDAR LAS PREGUNTAS DE LA ESCALA DE ESTIMACION

ITEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9	X		
10	X		
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		
15	X		
16	X		
17	X		
18	X		
19	X		
20	X		

Validado por: Edith Saicaguare

Firma: Edu

Fecha: 21/10/2014

MATRIZ PARA VALIDAR LAS PREGUNTAS DEL GUIÓN DE ENTREVISTA

ÍTEM O CATEGORÍA	ACEPTAR	MEJORAR	ELIMINAR
1	X		
2	X		
3	X		
4	X		
5	X		
6	X		
7	X		
8	X		
9	X		
10	X		
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		

Validado por: Edith Laicaguare

Firma: Saul

Fecha: 21/10/2014

**ESCALA DE LICKERT  
PARA VALIDAR LA PROPUESTA POR PARTE DE LOS  
EXPERTOS**

ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIONES
1.- Las estrategias se presentan y desarrollan adecuadamente.	X		
2.- Existe correspondencia entre el objetivo terminal y los objetivos específicos.	X		
3.- La concordancia entre objetivos y estrategias metodológicas está presente.	X		
4.- La redacción de los objetivos específicos es directa con los planteamientos.	X		
5.- Se establece claramente lo que debe hacer el docente en estos procesos de enseñanza y de aprendizaje.	X		
6.- Existe coherencia entre las estrategias y los contenidos.	X		
7.- Considera que la propuesta puede ser un aporte para solventar la carencia de estrategias metodológicas por parte de los docentes para mejorar su desempeño y el de sus alumnos	X		

Experto(a): Edith Guicaguare  
 Firma: Zaul  
 Fecha: 20/02/2015