

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**



TESIS

Programa de estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para mejorar la creatividad en los niños y niñas del V ciclo de la institución educativa N° 14571 del Caserío Maraypampa. Distrito de Huarmaca. Provincia Huancabamba región Piura.

Presentada para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con mención en psicopedagogía cognitiva.

Autor:

Rosa Lidia Tineo Reyes

Asesor:

M.Sc. Alfredo Puican Carreño

Lambayeque – Perú.

2019

Programa de estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para mejorar la creatividad en los niños y niñas del V ciclo de la institución educativa N° 14571 del Caserío Maraypampa. Distrito de Huarmaca. Provincia Huancabamba región Piura.

Presentada para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con mención en psicopedagogía cognitiva.



Rosa Lidia Tineo Reyes

Investigador



Dr. Manuel Oyague Vargas
Presidente




Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Secretaria



Dra. Gloria Betzabel Puicón Cruzalegui
Vocal

Resolución N° 076-2025-EPG-D
Lambayeque 01 abril de 2025



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor



Nº 000229



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 11:00 horas del día 20 de marzo del año dos mil Diecinueve, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 706-2016 UP-D-FACHSE, de fecha 07/04/16 conformado por:

- Dr. Manuel Oryagu Vargas PRESIDENTE(A)
- Dra. Ivonne Sebastian Elias SECRETARIO(A)
- Dr. Maximiliano Plaza Guerrero VOCAL



con la finalidad de evaluar la tesis titulada Programa de estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para mejorar la creatividad en los niños y niñas del V Ciclo de la Institución Educativa N° 14571 del Caserío Maraypampa, Distrito de Huarmaca, Provincia Huancabamba, Región Piura.

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Rosa Lidia Tineo Reyes

Y asesorado por M.Sc. Alfredo Puican Carroeno

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 933-2019 UP-D-FACHSE, de fecha 14/03/19

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 97° 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien(es) procedió (ieron) a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 68 puntos que equivale al calificativo de Regular

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s), queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía Cognitiva

Siendo las 12:00 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

[Signature]
PRESIDENTE

[Signature]
SECRETARIO

[Signature]
VOCAL

Observaciones: _____

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

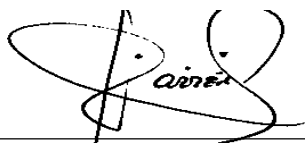
Yo, **Rosa Lidia Tineo Reyes** investigadora principal, y **M.Sc. Alfredo Puican** Carreño asesor del trabajo de investigación **Programa de estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para mejorar la creatividad en los niños y niñas del V ciclo de la institución educativa N° 14571 del Caserío Maraypampa. Distrito de Huarmaca. Provincia Huancabamba región Piura**, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 04 de julio de 2024.



Rosa Lidia Tineo Reyes

Investigadora



M.Sc. Alfredo Puican Carreño

Asesor

DEDICATORIA

Doy infinitas gracias y dedico este trabajo:

A Dios por el camino recorrido..., para seguir aprendiendo permanentemente y hacer frente a los problemas.

A mi Padre por ser mi guía, mi ejemplo e inspiración, por sus enseñanzas y amor, por su herencia: mi educación.

A mi esposo, e hijos de corazón Edhit y Emanuel, porque ellos han sido mi inspiración y una bendición en mi vida.

AGRADECIMIENTO

A mi Dios por permitirme estudiar la Maestría y darme los dones de la sabiduría el entendimiento y fortaleza espiritual necesaria para la realización de este trabajo. También a mi padre, esposo e hijos que de alguna u otra forma prestaron su colaboración y me ayudaron para llevar esta investigación adelante.

De la misma manera agradezco a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque, por haberme dado la oportunidad de cursar mis estudios de Maestría en la mención de psicopedagogía cognitiva, empeñados en la formación de profesionales idóneos.

ÍNDICE

RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCION	11
CAPITULO I DISEÑO TEORICO	14
1.1. ANTECEDENTES TEORICOS	14
1.2 BASE TEORICA	14
1.2.1. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	14
1.2.2. CONCEPTO Y DEFINICIÓN DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE	15
1.2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA BASADA EN EL MÉTODO LÚDICO	16
1.2.4. EL JUEGO	18
1.2.4.1. Funciones	19
1.2.4.2. Características	20
1.2.4.3. Clases	21
1.2.4.4. El juego como estrategia didáctica.	22
1.2.4.5. La Lúdica	22
1.2.4.6. Ventajas del uso de los juegos	24
1.2.5. EL MÉTODO LÚDICO O DE JUEGOS DE ENSEÑANZA.....	28
1.2.6. COMPONENTES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	33
1.2.7. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	33
1.2.8. FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	35
1.2.9. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	36
1.2.10. PRINCIPIOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	36
1.2.11. VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	37
1.2.12. LA CREATIVIDAD.....	39
1.2.12.1. ORIGEN Y USO DEL TERMINO CREATIVIDAD.	39
1.2.12.2. PASOS EN EL PROCESO CREATIVO	40
1.2.12.3. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD JUGANDO.....	42
1.2.12.4. CÓMO ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS	42
1.2.12.5. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA CREATIVIDAD.....	43
1.2.12.6. EDUCAR EN LA CREATIVIDAD.....	44
CAPITULO II: DISEÑO METODOLOGICO	

CAPITULO III.....	49
3.1. RESULTADOS	49
CAPITULO IV: DISCUSION DE RESULTADOS	
CAPITULO V: PROPUESTA DE INTERVENCION	54
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	80

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado Estrategias Metodológicas basadas en el método lúdico; se plantea para mejorar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 14537 del caserío de Maraypampa, distrito de Huarmaca. En esta investigación hemos hecho uso del tipo de investigación básica descriptiva. La población muestral estuvo representada por 15 docentes del nivel de educación primaria pertenecientes a la red educativa Maraypampa, del distrito de Huarmaca y a quienes se les aplicó la encuesta tipo cuestionario de 6 preguntas para determinar el uso de estrategias didácticas que utilizan y desarrollan en su proceso enseñanza aprendizaje. El procesamiento de los datos se realizó haciendo uso de la estadística descriptiva. Los resultados después de haber realizado el procesamiento de los datos arrojan que el 90% de los docentes no usan estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para el desarrollo de sus clases, las mismas que son considerados como la ruta o camino a través del cual llega a un fin propuesto y se alcanza resultados prefijados en la enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Programa. Estrategias Metodológicas, Método Lúdico. Creatividad.

ABSTRACT

The present research work called Methodological Strategies based on the ludic method; it is proposed to improve creativity in the students of the 5th cycle of primary education of the Educational Institution N ° 14537 of the village of Maraypampa, district of Huarmaca. In this research we have made use of the kind of descriptive basic research. The sample population was represented by 15 teachers from the primary education level belonging to the Maraypampa, educational network of the district of Huarmaca and to whom the 6-question questionnaire was applied to determine the use of teaching strategies they use and develop in their teaching process learning. The processing of the data was done using descriptive statistics. The results after having processed the data show that 90% of teachers do not use methodological strategies based on the playful method for the development of their classes, which are considered as the route or path through which they arrive. to a proposed purpose and achieved predetermined results in teaching and learning.

Keywords: Program. Methodological Strategies, Ludic Method. Creativity

INTRODUCCION

La visión de la lúdica como posibilidad de aprendizaje significativo de manera activa y agradable con la creencia firme en que uno no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse, así como la visión de algunos estudiantes, del instruirse como algo tedioso ha generado la presente investigación como trabajo de grado para optar el Grado Académico en Maestría en Ciencias de la Educación con énfasis en Psicopedagogía Cognitiva. Este trabajo es una búsqueda, un retorno a lo lúdico, una actitud y herramienta para revisar y proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, revalorando esta acción, más allá de una posibilidad de divertimento. Así, se busca implementar los instantes de regocijo y omnipotencia comunes en la infancia que trae la lúdica y que se continúa en el mundo del adulto, donde cada uno juega con sus reglas: los juegos de amor, los juegos de guerra, el juego de la política, en general, los juegos de la vida. Como menciona Nicolás Buenaventura en la presentación del libro los modelos pedagógicos, al maestro Sócrates: “Así pues, amigo Glaucon, no violento a los muchachos en las enseñanzas. Antes bien procura que se instruyan jugando, para que puedas conocer mejor las disposiciones naturales de cada uno”.

La orientación pedagógica utilizada es el modelo educativo constructivista con un enfoque en el aprendizaje significativo, con la lúdica como estrategia didáctica en la búsqueda de la formación de sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, para lo cual es deseable la participación activa de profesores y alumnos que interactúen en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje para contribuir a crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar, pensar y reflexionar sobre el conocimiento.

El Problema que se formuló y dio origen al presente trabajo se describió de la siguiente manera: Se observa en los docentes del nivel de educación primaria de la red educativa Maraypampa, del distrito de Huarmaca; en el proceso enseñanza aprendizaje de las áreas curriculares, escasa estrategias metodológicas en la etapa de ejecución del

proceso enseñanza – aprendizaje, evidenciándose en exposiciones orales, tediosas y aburridas que imposibilitan el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Para dar solución a esta problemática se formuló el siguiente objetivo general: Diseñar un Programa de Estrategias Metodológicas, para los docentes del nivel de educación primaria de la red educativa Maraypampa, distrito de Huarmaca, basándonos en el método lúdico; con el propósito de mejorar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N°14571.

Entre los objetivos específicos que nos planteamos podemos especificar a los siguientes:

- Diagnosticar en los docentes de educación primaria de la red educativa Maraypampa del distrito de Huarmaca, el nivel de estrategias metodológicas que aplican en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Analizar los fundamentos teóricos del método lúdico con la finalidad de mejorar la creatividad en los estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N°14571.
- Diseñar el programa de estrategias metodológicas para los docentes del nivel de educación primaria de la Red Educativa Maraypampa, distrito de Huarmaca.

La hipótesis a demostrar se formuló de la siguiente manera: Si se diseña un Programa de Estrategias Metodológicas, para los docentes del nivel de educación primaria de la red educativa Maraypampa, distrito de Huarmaca, basándonos en el método lúdico; entonces es posible mejorar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N°14571.

El campo de acción de la investigación quedo centrado en el Programa de Estrategias Metodológicas.

La estructura del informe final de esta investigación se estructuro de acuerdo al esquema proporciona la Escuela de Posgrado de la FACHSE la misma que fue dividida

en tres capítulos, en el Primer Capítulo, hemos desarrollado el de Análisis del objeto de Estudio, y se ha analizado la visión factible del problema en donde describimos las tendencias históricas por las que ha atravesado el problema, arribando a determinar la presentación del problema en la institución educativa con todas sus características y cualidades. El capítulo segundo, se analizó los antecedentes teóricos y el marco teórico, en donde se describieron las bases teóricas que sustentan la investigación y que han servido como fundamentos teóricos para el desarrollo de nuestra investigación. Finalmente, el tercer capítulo, presenta los resultados producto de la primera tarea formulada y la propuesta del programa de estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para incrementar la creatividad, en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 14571 del caserío Maraypampa del Distrito de Huarmaca.

Este trabajo se justifica por que se espera que considerando estas nuevas estrategias metodológicas, donde el juego forma parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento.

Igualmente, es importante justificar, además, cómo en los niños y en las niñas de la educación primaria, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. En la escuela primaria, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando.

Señores Miembros del Honorable Jurado, ponemos a vuestra consideración este trabajo, el mismo que por su importancia para el sector educación debe ser aprobado.

La Autora.

CAPITULO I: DISEÑO TEORICO

1.1. ANTECEDENTES TEORICOS.

En la investigación de la lúdica en Colombia encontramos a Carlos Alberto Jiménez, profesor titular de la Universidad Libre de Colombia, quien se ha dedicado a su estudio y tiene escritos una veintena de libros y numerosos artículos, como Recreación, lúdica y juego; Cerebro creativo y lúdico; La lúdica como experiencia cultural; Pedagogía lúdica, entre otros, en los cuales expone la importancia de la lúdica en el aprendizaje significativo.

En la Universidad Juan de Castellanos (Tunja-Boyacá), en su proceso docente educativo, a través de un programa de lúdica educativa, se propone interiorizar la lúdica, para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas.

En Bogotá D.C. encontramos que la Fundación Universitaria Los Libertadores oferta desde agosto del 2009 una Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural, lo cual permite apreciar la importancia que paulatinamente va ganando la lúdica en su accionar a nivel pedagógico. Así mismo, en la fundación Funlibre, como centro de documentación virtual en recreación, tiempo libre y ocio, se encuentran múltiples artículos que presentan lo lúdico como juego unido a la educación física. Algo similar sucede con el énfasis dado en la revista Lúdica Pedagógica, medio de comunicación de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional. Además, se encuentran numerosos artículos de docentes universitarios, que hablan de las posibilidades de la lúdica en la educación. Un ejemplo de estos autores es Ernesto Yturalde especializado en la andragogía, con aplicación en entornos lúdicos.

1.2. BASE TEORICA

1.2.1. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS.

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2.2. CONCEPTO Y DEFINICIÓN DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar y, en particular se articulan con las comunidades.

Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Según Nisbet Schuckermith (1987), estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.

Es de su responsabilidad compartir con los niños y niñas que atienden, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

Educadoras y educadores deben organizar propósitos, estrategias y actividades, aportar sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son las que determinan su acción en el nivel primario y que constituyen su intervención educativa intencionada. Parten de los intereses de los niños y niñas, identifican y respetan las diferencias y ritmos individuales e

integran los elementos del medio que favorecen la experimentación, la invención y la libre expresión

En esta tarea diferenciadora los niños y niñas reclaman desde lo que sienten y conocen, motivados y motivadas por firma de la libertad que se les ofrece. Por su parte, intervienen con sus emociones, saberes y expresiones culturales y comunitarias específicas en el proceso educativo.

Los niños y las niñas construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; estas estrategias implican actuar sobre su entorno, apropiarse de ellos; conquistarlos en un proceso de inter relación con los demás

1.2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA BASADA EN EL MÉTODO LÚDICO.

En los momentos actuales resulta de gran importancia la búsqueda de soluciones a los problemas que se dan en la práctica educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, se han presentado diferentes alternativas por parte de los investigadores de las mismas, sin embargo, aún se evidencia insuficiencias, la cual permite expresar la necesidad que existe de buscar otras alternativas que den solución a esta problemática. En tal sentido se fundamenta en este epígrafe una estrategia metodológica para mejorar la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje.

Ocaña, (2011), el juego didáctico es una técnica activa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los jóvenes 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 creatividad.

El juego didáctico, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores y facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

En base a las perspectivas antes mencionada, los juegos didácticos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir

el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos didácticos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

Entonces el juego constituye una herramienta efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje, de ahí que el docente hábil y con iniciativa inventa juegos didácticos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos; los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular Prieto Figueroa, (1984).

Desde este punto de vista, el juego didáctico es una mezcla entre aprendizaje serio y diversión. No hay hechos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje entretenido. Si las actividades comunicativas del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte, a la vez que cumple con su tarea educativa.

Se asume que a través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los estudiantes la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares realizadas en el aula, no las enviadas para el hogar por los docentes, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro y fuera de la institución educativa.

Desde el punto de vista psicológico, Vygotsky (1988), considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. "En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve".

Es por esta razón, que actualmente se están utilizando diferentes juegos didácticos, de gran importancia para mejorar la enseñanza-aprendizaje, en lo referente a lograr que los estudiantes adquieran diferentes conocimientos y liberar tensiones generadas cuando se tienen que enfrentar a la realidad de la sociedad.

En el orden sociológico para Vago, (1998), el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas.

Se asume entonces que los juegos didácticos son y serán siempre de gran importancia para la enseñanza-aprendizaje, ya que estos van a permitir que los estudiantes puedan comunicarse eficazmente con personas extranjeras siguiendo reglas y estructuras gramaticales que hagan entendible su comunicación oral.

Desde el punto de vista pedagógico la educación ideal del hombre, según Froebel (1907), comienza en la niñez. De ahí que él considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás.

En la actualidad los pedagogos para resolver problemas en las tareas educativas, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación media, tienen certeza que las técnicas activas y en particular los juegos didácticos, contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problémicas en la actividad práctica.

Se fundamenta esta estrategia metodológica en los componentes, clasificación, fases, características fundamentales, los principios y ventajas de los juegos didácticos, de manera que se tenga mejores argumentos para comprender la utilidad de estos juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2.4. EL JUEGO

Desde los comienzos del tiempo el juego ha sido una característica de la dinámica de la naturaleza y ha acompañado al ser humano en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sacro, Aristóteles como reposo, y desde estos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas.

Es complejo definir el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus diferentes facetas tanto desde lo psicológico, afectivo, como social a lo cognitivo y pedagógico.

El juego se presenta a nivel semántico como una palabra polisémica, amplia, con diversas acepciones. Según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus*, que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego está el de “acción y efecto de jugar”; “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”, y el último y más distante a los intereses de este trabajo, el de, “determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin.”

La definición sobre el juego dada por los siguientes autores es relevante para este trabajo de grado, puesto que reflejan el juego como una actividad lúdica que es posibilitaste para el ser humano:

- **Huizinga:** el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.
- **Cagigal, J.M (1996):** acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.
- **Motta (2002):** es el juego una manifestación externa del impulso lúdico.

1.2.4.1. Funciones

El ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego.

El ser humano aporta al juego la función simbólica, lo lleva a un estado más evolucionado en el cual los símbolos y signos son usados para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores.

El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, con lo cual tiene el poder de traspasar un sentido a un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en el cotidiano.

A nivel afectivo requiere e inmiscuye una posición psicológica propia que genera placidez y sentido de bienestar general; experiencia que puede ser distante en los juegos de competición adulta, pero más cercana en el juego infantil donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin competición.

En el juego adulto es posible que exista tensión psicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado. En este sentido puede llevar a un aumento o detrimento de su imagen ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego.

El juego en su realización es una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a entornos dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que generalmente los acompañan, hace de las situaciones y tiempos invertidos recuerdos gratos.

El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción.

A nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual aporta al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega”.

1.2.4.2. Características.

El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, inherente al ser humano, que sirve para socializar, para el conocimiento de sí, para descubrir y construir su entorno, preparando al ser humano para la vida. Huizinga (1972) plantea que “la cultura brota del juego, es como un juego y en él se desarrolla”.

Siendo el juego una actividad que se presenta en todas las culturas y dada la polisemia que presenta es importante tener en cuenta sus características y que lo ayudan a diferenciarse:

- Actividad libre y voluntaria.
- Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
- Es gratificante y placentero.
- Brinda el placer de compartir.
- Descanso, ocio.
- Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.
- Es imprescindible una “actitud sui generis” de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación.
- Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos.
- Tanto el resultado como evolución es incierto.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio.
- Puede tener características propias según la cultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo.
- Mejora la calidad de vida.
- En cuanto a la acepción de juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera desplazamiento físico, “es un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como el mejoramiento intelectual y sensorial.”

1.2.4.3. Clases.

Como existen variados significados para la palabra juego, así también sucede con la clasificación. Para este trabajo usaremos la del sociólogo francés Roger Caillois (1913- 1978). Lo anterior por considerar que en su generalidad abarca aspectos esenciales en cualquier tipo de juego y en especial la forma como el individuo se ve envuelto en ellos:

- Agon (gr. Lucha) juegos de competencia, de enfrentamiento a un adversario donde existe alguien que pierde y por oposición un vencedor.
- Alea (lat. Azar) juegos aleatorios, donde el azar juega como un factor importante en el resultado.

- Mimicry: mímica.
- Caída de movimiento o a un estado de desorden, vértigo. Juegos de riesgo.
- Juegos de imitación, juegos donde se simula una realidad ilinx (gr. remolino), juegos que implican rápidos movimientos, torbellino.

1.2.4.4. El juego como estrategia didáctica.

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata.

Se debe realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas con la seguridad de que el factor de relajación que se da en este puede llevar a mejores aprendizajes o por lo menos a mejores desempeños y experiencias vitales en lo educativo. Además, posibilita la curiosidad, la experimentación, la investigación que llevan al aprendizaje; ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y a nivel interactivo posibilita el desarrollo de la comunicación y el desarrollo de trabajo en equipo.

1.2.4.5. La Lúdica

La Real Academia Española define la palabra lúdico, ca, como: Del juego o relativo a él. Proviendo etimológicamente del latino ludus, juego, e -ico. (<http://lema.rae.es/drae/?val=etimologia>) lo cual tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. (Piñeros, 2002).

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

ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 1998)

Tal vez se logre una aproximación de su compleja semántica en la frase: “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad.

Es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer a nivel táctil, olor sabor, que lleva a procesos de comprensión, lo cual requiere obviamente de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación, asociación a nivel mental en procesos que llevan al aprendizaje. Se hace así necesaria una educación que comprenda y transforme, que se preocupe primero por el ser humano y su viabilidad en un mundo amable y luego en el conocimiento, permitiendo disfrutar de la existencia de manera lúdica más allá del atafago moderno.

En lo lúdico más allá del juego se da un estar con otros. Como menciona De Borja: “Desarrollar la comunicación con el grupo de iguales no es solo una actividad agradable y enriquecedora, sino que además responde a las demandas cognoscitivas, obliga a ellas y, si se ha creado un clima propicio, enriquece los conocimientos adquiridos a partir de la fantasía, el humor y la ironía”. Finalmente, en una educación integral y no particular y/o mecanicista lo que importa no es instruir, sino generar unas actitudes, posiciones vitales y sociales positivas y gestar nuevas situaciones, conceptos y relaciones, características que pueden fluir a través de la lúdica.

Una actitud lúdica conlleva curiosar, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío.

Como menciona Dewey (1975) la experiencia es la etapa inicial del pensamiento. En la experiencia pedagógica lúdica el alumno y el profesor son iguales. El profesor juega con ellos, como otro más, no por ni para ellos, ni está por encima de la actividad.

A comienzos del siglo XXI el paradigma es aprender a aprender en un clima de libertad, de múltiples miradas, de pluriinformación, de puertas abiertas a las propuestas. La lúdica abre un camino para un aprendizaje que mire hacia la alegría del conocer y de la experiencia cotidiana como fuente de ser y aprender, dar paso a los imaginarios para generar nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, nuevas realidades que generen nuevos paradigmas. Lo anterior en el sentido que menciona Dewey (1975) “El aprender se produce naturalmente”.

Es una oportunidad para que el estudiante, protagonista del proceso enseñanza - aprendizaje, se apropie de lo que quiere aprender y el cómo, de hacer de la actividad lúdica la manera creativa, constructiva, abierta a interactuar con el conocimiento. Más aún lo lúdico está inserto en la complejidad de la vida y de su expresión: la naturaleza, con toda su incertidumbre. Por tanto, lo lúdico ayuda al aprendizaje particular e integral del ser humano de manera dinámica. En el adulto puede hacerlo más grato y facilitar el aprendizaje de competencias laborales y de buscar conocimientos de interés propios donde pueda reflexionar sobre sus inquietudes y al mismo tiempo soslayar el mundo del trabajo.

1.2.4.6. Ventajas del uso de los juegos

El uso de los juegos en clase tiene una serie de ventajas:

- El alumno pierde el miedo a enfrentarse al profesor y a cometer errores. Muchas veces el estudiante tiene vergüenza y no quiere hablar por temor al ridículo frente al error. Con los juegos se crea un clima más relajado donde este tipo de alumnos van perdiendo poco a poco este miedo “abandonándose al juego”.
- Favorece la creatividad. Los juegos son más flexibles que los ejercicios mecánicos que nos encontramos en muchos de los manuales de clase donde se practican estructuras fijas.
- Tiene un papel socializador fundamental. Entran en juego los sentimientos del alumno que tiene que buscar estrategias para argumentar y defender sus ideas, interactuar con los compañeros, improvisar y trabajar para conseguir un objetivo común a su grupo.

- Fomenta la participación y la curiosidad creando una forma de atención fundamental para el aprendizaje. El juego se convierte en un desafío en un reto que los alumnos tienen que superar con lo que creas un interés y una motivación al aprendizaje.
- El juego es un elemento que fomenta la comunicación y se puede utilizar para desarrollar el lenguaje (tenemos que pensar que muchas veces la comunicación se basa en los juegos de palabras y en experimentar con sus posibles significados) ya que provocan una necesidad real de comunicación donde el alumno tiene que poner en práctica una serie de conocimientos lingüísticos para poder participar en el juego. Se crea un lazo de relación más estrecho entre los participantes y con el profesor. En todo juego se produce un intercambio.
- El juego pone en una relación estrecha lo teórico con lo práctico con lo que el proceso de aprendizaje se convierte en algo agradable. Hace posible que contenidos que podemos considerar aburridos o pesados, se vean de una forma más relajada y fácil de entender.
- Se basa en el elemento sorpresa. Crea expectación, el alumno nunca sabrá con lo que se puede encontrar en clase o con qué nueva actividad les vamos a sorprender.
- Activa la competitividad. En muchos casos este tipo de competitividad nos hace esforzarnos más sin darnos cuenta y lleva a nuestros alumnos a querer aprender cada vez más. En otros casos esta competitividad puede traernos problemas, ahí es donde es fundamental el papel del profesor como apaciguador, juez y moderador. El profesor debe recordar a los alumnos que lo importante no es ganar, que al participar todos ganan pues de lo que se trata es de adquirir conocimientos. Las actividades lúdicas deben proporcionar placer y no enfrentamientos. Sin embargo, una actividad de carácter lúdico puede resultar improductiva e incluso contraproducente si el profesor no la utiliza en el modo adecuado. Tenemos que tener en cuenta una serie de factores para que las actividades lúdicas tengan éxito:
- El objetivo de la actividad tiene que estar en concordancia con los contenidos que estamos o vamos a trabajar en clase. La actividad lúdica no solo debe perseguir el fin de divertir sino también el de practicar y reforzar los conocimientos adquiridos en clase. No podemos llevar a clase un juego para practicar los presentes si ese día hemos estado trabajando con los posesivos. Es importante, además, que estos objetivos les queden muy claros, porque así los alumnos sienten más seguridad, reconocen que la actividad sirve para la evolución de su aprendizaje y ven el esfuerzo del profesor por implicarse en dicho aprendizaje.

- Las reglas del juego tienen que ser igualmente claras. El profesor tiene que cerciorarse de que todos han entendido para evitar confusiones y dinamizar el juego, de lo contrario los alumnos se pierden y la actividad decae perdiendo su interés.
- Lo bueno del juego es la innovación, la novedad. Si abusas de los juegos puedes crear un sentimiento de rechazo hacia este tipo de actividades y crear frustración en el alumno.
- Tenemos que tener en cuenta el tipo de grupo con el que trabajamos, para buscar la mejor forma de plantear la actividad. Hay juegos que son muy buenos para trabajarlos con niños, pero que son demasiado elementales para trabajarlos con adultos. También es importante tener en cuenta cada alumno independientemente ya que no todos se comportan de igual manera en clase, unos son más activos y otros más pasivos. Nuestro papel como profesores es buscar un equilibrio para fomentar la participación de todos sin desmotivar a ninguno.
- La duración de la actividad es fundamental. Un juego demasiado largo acaba aburriendo y los alumnos pierden el interés. En cambio, un juego demasiado corto puede dejar una sensación de vacío o de actividad incompleta.
- El “cuándo” también es un factor importante. Podemos utilizar una actividad lúdica en varios momentos: al principio de la clase como calentamiento, para que los alumnos vayan entrando en materia o mientras esperamos a que lleguen todos los alumnos a clase; también podemos utilizarlas cuando vemos que la atención empieza a decaer, a veces es mejor dejar alguna actividad con la que creemos que no vamos a alcanzar la efectividad deseada, para relajar y distender un poco el ambiente; otras veces podemos proponerlas al final de una clase especialmente pesada por los contenidos trabajados (el final de la clase es muy importante porque es con lo último que se quedan y lo que les servirá de motivación y aliciente para la clase siguiente. Es bueno utilizar este tipo de actividades cuando vemos que la actitud del alumno está un poco dispersa para llamar su atención).
- La motivación es un factor importantísimo. Algunos alumnos (más serios) pueden pensar que los juegos son una pérdida de tiempo, por eso el profesor tiene que estar en condición de prepararlos para el juego, de mostrarles las ventajas y los objetivos concretos que se pretenden alcanzar, para que la actividad tenga éxito.
- El profesor tiene que sentirse a gusto con este tipo de actividades. Hay profesores que por cuestiones de personalidad o de carácter no se sienten a su aire trabajando con estas actividades. Este sentimiento de rechazo se transmite a los alumnos sin darnos cuenta y los resultados de pueden llegar a ser nefastos. Además, en muchos casos,

sobre todo si estamos trabajando con actividades en las que sea necesario algún tipo de dramatización, el profesor tiene que ponerse como ejemplo, para que los alumnos pierdan el miedo al ridículo.

Estamos acostumbrados a pensar y a actuar de una determinada manera, pero en el juego las reglas convencionales se rompen y entra en juego el factor de la originalidad. Pero las ideas originales no nos llegan por ciencia infusa, ni por inspiración divina sino por la práctica y por el trabajo. La creatividad hay que fomentarla, que estimularla para que florezca, por lo tanto, tenemos que crear en clase ese ambiente de motivación necesario para fomentar la creatividad y la imaginación, así inculcaremos en nuestros alumnos el placer de aprender. El papel del profesor en este caso tiene que ser el de mediador y no el de mero transmisor de conocimientos, tiene que favorecer la interacción entre los componentes del grupo y actuar como mediador distribuyendo los turnos y haciendo respetar las reglas manteniendo un clima de cooperación y respeto.

Hasta ahora he defendido el uso de los juegos en clase focalizando en los alumnos. Pero a nosotros como profesores también nos enriquece mucho el uso de este tipo de actividades, sobre todo a la hora de crearlas o adaptarlas para nuestras clases. Conforme pasa el tiempo nos volvemos rutinarios, muchas veces por falta de tiempo, por inseguridad o por falta de creatividad preferimos utilizar actividades que han dicho o hecho otros porque nos dan seguridad y, por tanto, tranquilidad. Una vez que hemos experimentado con una actividad en una clase y hemos comprobado que tiene éxito esto nos da una cierta seguridad y tendemos a repetir la actividad con otros grupos y otras clases o incluso el mismo juego para practicar cosas diferentes. Con lo que al final creamos una rutina, que nos cansa (lógicamente nos cansa a nosotros, porque los alumnos no lo repiten uno a continuación del otro), este sentimiento de rutina lo transmitimos a nuestros alumnos sin darnos cuenta (si yo no me divierto con una actividad, puedo estar segura de que mis alumnos tampoco lo harán) con lo que no conseguiremos la productividad pensada para ese ejercicio. Por eso debemos esforzarnos por buscar nuevas ideas y sobre todo por sorprender, para crear un clima positivo en clase.

Tendemos a pensar que la creatividad solo la tienes si tienes imaginación o si eres original y solemos oír muchas veces “es que yo no soy creativo, no tengo imaginación” o “a mí, es que lo de las artes nunca se me dio bien”. Pero la creatividad no es solo cuestión de inspiración, de hecho, el proceso creativo es un proceso dinámico que requiere un esfuerzo personal y una agilización mental que adquirimos con la práctica. La imaginación es una fuente inagotable de recursos.

1.2.5. EL MÉTODO LÚDICO O DE JUEGOS DE ENSEÑANZA.

El juego se ha convertido en un ente fundamental dentro del proceso de enseñanza es así que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

BRUNER, afirman que, “cuando a los niños se les permite observar, manipular, practicar y encontrar sus propias soluciones, solo desarrollan habilidades para la resolución de problemas, sí que también adquieren confianza en su propia capacidad de aprendizaje, así como una tendencia a actuar en la vida como solucionadores de problemas”. Pág. 660

Cuando los niños tienen la posibilidad de relacionarse directamente con materiales didácticos o técnicas innovadoras por parte del docente la asimilación de conocimientos les resulta más sencilla, es por ello que es necesario hacer hincapié en ello dándole la importancia que se merece.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo conductual se desarrollan el espíritu crítico y auto crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están: correspondencia con los avances científico técnico, posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, influencia educativa, correspondencia con la edad del alumno, contribución a

la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido y accesibilidad. Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad, es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones que ya conocidas. Los juegos didácticos facilitan la educación ya que es el mismo niño que explora, y tiene curiosidad sobre qué es lo que está viendo y oyendo. Existen juegos desde: El abecedario, hasta combinaciones químicas, y muchas cosas más.

LOSS, (1995) Da el siguiente criterio sobre métodos lúdicos. “Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente”

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

Muchos formadores realizan serios esfuerzos por desarrollar un conjunto de estrategias metodológicas que les ayuden a promover sesiones de aprendizaje activas e innovadoras. Esto responde, de alguna manera, a que una de las ideas más difundidas ha sido precisamente la de promover la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje. En este intento, los docentes hacen uso de un conjunto de técnicas y dinámicas orientadas, algunas de ellas, a desarrollar los contenidos de la clase de manera participativa; mientras que otras buscan motivar y promover el interés de los estudiantes. Estas últimas se usan generalmente como motivación, es decir, como entrada lúdica al tema central de la clase.

Los formadores siempre nos preocupamos por encontrar la forma adecuada de motivar a nuestros alumnos; pero no siempre recordamos que la motivación, como fase del proceso de aprendizaje, debe estar relacionada con el tema a desarrollar y con el contenido de la clase, ya que constituye una manera dinámica de introducir a los alumnos en dicho tema.

Sin embargo, muchas de las dinámicas o técnicas que usamos para hacerlo constituyen juegos y ejercicios que más parecen juegos recreativos para niños y niñas de primaria, y que nada tienen que ver con el tema a tratar. Muchas de estas dinámicas, más que despertar el interés de los alumnos con relación al tema, lo que hacen, literalmente, es “despertar” a los alumnos, ya que no tienen vinculación alguna con el contenido de la clase. Su uso responde, más bien, a la idea de “recrear” un rato a los estudiantes, de hacer que se “relajen” de la tensión de la clase anterior y que se “reanimen” para continuar con más ganas la clase nueva.

Algunas de ellas, inclusive, no resultan nada motivadoras para algunos estudiantes, pues hay que tener en cuenta que hasta los juegos y la forma de divertirse tienen un componente cultural. Se ha podido observar que hay estudiantes a los que les resulta sumamente difícil participar en algunos de estos juegos, generalmente los que provienen del medio rural, para quienes estas dinámicas pueden terminar siendo una “tortura”.

Ahora bien, el uso de estas dinámicas ha originado situaciones en las que se confunde el trabajo que se debe realizar en educación superior con lo que se hace con niños y niñas de educación básica. Esta tendencia se observa en todos los institutos de formación magisterial y en algunas facultades de educación de universidades que forman docentes de inicial y primaria, de cómo deberán trabajar con sus alumnos más adelante, pero definitivamente se confunden los niveles.

La idea de motivar las clases es muy antigua, la forma en que se considera que esto debe hacerse ha ido variando en los últimos tiempos. El uso de las técnicas o dinámicas motivadoras o de animación ha empezado a tener mayor acogida en los últimos tiempos. En la década de 1980, la educación popular difundió muchas de estas dinámicas, que permitían trabajar con alumnos de manera divertida

Según VIGOTSKY (1979) “En talleres se hace uso y abuso de muchas de estas dinámicas y, además de motivar a los participantes con una serie de juegos que nada tienen que ver con el tema a tratar, se suelen desarrollar sesiones demostrativas en las que los docentes – alumnos deberán reproducir con los niños y los espacios que deberían estar destinados a la reflexión y análisis de diversos aspectos educativos. En la mayoría de estas capacitaciones se intenta demostrar a los profesores cómo deben hacer las cosas, dar el modelo de cómo enseñar a leer a los niños; cómo enseñar matemática; cómo desarrollar la creatividad; y cómo enseñar a los alumnos a pensar o resolver problemas. Pero lo cierto es que a los docentes participantes no

se les estimula a hacer lo mismo: a ser creativos, a pensar, a solucionar problemas de su realidad concreta o a hacer propuestas pertinentes”.

Si bien la forma en que una persona aprende influye luego en su estilo de enseñar o conducir el aprendizaje cuando es maestro, esto no significa que las clases en el nivel superior deban desarrollarse con las mismas estrategias que se usan en el trabajo con niños o niñas de inicial o primaria.

No se puede asumir que las clases deben ser inmediatamente pasivas y aburridas; por el contrario, tienen que ser dinámicas, pero es importante, por un lado, no confundir las dinámicas y los juegos que están orientados sólo a recrear o a relajar con aquéllos que están destinados a introducir el tema de la clase de manera dinámica y a despertar el interés de los alumnos hacia el contenido o asunto a tratar. Por otro lado, tampoco se deben confundir las dinámicas y técnicas para el trabajo con niños con las que están diseñadas para la educación superior.

Existen diversas técnicas con distintos objetivos y finalidades, y los docentes pueden usarlas y recrearlas según lo que esperan lograr con ellas. Las técnicas para el manejo de grupos, por ejemplo, no sólo son juegos y no sólo buscan motivar a los estudiantes y relacionarlos con el tema de la clase, manteniendo su motivación.

Otro aspecto que llama la atención de los niños es la forma en que asumimos la organización y ambientación de las aulas. En la mayoría de ellos, y en algunas universidades, los salones de clase se ambientan como si se tratara de aulas para niños y niñas de inicial y primaria, de acuerdo con la especialidad en que se están formando los estudiantes que ocupan dichas aulas.

La lógica es la misma que analizábamos en el punto anterior: todo tiene que funcionar tal y como ocurrirá cuando los estudiantes estén trabajando de maestros.

Es decir, no se concibe otras formas de ambientar el aula si no es teniendo algo que ver con la especialidad en la que se están formando los estudiantes, es decir, como una simulación de lo que será el aula en la que van a desarrollar su trabajo en el futuro.

Los maestros deben conocer que el ambiente en el que se da el aprendizaje es fundamental para el logro de nuestros objetivos, sobre todo cuando se trata de niños de inicial y primaria.

De ahí que una de las propuestas más difundidas sea “la necesidad de organizar y ambientar el aula”.

Existen diversas formas de ubicar el mobiliario, la implementación de “sectores” y el letrado del aula con diversos tipos de textos, producidos tanto por los niños como presentados por el profesor.

Según FERREROS (2005) “La ambientación de las aulas es realizada generalmente por los estudiantes, somos los formadores los que, de alguna manera, hemos transmitido esas ideas y nos mostramos complacidos cuando las ambientan con motivos infantiles. Estamos de acuerdo en que cualquier aula, de cualquier nivel, debe tener una organización y ambientación adecuada, y un espacio físico estimulante; sin embargo, es posible que una ambientación pensada en niños y niñas no sea la más estimulante y adecuada para jóvenes de educación superior, aunque estén estudiando para ser maestros de inicial y primaria”.

Podemos tener láminas, pero no de canciones de cuna o de las vocales; podemos tener dibujos o afiches, pero no tienen por qué ser de animalitos u otros elementos de la naturaleza. Las láminas y afiches pueden estar referidos a aspectos diversos aspectos de la pedagogía, de la problemática educativa o de la especialidad; o pueden hacer alusión a asuntos críticos que se están abordando en algunas áreas. Finalmente, pueden estar relacionados con la práctica profesional o pueden comprender publicaciones de los estudiantes sobre diversos tópicos, incluyendo propuestas y reflexiones en torno a la realidad educativa en la región.

Podemos encontrarnos con dos posturas diferentes a la hora de utilizar actividades de carácter lúdico en clase: por un lado, hay profesores que se esfuerzan por crear o buscar juegos para utilizar en sus clases porque creen que las clases centradas sólo en largas explicaciones gramaticales son un aburrimiento y los alumnos se tienen que divertir en clase, y, por otro lado, tenemos a los profesores que piensan precisamente lo contrario, es decir, que la clase es una cosa seria y no podemos perder el tiempo jugando. Éstas son dos posiciones extremas (que no deberíamos adoptar en nuestras clases), pero entre una y otra hay un término medio (ni pensar sólo en la diversión, ni pensar sólo en la seriedad).

Según esta reflexión, lo primero que tenemos que responder es por qué usar juegos en clase. A lo largo de nuestra vida los juegos forman un papel importante: cuando somos niños tienen un gran papel educativo, los utilizamos para fomentar la creatividad y estimular la inteligencia

y para trabajar con la fantasía, cuando somos adultos tienen un gran papel socializador, los utilizamos para divertirnos o para descargar tensiones. No existe un límite de edad para jugar, todo depende de planteamiento del juego, de la adecuación a los participantes, del momento en que se juega y de los objetivos del juego.

1.2.6. COMPONENTES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Ortiz, (2004), para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: **intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.**

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos "jugar" y "aprender" confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

1.2.7. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Siguiendo la conocida clasificación de Piaget, Urdiales, Escudero y otros (1998: 259-260) se presentan una clasificación en donde hay una respuesta al orden cronológico de aparición de juegos a partir del nacimiento del niño, incluyendo elementos relativos a tipos de juegos en función de realidades evolutivas y juguetes empleados por la alusión a cómo éstos encajan en la etapa concreta del desarrollo que se presenta. Así, tenemos la siguiente clasificación:

a) De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores

En este período la inteligencia del niño es fundamentalmente práctica, ligada a lo sensorial y a la acción motora. Los logros más destacados son el establecimiento de la conducta intencional, la construcción del concepto permanente y de las primeras representaciones, y el acceso a la función simbólica.

En este período son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos) pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecos y peluches, conduce carritos, etc.

b) De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción

En este período, niños y niñas utilizan objetos para "convertirlos" en otros elementos: una caja de cerillas en una casa, una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita, etc., al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan por teléfono, como si leen, como si duermen, etc.

Más ejemplos de sus juegos y los objetos utilizamos en la manifestación de sus conductas lúdicas son: disfrutan con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas de elementos simples, muñecos, instrumentos musicales con músicas pregrabadas o notas simples que ellos ejecutan, xilófonos, etc.

c) De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico

El juego simbólico o de ficción suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente.

Es el juego por excelencia de la edad de la Educación infantil y marca el apogeo del juego infantil. Muchos de los juegos que se observan como propios de esta etapa son el uso de rompecabezas y sopa de letras, las construcciones, juegos que consisten en dibujar, moldear, esculpir, coser, etc., siendo muy persistentes los juegos de muñecas.

d) De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas

Los juegos de reglas, por otro lado, se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena marcha del juego.

Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la socialidad en éstos. Los juegos más representativos de esta época son: canicas, cartas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, etc.

Más tarde, entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época tranquila en la que valoran enormemente el compañerismo y los amigos, cierta forma de relaciones en donde también empieza a haber desavenencias, liderazgos, riñas, etc., muy propias de las formas de socialidad de esta etapa.

1.2.8. FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

a) Introducción

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

b) Desarrollo

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

c) Culminación

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Se deben tener presentes las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el

aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas y la creatividad.

1.2.9. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

- a) Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- b) Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- c) Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- d) Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- e) Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en fases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- f) Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- g) Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales o dinámicos de su vida.
- h) Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

1.2.10. PRINCIPIOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

La importancia didáctica 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.

Algunos de los principios de los juegos didácticos se detallan a continuación para llegar a la comprensión de su importancia, y son:

- a) **La participación**, es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador.
- b) **El dinamismo**, enuncia el significado y la influencia del elemento tiempo en la actividad lúdica del estudiante. 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 tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida,
- c) **El entrenamiento**, refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos. No debe admitir el aburrimiento ni las opiniones habituales. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego, lo que no está regido con un ensayo o ejercicio continuado.
- d) **La interpretación de papeles**, está basada en la modelación de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación es el modo de representarse en otra persona.
- e) **La retroalimentación**, la cual en su realización para ajustar el proceso de enseñanza supone: la obtención de información, su registro, procesamiento y almacenamiento y la elaboración de efectos correctores.
- f) **Carácter problémico**, en el juego didáctico los jóvenes expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si éstos se enfrentan a un objetivo difícil y existen motivaciones para alcanzarla, en el trayecto aparecen situaciones que dan lugar en ocasiones a problemas.
- g) **La obtención de resultados concretos**, refleja la toma de conciencia del balance existente en los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.
- h) **La competencia**, sin ésta no hay juego e incita a la actividad independiente, dinámica y congrega toda la capacidad físico-intelectual de participante.
- i) **La iniciativa y el carácter sistémico**, al ser una actividad independiente.
- j) Se considera que los principios relacionados con los juegos didácticos contribuyen a hacer objetiva la enseñanza.

1.2.11. VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

1. Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
2. Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
3. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
4. Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
5. Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
6. Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
7. Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
8. Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Desde el punto didáctico Lopassio, (2006), afirma que al incluirse el juego didáctico en las actividades diarias de los estudiantes se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

De acuerdo a este criterio los juegos didácticos son técnicas muy importantes que implican aspectos positivos para la educación y para el desarrollo moral del estudiante, ya que invitan a adoptar el punto de vista del otro, constituyen una dinámica de interacción entre jugadores y entre grupos y facilitan el desarrollo de las capacidades de cooperación y resolución de conflicto. Además, cada estudiante puede encontrar un tipo de participación adecuado a su ritmo y estilo de aprendizaje. Son, por lo tanto, una técnica útil para el desarrollo de la expresión oral.

Desde un punto de vista antropológico, uno de los autores que sentó precedente en el análisis del juego fue el holandés Johan Huizinga, autor del clásico "Homo Ludens", quien erigió una teoría según la cual la cultura surge en forma de juego; esto es, más claramente, que la cultura, al principio, se juega. Huizinga aclara que ello no significa que el juego se cambie o se transmute en cultura, sino que ésta, en sus fases primarias, desarrolla "en las formas y con el ánimo de un juego".

Para Huizinga, el juego se incrementó para configurar las formas de la cultura arcaica. De este modo, desarrolla un análisis detallado sobre extensas revelaciones culturales complejas, que van desde la poesía hasta las reglas de la guerra, pasando por el derecho, la sabiduría y la danza. En todas, en su momento primario, destaca la competición lúdica. La cultura "no surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla el juego y modelo", aclara. Se trata de entender que lo lúdico yace en el "trasfondo" de los fenómenos culturales, posición secundaria que alcanza a medida que la cultura se desarrolla y se hace más compleja.

1.2.12. LA CREATIVIDAD

El **concepto de creatividad** tiene carácter multidisciplinario; es empleado por psicólogos, pedagogos, diseñadores, economistas, gerentes de empresas, políticos, artistas, críticos de arte, animadores socioculturales y cuentistas sociales, entre otros. Al ser un concepto multidisciplinario resulta difícil su definición, ya que no existe unanimidad en el significado que se le atribuye al término creatividad.

1.2.12.1. ORIGEN Y USO DEL TERMINO CREATIVIDAD.

Su origen es anglosajón (el término en inglés es creativity). Es un sustantivo derivado del infinitivo crear del latín creare y está asociado con otra voz latina, crescere, (crecer). (Heinelt, 1986)

Por definición, creatividad es "facultad de crear", "capacidad de creación". • Esquivias y Muriá (2000), en su artículo titulado Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria, presentan antecedentes de la creatividad. En el mismo consideran:

- El concepto de creatividad es incluido en los diccionarios franceses y de la Real Academia de la Lengua Española en sus versiones más actuales.
- En el campo de la Psicología, al principio fue entendido como ingenio, talento, aunque fue ganando espacio hasta considerarse como una disposición a crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades.

En 1950, el psicólogo Joy Paul Guilford produce su conferencia titulada Creativity, en la Asociación Americana de Psicología (APA). Allí relaciona el término con la capacidad de la

mente, utilizándolo, en general, para referirse a la capacidad del sujeto para producir algo nuevo o comportarse con cierta originalidad.

1.2.12.2. PASOS EN EL PROCESO CREATIVO

La creatividad y su proceso son temas que muchos investigadores han asumido, aunque son foco de controversias, ya que penetrar en el proceso creador de una persona es entrar en un recinto personal.

Las explicaciones del proceso creativo se han basado en el análisis de protocolos realizados a personas con experiencias creativas, pero con la salvedad de que se trata de una actividad interna. Tampoco podemos reducir este proceso en su análisis a un esquema o modelo único; hay diferencias importantes en las experiencias de creadores en áreas disímiles, como la música, la arquitectura, la matemática, el diseño de modas, la biología o la física; sin embargo, hay rasgos coincidentes estudiados por teóricos de la creatividad.

En general, las investigaciones presentan tres grandes momentos en el proceso creativo:

1. Encuentro y definición del problema
2. Generación de ideas y soluciones
3. Examen crítico de las soluciones.

En un intento de explicar estos momentos, consideramos que la situación se desarrollará de la siguiente manera:

Hay momentos iniciales de inquietud en que el científico busca aclarar algo que le preocupa o el artista no encuentra la forma de expresión deseada. Encontrar el problema es un paso de avance, pero requiere búsqueda, exploración, cuestionarse, ensayar, tantear caminos que se recorren y se abandonan, (Goleman dice que el creador debe usar el arte de escuchar y cuánto más información buena se tenga, habrá más probabilidades de encontrar soluciones); por fin surge la respuesta al problema: es la “iluminación”.

Dicen los creadores que este momento aparece en períodos de relajación, cuando ha habido un aparente abandono. El científico o el artista tienen la sensación de euforia, de incertidumbre. Es el momento supremo de la creación.

Presentamos a continuación, de manera resumida, los principales modelos de las fases del proceso creativo, para lo cual tomamos como referencia lo aportado por Dadamia (2001).

Modelo Clásico: Dewey, describe el proceso creativo en las siguientes etapas:

- 1) Encuentro con el problema.
- 2) Definición o delimitación del mismo.
- 3) Listado de soluciones posibles.
- 4) Análisis lógico de las ideas. Hipótesis de soluciones.
- 5) Aceptación de la solución adecuada.

Graham Vallas, propone cuatro pasos:

1. Preparación (análisis del problema).
2. Incubación (abandono momentáneo del problema por no encontrar la solución).
3. Iluminación (surgimiento espontáneo de la solución).
4. Verificación de la validez de las ideas con la solución.

Modelo cognitivo: Según este modelo, los procesos cognitivos intervinientes en la creatividad son:

- **Percepción.** Permite la captación de informaciones que pueden ser guardadas gracias a la memoria.
- **Memoria.** Selecciona la captación de la información para que se produzca el pensamiento.
- **Pensamiento.** Se explica por la intervención de la memoria que suministra la información allí almacenada.

El proceso creativo, desde el paradigma cognitivo, se muestra como algo interno, complejo y producto de la actuación de otros procesos interconectados.

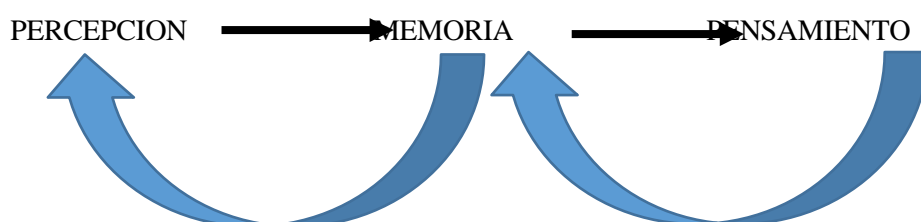


Figura 1. Modelo cognitivo del proceso creativo.

La estimulación y desarrollo de la creatividad del niño es ideal desde pequeño, porque es en este momento en el cual podemos prepararle y estimularle en el **pensamiento creativo**, obteniendo mejores resultados en el futuro. Ello hará posible que encuentre soluciones a las dificultades y desafíos que se le presenten en la vida, de una forma sencilla y sobre todo original.

Cuanto existan más posibilidades de **interactuar y explorar su entorno**, el niño desarrollará su creatividad al máximo. La tarea de los padres es determinante y debemos brindarles todas las opciones que puedan surgir.

El primer paso consiste en obtener un conjunto de experiencias que ayuden al niño a tener una especie de base de datos, a partir de la cual puedan explorar su **imaginación** y aplicar la **creatividad** en diferentes situaciones.

1.2.12.3. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD JUGANDO

En ese sentido, el contacto con la madre es primordial. Cuando ésta le observa, acaricia, le habla o expresa su cariño, ayuda a que el niño tome conciencia de su propio cuerpo, diferente a los demás, a lo igual que sus destrezas y capacidades.

El pequeño manifiesta su creatividad poco a poco, demostrando gestos o acciones que permiten que exprese sus necesidades de afecto, alimentación, bienestar y abrigo. Más adelante, incorporará el lenguaje y acciones que le sirvan para interactuar con los demás.

1.2.12.4. CÓMO ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS

Estimular la creatividad es básico para todos los seres humanos, especialmente para los niños, que apenas están creciendo y necesitan desarrollar la capacidad de resolver problemas con soluciones novedosas.

Un niño creativo es aquel que encuentra diversas soluciones ante un problema surgido ¿Cómo potenciar esta habilidad? Creando un clima de armonía, confianza y respeto y claro está, mediante el juego.

Recalcamos la importancia del juego, debido a que, mediante esta sana actividad, el niño se enfrenta a mecanismos de adaptación y estimula la imaginación, herramientas básicas para desarrollar la creatividad.

Debemos estimularlos desde que son unos bebés ¿Cómo? Con juguetes que despierten su interés, ya sea por sus novedosas texturas o sus llamativos colores.

Acarícialos y muéstrale juguetes que capten su interés, como cajitas musicales, las cuales captarán la atención del bebé, al menos por un par de minutos, lo que incentivará su curiosidad.

También ofrécele juguetes con diversas texturas, lo que ayudará a mejorar su capacidad sensorial. Te darás cuenta a través de su mirada de la reacción diferente que tiene ante un objeto áspero o suave, frío o caliente.

Los juegos de imitación también son altamente beneficiosos. Ejemplo de ellos tenemos las casas de muñecas, las cocinas o autos. Estos fomentan su comunicación y lo preparan para pensar con creatividad.

Con estos objetos, empezará por recrear lo que aprende en la vida real y sin notarlo, pasará a eventos creados por su imaginación. De esta manera, reforzará hábitos cotidianos como vestirse o acostarse, y a la vez, deberá crear conversaciones y situaciones.

1.2.12.5. JUEGOS QUE ESTIMULAN LA CREATIVIDAD

La motivación de la creatividad en el bebé resulta ser sencilla, puesto que su desarrollo se ve favorecido gracias a los juegos que contribuyen a la **exploración** del niño, así como conocer e interrelacionarse con el medio que lo rodea. Prácticas como realizar un paseo en brazos, sonreír al niño, hablarle, cantarle y permitir que observe su entorno, contribuyen en esta materia.

Entre los dos y tres años, el pequeño pasará rápidamente **de la imitación a la imaginación**. Jugará unos minutos a ser cocinero y luego doctor y astronauta. Según como vaya desarrollándose la historia en su mente, irá cambiando de roles, lo que es totalmente normal.

El **interpretar roles** como héroes piratas es una excelente actividad, ya que en un futuro le ayudará a comprender la historia y enriquecerá su capacidad imaginativa. Es por ello importante recalcar que el niño no debe tener límites al momento de crear sus historias, pues le ayudará a desarrollar su capacidad de comprensión.

A los tres o cuatro años, el pequeño disfrutará, durante sus momentos de juego, de hechos extraídos de la cotidianidad, pero también de otros tantos creados por su imaginación, por lo que se aconseja regarle **juguetes que fomenten la interactividad social** con niños de su edad.

Leerle al niño es también recomendable, así como presentarle videos, ya que contribuyen a desarrollar la imaginación, al igual que materiales como la plastilina, lápices de colores, etc.

Un último consejo: el autoritarismo o la extrema vigilancia inhiben la creatividad, ya que le impiden al niño ser espontáneo y seguro de sí mismo. Asimismo, evita los juguetes sofisticados y opta por los más sencillos, ya que son estos últimos los que verdaderamente dan lugar a la imaginación.

Algunas actividades prácticas:

- **Ofrece al bebé una diversidad de objetos y juguetes**, para que él mismo explore su naturaleza. Que actúe solo, otorgándole la opción de interactuar en diversas maneras.
- **Narra un cuento**, sin necesidad de que recurra al libro. Deberás dar énfasis en la pronunciación, entonación y movimientos que realiza con los gestos.
- **Muéstrale a tu hijo un juguete**, luego **escóndelo** y motívalo a que lo busque.
- Para que el niño **establezca diferencias**, aprovecha la hora del baño, colocando objetos en el agua, para que se hundan y otros que floten, así notará los cambios.
- Con la intención de que el bebé imite los juegos que observa, pon **música**, muévete y aplaude siguiendo el ritmo.
- Debes ayudar a que el niño tengas **nuevas experiencias**, invitándole a explorar, tomando la iniciativa en sus decisiones.

1.2.12.6. EDUCAR EN LA CREATIVIDAD

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo con estas ideas no podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar *reflexivo y creativo* en el salón de clase.

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado.

Siguiendo con esta manera de pensar tendríamos un concepto de creatividad acorde con los planteamientos anteriores, que bien puede ser el siguiente.

Creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto, para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive.

Este concepto, integracionista o conjuncionista, plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: *persona, proceso, producto, medio*.

Por otro lado, este educar en la creatividad implica el *amor por el cambio*. Es necesario propiciar a través de una atmósfera de libertad psicológica y profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, enseñarle a no temer el cambio, sino más bien a poder sentirse a gusto y disfrutar con éste.

Podemos afirmar, sin miedo a equivocarnos, que una educación creativa es una

educación *desarrolladora y autorrealizadora*, en la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el desaprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de *candados psicológicos* para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

CAPITULO II: DISEÑO METODOLOGICO

Diseño de investigación.

El diseño metodológico de esta investigación es de carácter mixto (cualitativo-cuantitativo) y descriptivo explicativo, es decir que como investigadores cualitativos indagamos en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en el término del significado que las personas le otorgan. Este tipo de investigación abarca, el estudio, uso y recolección de material empírico que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos.

Tipo de investigación

Los datos en este tipo de investigación suelen recogerse utilizando una gran variedad de instrumentos como la entrevista o el cuestionario que fue el instrumento que utilizamos en nuestro caso, pero también se puede hacer uso de grabaciones de entrevistas individuales y grupales, grupos focales, registro escrito y grabaciones con video de observaciones de eventos particulares.

La población y muestra

El cuestionario fue aplicado a 15 docentes del nivel de educación primaria que conforman la red educativa del Distrito de Maraypampa y en donde participa la Institución Educativa N° 14571, la misma posibilito recojo de información más sistémico y por lo tanto un mejor manejo de la información.

La modalidad que nosotros utilizamos fue la entrevista semi-estructurada con un cuestionario de 6 preguntas donde se definieron diferentes tópicos referidos a las estrategias metodológicas que deberían desarrolladas los docentes del nivel de educación primaria de la Educación Básica.

Finalmente, el tercer capítulo, presenta los resultados producto de la investigación realizada y la propuesta de Estrategias Metodológicas basadas en el método lúdico para facilitar la creatividad en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N° 1414571 del Caserío Maraypampa, distrito de Huarmaca.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos métodos

Este estudio utiliza métodos mixtos cualitativa y cuantitativamente.

Técnicas

- ✓ Test: Test de confrontación para evaluar el nivel de inteligencia y la capacidad de atención y otras habilidades y comportamientos, especialmente en pedagogía, tecnología psicológica y medicina.
- ✓ Encuesta: Esta es una técnica muy útil para recopilar información. El instrumento es un cuestionario, que consta de una serie de preguntas sobre una o más variables a medir. Se utilizan preguntas abiertas con múltiples opciones de respuesta.
- ✓ Observación: Consiste en el registro sistemático, viable y confiable de comportamiento o conducta que se manifiesta. Su instrumento de medición es la ficha de observación. Es utilizable como instrumento de medición en muy diversas circunstancias.
- ✓ Fichaje: Esto facilita la recopilación de información teórica sobre la pregunta de investigación contenida en diversas fuentes bibliográficas. Sus herramientas son fichas.
- ✓ Test de revisión visual: Esta prueba de evaluación cognitiva mide el campo visual del sujeto, es decir, la cantidad de información *visual* que el individuo recibe cuando alza la vista.

CAPITULO III: RESULTADOS

3.1. RESULTADOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

TABLA N 1: Frecuencia con que docentes utilizan el método lúdico en el PEA

OPCIONES	Fr.	Total
Siempre	3	20%
A veces	11	73%
Nunca	1	7%
Total	15	100%

Fuente: Institución Educativa N° 14571 de distrito de Huarmaca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 20% de los docentes siempre emplean métodos y técnicas que facilitan el Proceso de Enseñanza Aprendizaje mientras que un 73% del total de encuestados los emplea ocasionalmente y un 7% no tiene conocimiento, por lo que hace falta buscar alternativas para fortalecer la forma de impartir clases.

TABLA N° 2: Conocimiento básicos que tienen los docentes sobre métodos lúdicos

OPCIONES	Fr.	Total
Si	11	73%
No	4	27%
Total	15	100%

Fuente: Institución Educativa N° 14571 de distrito de Huarmaca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 73% del total de docentes encuestados tiene conocimientos sobre el empleo de métodos lúdicos, mientras que un 27% tiene nociones básicas y en muchos de los casos desconocen totalmente acerca de la forma de incentivar a los niños cuando va a iniciar una hora clase, quedando vivo el deseo de implementar técnicas que aporten o fortalezcan el nivel de conocimientos en los alumnos.

TABLA M^a 3: La Institución cuenta con materiales adecuados para el desarrollo del PEA

OPCIONES	Fr.	Total
Si	1	7%
No	14	93%
Total	15	100%

Fuente: Institución Educativa N° 14571 de distrito de Huarmaca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la institución no se dispone de material didáctico suficiente para promover el desarrollo del Proceso de Enseñanza Aprendizaje a criterio de todos los docentes encuestados, por tal motivo es necesario buscar alternativas de solución a la actual situación de la institución mejorando la forma de iniciar la hora clase.

TABLA N° 4. Uso de técnicas motivadoras en el inicio del PEA

OPCIONES	Fr.	Total
Si	3	20%
No	12	80%
Total	15	100%

Fuente: Institución Educativa N° 14571 de distrito de Huarmaca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A criterio de los docentes encuestados un 20% realiza actividades motivadoras antes de iniciar la clase, mientras que el 80% decide incursionar directamente en el contenido del tema a tratar, provocando en muchos de los casos poco interés por parte de los alumnos al momento de asimilar nuevos conocimientos.

TABLA N 5. Frecuencia de uso de técnicas para despertar interés en el PEA

OPCIONES	Fr.	Total
Siempre	7	47%
A veces	8	53%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Institución Educativa N° 14571 de distrito de Huarmaca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En cuanto a técnicas para despertar el interés de los niños en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje el 47% de los docentes lo ponen en práctica mientras que el otro 53% desconocen el empleo y beneficios que trae la aplicación de dichas técnicas por tal razón hace falta métodos lúdicos acorde al tema a tratar.

TABLA N 6. Interés de la autoridades y docentes para mejorar el PEA

OPCIONES	Fr.	Total
Si	1	7%
No	14	93%
Total	15	100%

Fuente: Institución Educativa N° 14571 del distrito de Huarmaca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las autoridades de la institución no demuestran interés en mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje a criterio del 93% de los docentes encuestados, por su parte el 7% del total de encuestados consideran que, si existe el apoyo necesario por parte de las autoridades, en base a los resultados obtenidos las autoridades deberían involucrarse más en la formación académica de los niños, motivando a los docentes a innovar sus conocimientos.

CAPITULO IV: DISCUSION DE RESULTADOS

Los métodos lúdicos son considerados como la ruta o camino a través del cual llega a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o como el orden que se sigue en las ciencias para hallar, enseñar y defender la verdad, se puede distinguir cierta relación del método y de la técnica, parece ser que la confusión sobre la relación existente entre el uso del método y de la técnica se encuentra, tanto a nivel de método particular como el método específico, dentro de los que son las etapas del proceso de investigación, puesto que dentro de ellas nos referimos a las técnicas y procedimientos correspondientes.

Estos permiten el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Una de las principales técnicas que debe poseer el docente a la hora de enseñar es el empleo de métodos acorde a los avances científicos y tecnológicos despertando de esta forma el interés por el estudio en los niños, cada uno de los docentes tiene la obligación de actualizarse para impartir conocimientos que sean de beneficio para su alumnado dejando de lado la forma tradicionalista de enseñar.

La estrategia metodológica basada en el método lúdico pretende implantar un cambio en el proceso de enseñanza y aprendizaje y busca específicamente el mejoramiento de la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de Primaria.

Se encuentra apoyada en un enfoque socio cognitivo para que contribuya al desarrollo de la competencia creatividad de los estudiantes del V Ciclo de educación Primaria.

Para lograr efectividad con los juegos didácticos es necesario no aplicarlos de forma arbitraria; pero sí con intención didáctica. Ellos no deben analizarse como un medio para reducir lo

desagradable que pudiera tener el aprendizaje en las clases, sino como un incorporado directamente al aprendizaje de operaciones académicas.

CAPITULO V: PROPUESTA DE INTERVENCION

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL MÉTODO LÚDICO PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL V. CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°14571 DEL CASERÍO MARAYPAMPA. DEL DISTRITO DE HUARMACA. PIURA.

Con el objetivo de establecer en el proceso de enseñanza aprendizaje una estrategia metodológica basada en juegos didácticos como la vía a través de la cual los estudiantes puedan lograr un desarrollo apropiado de su creatividad y a partir de los resultados obtenidos se realizan las transformaciones necesarias para asumir los cambios a las necesidades reales de lo que se aprende en la actualidad.

Se presenta a continuación el programa de estrategias metodológicas basada en el método lúdico para mejorar la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa N° 14571. La misma está estructurada en varias etapas, desde una concepción sistémica para garantizar el objetivo final de la investigación.

1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA.

Los métodos lúdicos son considerados como la ruta o camino a través del cual llega a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o como el orden que se sigue en las ciencias para hallar, enseñar y defender la verdad, se puede distinguir cierta relación del método y de la técnica, parece ser que la confusión sobre la relación existente entre el uso del método y de la técnica se encuentra, tanto a nivel de método particular como el método específico, dentro de los que son las etapas del proceso de investigación, puesto que dentro de ellas nos referimos a las técnicas y procedimientos correspondientes.

Estos permiten el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivas, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Una de las principales técnicas que debe poseer el docente a la hora de enseñar es el empleo de métodos acorde a los avances científicos y tecnológicos despertando de esta forma el interés por el estudio en los niños, cada uno de los docentes tiene la obligación de actualizarse para impartir conocimientos que sean de beneficio para su alumnado dejando de lado la forma tradicionalista de enseñar.

La estrategia metodológica basada en el método lúdico pretende implantar un cambio en el proceso de enseñanza y aprendizaje y busca específicamente el mejoramiento de la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de Primaria.

Se encuentra apoyada en un enfoque socio cognitivo para que contribuya al desarrollo de la competencia creatividad de los estudiantes del V Ciclo de educación Primaria.

Para lograr efectividad con los juegos didácticos es necesario no aplicarlos de forma arbitraria; pero sí con intención didáctica. Ellos no deben analizarse como un medio para reducir lo desagradable que pudiera tener el aprendizaje en las clases, sino como un incorporado directamente al aprendizaje de operaciones académicas.

1. OBJETIVO GENERAL

- Orientar el proceder metodológico para mejorar el desarrollo de la Creatividad de los estudiantes del V Ciclo de Institución Educativa N° 14571 del Caserío de Mayarpampa.

2. REQUISITOS

Como necesidades para su aplicación, la autora considera que con el fin de avalar la eficacia de este programa de estrategias metodológicas se debe considerar las siguientes condiciones:

1. Disposición de estudiantes a mejorar su expresión oral a través de juegos didácticos.
2. Profesores capacitados y motivados para la aplicación de la nueva metodología.

3. Utilización de juegos didácticos como medio de enseñanza-aprendizaje para lograr mayor motivación en los estudiantes.
4. Buen uso de los juegos didácticos en la tarea educativa por parte de los docentes.
5. Aprobación de las autoridades para los cambios a efectuarse en el programa vigente.

3. RASGOS

La estrategia metodológica tiene como **rasgos característicos**:

- Es **flexible** porque cada uno de sus juegos pueden ser innovados y adecuados atendiendo a las particulares de los estudiantes.
- Es **contextualizada** porque considera la relación de los contenidos es decir el contexto que lo envuelve, así como las particulares del país, su cultura, etc.
- Es **dinámica** porque permite modificar juegos didácticos a través de técnicas activas.
- Es **orientadora** porque conduce hacia el mejoramiento del desarrollo de la expresión oral.
- Es **intencional**, porque contribuye a solucionar las dificultades educativas que enfrentamos en nuestra práctica educativa.

4. ESTRATEGIA METODOLÓGICA.

La estrategia metodológica se define en cuatro etapas, con su objetivo, sus acciones y orientaciones, dirigidas a los estudiantes y profesores, adaptadas a sus características, a los medios didácticos disponibles y a los contenidos objeto de estudio. Establecen el uso de varios medios y técnicas que permitirán concretar organizativamente los pasos a seguir y proveer a los estudiantes la adecuada motivación y orientación. Las acciones deben favorecer la comprensión de los juegos didácticos, y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las etapas son las siguientes: comprobación de las necesidades de los estudiantes, selección de juegos didácticos, estudio de programas para la inserción de juegos didácticos y ejemplificación de la utilización de juegos didácticos.

6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El programa de juegos propuestos en este trabajo tiene el objetivo de desarrollar la creatividad y reforzar el aprendizaje, aunque, en algunos casos, puedan utilizarse para la introducción de contenidos. Ellos presentan tipos variados y formatos conocidos como, por ejemplo, juegos de tablero, de baraja etc. y están programados para trabajarse en parejas o grupos y ser dirigidos por un profesor.

Las actividades se basan en un enfoque memorístico, una vez que estimulan la memoria y la retención del vocabulario e intentan hacer que los alumnos relacionen y diferencien los términos presentados y fijen el significado de cada uno de ellos a partir de la relación significado-significante.

Las reglas y procedimientos presentados son una sugerencia de cómo trabajar con esas actividades. El profesor puede, con su experiencia, incrementar los juegos, de modo a atender a las necesidades y características de sus alumnos.

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Es necesario señalar que su uso aleatorio o excesivo puede tornarlos improductivos. Eso quiere decir que no basta el profesor tener acceso a los más variados materiales disponibles en el mercado editorial si su utilización no está basada en un planeamiento que considere los diversos aspectos del proceso educativo. Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e insertarlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los alumnos y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

La selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implican, por parte del profesor, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer. Los juegos ofrecen innumerables opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los

contenidos después de una explicación o para hacer una revisión. En verdad, el juego no tiene por qué ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros.

Además, el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje.

En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase.

Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

El juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación. Para poder participar activamente del juego, el alumno necesita argumentar, expresar sus sentimientos e ideas y defender su punto de vista, practicando y desarrollando procesos mentales y emocionales que se van a activar siempre que se someta a una situación de comunicación.

Otra ventaja de los juegos es que ellos pueden acercar el profesor a las particularidades y necesidades de sus alumnos. Eso es posible porque el juego crea un ambiente ameno, donde los alumnos se expresan más libremente y sin las inhibiciones comunes a la comunicación en una lengua extranjera. En ese momento, el profesor puede detectar sus reales dificultades de expresión y trabajarlas posteriormente. De esa forma, el juego sirve también como mecanismo de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, señalando lo que está bien y lo que puede mejorar y guiando el profesor hacia una enseñanza más completa y productiva.

METODO LUDICO	TEMA	OBJETIVO	RESPONSABLE
Relevos del cangrejo.	La convivencia entre seres humanos.	Fomentar la unión entre los niños para fortalecer su deseo de convivencia y apoyo mutuo	Tesista.
Relevos del cangrejo . Tesistas	La convivencia entre seres humanos.	Fomentar la unión entre los niños para fortalecer su deseo de convivencia y apoyo mutuo.	Tesista.
Voley de globos	La convivencia entre seres humanos.	Incentivar a los niños a interactuar entre ellos simulando lazos familiares.	Tesista.
Los tres cerditos	Tipos de vivienda	Dar a conocer a los niños los tipos de vivienda existentes en las diferentes épocas, mediante el empleo de un cuento.	Tesista.
El rey del silencio	Valores en Familia	Difundir la importancia de los valores especialmente de la disciplina y el respeto al maestro y a sus compañeros	Tesista.
Miembros de la familia	Mi Familia	Identificar los miembros de la familia y exponer las ocupaciones que tiene cada uno de ellos.	Tesista.
Ciudad imaginaria	El Entorno Cercano	Graficar el lugar donde vive mediante el empleo de imágenes significativas que representen lugares importantes en su entorno.	Tesista.
Sopa de letras oficios	Vecino, Vecina: oficios y profesiones.	Encontrar los diferentes oficios mostrados en la imagen.	Tesista.
Pepes y marías	Servicios básicos y complementarios.	Incentivar a los niños al uso adecuado de los servicios básicos y complementarios en este caso el agua.	Tesista.
Adivina lo que estoy haciendo	Salud, educación y transporte	Desarrolla en el niño el sentido del oído tomando en consideración palabras u objetos referentes a transporte, educación y salud.	Tesista.
La caja de las sorpresas	Trabajo Comunitario.	Compartir e intercambiar aptitudes.	Tesista.
La escalera de los riesgos	La escuela, mi segundo hogar	Promover el respeto y cuidado de la escuela a la que pertenecen	Tesista.

Identificando trabajadores de mi escuela	Personas que trabajan en la escuela.	Identificar las personas que trabajan en nuestra institución mediante el empleo de gráficos.	Tesista.
Soy yo, igual y diferente	Derechos individuales y colectivos	Estimular el conocimiento y la autoestima de los niños y las niñas mediante la identificación y el respeto por las diferencias entre las personas y los grupos.	Tesista.
Desastres	La comunidad ante situaciones de desastre	Aprender que son los desastres naturales y la forma de protegerse ante estas situaciones	Tesista.
Juego de las adivinanzas	Seres bióticos y abióticos.	Diferenciar seres bióticos y abióticos mediante el empleo de adivinanzas.	Tesista.
Ordena el ciclo de vida	Ciclo de Vida.	Organizar las imágenes de acuerdo a como consideras que es el ciclo de vida.	Tesista.
Imitando tu animal favorito	Animales	Representar la mayor parte de animales que conocen los niños mediante la imitación de sus sonidos	Tesista.
Sopa de letras	Plantas	Buscar las siguientes palabras que están relacionadas con las plantas en la sopa de letras.	Tesista.
La estatua	El Cuerpo Humano.	Desarrollar el equilibrio corporal y la imitación	Tesista.
El autobús	El aire puro es saludable	Desarrollar una actividad grupal al aire libre para enseñar la importancia del aire en nuestras vidas.	Tesista.
Relevo con agua	El agua da vida y refresca.	Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas	Tesista.
El sol brilla en...	El sol nos da luz y calor.	Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas.	Tesista.
Bolitas de papel	Reducir, reutilizar y reciclar	Elaborar unos bonitos tacos de papel. Es una sencilla manualidad para hacer en clase de artes plásticas y lo pueden hacer incluso los niños más pequeños	Tesista.
Cesta de frutas	Alimentos nutritivos	Promover el consumo de alimentos nutritivos en los niños para mejorar su desarrollo físico e intelectual.	Tesista.
Regatas	Hábitos saludables	Tomar conciencia de una correcta postura y fortalecer la columna vertebral.	Tesista.

El pitador	Aprendo a ubicarme	Agilizar los sentidos.	Tesista.
El supermercado	Mi ciudad y mi parroquia	Aumentar la atención en los participantes.	Tesista.
El semáforo	Soy un buen peatón	Enseñar a los niños a convertirse en buenos peatones respetando las señales de tránsito.	Tesista.
Comunicación	Las personas de mi ciudad o pueblo.	Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver son menores que las del escuchar, en la transmisión de un mensaje.	Tesista.
Personalidades	Organización administrativa de mi país.	Representar personajes importantes de la provincia mediante la asignación de personajes representativos.	Tesista.
Las cuatro esquinas	Mi localidad.	Favorecer la comunicación del grupo y el desarrollo de la carrera y velocidad de reacción.	Tesista.
Ciudad pueblo o país	Ecuador es nuestro país.	Conocer un poco más las ciudades, provincias de nuestro país.	Tesista.
Las fiestas de mi país	Las fiestas de mi país.	Animar y energética a un grupo.	Tesista.
Las banderas	La bandera nacional.	Fomentar el juego en equipos.	Tesista.

JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

1: RELEVOS DEL CANGREJO

OBJETIVO: Fomentar la unión entre los niños para fortalecer su deseo de convivencia y apoyo mutuo.

MATERIALES:

- Pañuelo
- Tiza
- Flexómetro

DESTREZA A DESARROLLARSE: La convivencia entre seres humanos

DESARROLLO:

1. Formar equipos de 10 a 12 personas.
2. En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.
3. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro.

4. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida).
5. Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar.
6. Gana el primero que acaba.

2: VOLEY DE GLOBOS

OBJETIVO: Incentivar a los niños a interactuar entre ellos simulando lazos familiares.

MATERIALES:

- Globo
- Soga
- Manopla de cartón

DESTREZA A DESARROLLARSE: Fomentar la unión del grupo

DESARROLLO:

1. Se coloca una soga en el medio del salón donde se realizará el juego.
2. Se colocan los equipos a ambos lados de la soga.
3. Se distribuyen globos en igual cantidad para cada equipo, (pero más globos que participantes).
4. Cada jugador tendrá una manopla de cartón.
5. El juego consiste en golpear el globo con la manopla y tirarla al equipo contrario, tratando de que el otro equipo no le haga goles.
6. Cuando se escucha la señal se detendrá el juego y se contarán los globos, el equipo que tenga menos globos en su sector será el ganador.
7. Se puede otorgar un puntaje a cada color de globos, de esta manera una vez finalizado el juego se pueden sumar los puntos, el equipo que tenga mayor cantidad de puntos perderá.

3: LOS TRES CERDITOS

OBJETIVO: Dar a conocer a los niños los tipos de vivienda existentes en las diferentes épocas, mediante el empleo de un cuento.

MATERIALES:

- Cuento

DESTREZA A DESARROLLARSE: Reconocer los diferentes tipos de vivienda

DESARROLLO:

En el corazón del bosque vivían tres cerditos que eran hermanos. El lobo siempre andaba persiguiéndoles para comérselos. Para escapar del lobo, los cerditos decidieron hacerse una casa. El pequeño la hizo de paja, para acabar antes y poder irse a jugar.

El mediano construyó una casita de madera. Al ver que su hermano pequeño había terminado ya, se dio prisa para irse a jugar con él. El mayor trabajaba en su casa de ladrillo.

Ya veréis lo que hace el lobo con vuestras casas- riñó a sus hermanos mientras éstos se lo pasaban en grande.

4: EL REY DEL SILENCIO

OBJETIVO: Difundir la importancia de los valores especialmente de la disciplina y el respeto al maestro y a sus compañeros.

MATERIALES: Cartón Goma Escarcha **DESTREZA A DESARROLLAR:**

Valores en Familia

DESARROLLO:

1. El docente escoge a uno de los alumnos que se encuentre en silencio.
2. El alumno que fue elegido se pone la corona de cartón y se queda a cargo del juego, haciendo lo mismo, seleccionando a uno de sus compañeros que esté cumpliendo con la consigna de hacer silencio.
3. Y así se repite lo mismo con otros alumnos que se van pasando la corona a medida que son elegidos. Casi siempre este juego se realiza después del recreo que es cuando los niños vienen más exaltados o cinco minutos antes de la hora de la salida.
4. El niño que haya quedado a lo último (cuando el docente avisa que se acabó el tiempo) es el Rey del silencio final y se puede llevar la corona para la casa, así comparte esta experiencia con su familia.
5. Al día siguiente debe de traerla para seguir jugando.

5: MIEMBROS DE LA FAMILIA

OBJETIVO: Identificar los miembros de la familia y exponer las ocupaciones que tiene cada uno de ellos.

MATERIALES: Cartulina Tijera Lápices de colores, Marcador

DESTREZA A DESARROLLARSE: Interactuar con Mi Familia.

DESARROLLO:

1. Prepare tarjetas con los nombres de los miembros de la familia, agregue palabras que representen a miembros de una familia, puede usar diferentes tipos de profesiones, como Madre Agricultora, Padre Agricultor, Hermana Agricultora y Hermano Agricultor.
2. O puede usar nombres de diferentes animales o frutas. Cada familia debe tener cuatro o cinco miembros.
3. Dé a cada persona una de las tarjetas y pídale que se paseen por el salón.
4. Explíqueles que cuando usted diga “reunión familiar” todos deben tratar de formar un “grupo familiar” lo más rápido posible.

6: CIUDAD IMAGINARIA

OBJETIVO: Graficar el lugar donde vive mediante el empleo de imágenes significativas que representen lugares importantes en su entorno.

MATERIALES: Pliego de papel comercio Sobres de distintos tamaños Lápices de colores, goma

DESTREZA A DESARROLLARSE: Conocer el Entorno Cercano

DESARROLLO:

1. Cuando los niños estén sentados en círculo colocar el pliego de papel en el centro del círculo y explicarles que vas a levantar una ciudad.
2. Elija un sobre entre varios de distintos tamaños.
3. Marcar las calles en el papel para que los niños tengan las líneas sobre las que colocarán los sobres que representan edificios y casas de distintos tamaños (no te olvides de la escuela).
4. Coloque goma sobre los sobres y ubícalos en un lugar específico.
5. Pida que los niños dibujen puertas, ventanas y otros detalles de los edificios y casas con los lápices de colores (recuérdales que la solapa del sobre es el tejado).
6. Haz que levanten los sobres y dibujen los edificios.
7. Dibuje personas, autos, señales y demás detalles que desee incluir.

7: SOPA DE LETRAS OFICIOS

OBJETIVO: Encontrar los diferentes oficios mostrados en la imagen

MATERIALES: Pliego de cartulina Marcadores de colores Regla

DESTREZA A DESARROLLARSE: Distinguir oficios y profesiones.

DESARROLLO:

1. El docente formará grupos de alumnos de acuerdo al total de asistentes

2. El juego tendrá una duración de máximo 10 minutos
3. Los grupos deberán encerrar en un círculo los seis oficios listados en la parte superior de la sopa de letras.
4. Los oficios y profesiones estarán mostrados en forma horizontal y vertical.
5. Se designará como grupo ganador a quien finalice en el menor tiempo posible o el que tenga el mayor número de aciertos.

8: PEPES Y MARÍAS

OBJETIVO: Incentivar a los niños al uso adecuado de los servicios básicos y complementarios en este caso el agua.

MATERIALES: Un recipiente con agua Una jeringa de 5 (ml) mililitros **DESTREZA**

A DESARROLLARSE: Asimilar servicios básicos y complementarios

DESARROLLO:

1. Este juego es para 20 o 30 participantes.
2. Se reparten en dos grupos iguales y se colocan en dos filas, cara a cara.
3. Uno son los Pepes y el otro las Marías, aunque no se trata de hacer equipos por sexos.
4. Cuando el monitor da la señal, los dos grupos avanzan hacia delante, hasta que llama a uno de los dos equipos, las Marías, por ejemplo, que entonces tienen que atrapar a los Pepes.
5. Cuando una María atrapa a un Pepe, tiene que mojarle con una jeringa de agua, y entonces éste pasa a ser del equipo contrario.
6. Gana el equipo que consigue más miembros.

9: ADIVINA LO QUE ESTOY HACIENDO

OBJETIVO: Desarrolla en el niño el sentido del oído tomando en consideración palabras u objetos referentes a transporte, educación y salud.

MATERIALES: Gestos corporales

DESTREZA A DESARROLLARSE: Salud, educación y transporte.

DESARROLLO:

1. Haga mímicas o gestos y represente algo que su niño pueda adivinar, tal como cepillarse los dientes, marcar un número en el teléfono, o hacer un emparedado.
2. Haga cosas simples que ya son conocidas por su niño.
3. Tome turnos.
4. Los niños disfrutan actuando y pretendiendo cosas.

5. Ellos disfrutarán viendo a mamá y papá haciendo mímicas y gestos y los padres se divertirán con este juego también.

10: LA CAJA DE LAS SORPRESAS

OBJETIVO: Compartir e intercambiar aptitudes.

MATERIALES: Caja Papel Lápiz o estero

DESTREZA A DESARROLLARSE: Trabajo Comunitario.

DESARROLLO:

1. Se prepara una caja (puede ser también una bolsa).
2. Colocar una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, bailar, silbar, bostezar, etc.).
3. Formar un círculo con los participantes.
4. La caja circulará de mano en mano hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).
5. La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal o se haya detenido la música, deberá sacar de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.
6. El juego continuará hasta cuando se hayan acabado las papeletas.
7. El participante que realiza la actividad, seguirá orientando el juego.

11: LA ESCALERA DE LOS RIESGOS

OBJETIVO: Promover el respeto y cuidado de la escuela a la que pertenecen.

MATERIALES: Dado Tablero

DESTREZA A DESARROLLARSE: La escuela, mi segundo hogar.

DESARROLLO:

1. En las escaleras indican que si el dado cayó en un determinado casillero deberá dirigirse al lugar hasta donde tenga alcance, sucederá lo mismo en el caso de la resbaladera en sentido contrario.
2. El primero en llegar al casillero 25 es el ganador del juego.

12: IDENTIFICANDO TRABAJADORES DE MI ESCUELA

OBJETIVO: Identificar las personas que trabajan en nuestra institución mediante el empleo de gráficos.

MATERIALES: Cartulina Lápices de colores Escarcha

DESTREZA A DESARROLLARSE: Personas que trabajan en la escuela.

DESARROLLO:

1. Realizar gráficos animados que sean representativos a las personas que trabajan en la institución.
2. Ubicar los nombres de las personas a quienes graficó.
3. Intercambiar trabajos y graficar a las personas ausentes en esa imagen.

13: SOY YO, IGUAL Y DIFERENTE

OBJETIVO: Estimular el conocimiento y la autoestima de los niños y las niñas mediante la identificación y el respeto por las diferencias entre las personas y los grupos.

MATERIALES: Lápiz Hoja de cuaderno

DESTREZA A DESARROLLARSE: Conocer los derechos individuales y colectivos

DESARROLLO:

1. Jugamos con nuestros nombres. Estarán escondidos en la sala y trataremos de encontrarlos e identificarlos.
2. Inventamos rimas con nuestro nombre.
3. Realizamos una poesía con nuestros nombres.
4. Averiguamos en casa porque tenemos el nombre que tenemos.
5. No discriminación.

14: DESASTRES

OBJETIVO: Aprender que son los desastres naturales y la forma de protegerse ante estas situaciones.

MATERIALES: Sopa de letras Lápiz

DESTREZA A DESARROLLARSE: Participar en la comunidad ante situaciones de desastre.

DESARROLLO:

1. Encontrar en la sopa de letras las palabras que faltan.
2. Buscar las palabras diferenciando los colores.
3. Gana el primero que encuentre todas las palabras.

JUEGO DE LAS ADIVINANZAS

OBJETIVO: Diferenciar seres bióticos y abióticos mediante el empleo de adivinanzas.

MATERIALES: Listado de adivinanzas

DESTREZA A DESARROLLARSE: Seres bióticos y abióticos.

DESARROLLO:

1. El maestro(a) designa un alumno quien llevará el papel de coordinador.
2. El coordinador hará la adivinanza correspondiente al resto de sus compañeros. 3. Los demás niños responderán de acuerdo a su criterio.

16: ORDENA EL CICLO DE VIDA

OBJETIVO: Organizar las imágenes de acuerdo a como consideras que es el ciclo de vida.

MATERIALES: Imágenes Tijera Lápiz

DESTREZA A DESARROLLARSE: Analizar el Ciclo de Vida.

DESARROLLO:

1. Imprimir las tarjetas con las imágenes.
2. Recortar las imágenes.
3. Colocar al reverso el nombre del animal y la letra que corresponda A, B, C, D, E ó F.
4. Se recomienda hacer varios grupos con diferentes imágenes.

17: IMITANDO TU ANIMAL FAVORITO

OBJETIVO: Representar la mayor parte de animales que conocen los niños mediante la imitación de sus sonidos.

MATERIALES: Sonidos

DESTREZA A DESARROLLARSE: Diferenciar el sonido de los Animales

DESARROLLO:

1. El conductor del juego dice al oído de cada jugador el nombre de un animal y el sonido que emite, por ejemplo, “gato, miau”. Cada animal es asignado a dos jugadores.
2. Todos los participantes se vendan los ojos y, a una señal del conductor, empiezan a gritar el sonido de su animal lo más alto posible.
3. En medio del alboroto, cada jugador deberá reconocer a su pareja por el grito que comparten. Cuando una pareja se encuentra, se retira del grupo.

4. Finaliza el juego cuando todos los participantes se han emparejado. Este juego también se puede hacer utilizando señales táctiles (dar la mano, una palmada en la cabeza...) en vez de sonidos.

18: SOPA DE LETRAS

OBJETIVO: Buscar las siguientes palabras que están relacionadas con las plantas en la sopa de letras.

MATERIALES: Sopa de letras Lápices de colores

DESTREZA A DESARROLLARSE: Investigar el nombre de las plantas.

DESARROLLO:

1. Buscar las palabras que se indica en la parte superior de forma horizontal, vertical, diagonalmente.
2. Encerrar en una circunferencia las palabras encontradas.

19: LA ESTATUA

OBJETIVO: Desarrollar el equilibrio corporal y la imitación.

MATERIALES: Ninguno

DESTREZA A DESARROLLARSE: Conocer el Cuerpo Humano

DESARROLLO:

1. Los jugadores adoptaran diferentes posturas de acuerdo a su imaginación, ya sea, acostados, sentados o de pie, que den la sensación de estar frente a una verdadera estatua, el profesor, según el grado, puede explicar en cuestión, y evaluar las diferentes imitaciones realizadas por los jugadores, y también da la señal de mando: (Estatua).

20: EL AUTOBÚS

OBJETIVO: Desarrollar una actividad grupal al aire libre para enseñar la importancia del aire en nuestras vidas

MATERIALES: Tiza, Sillas

DESTREZA A DESARROLLARSE: El aire puro es saludable.

DESARROLLO:

1. Se colocan dos bancos paralelos separados en 1,20m
2. Los jugadores toman asiento en los dos bancos frente a frente lo más juntos posible.

3. Un jugador de pie en el centro, es el revisor y avisa las paradas (elegir nombre de las paradas del metro, autobús o tranvía de la propia localidad).
4. Cada vez que el revisor nombra una parada se cambian entre sí de sitio.
5. Si el conductor anuncia cambio de dirección, todos los jugadores tienen que abandonar los bancos, salir del autobús, dar corriendo una vuelta alrededor del mismo, y entrar de nuevo obligatoriamente por el mismo lado.
6. El revisor debe dar el ejemplo. Se aprovecha del desplazamiento de los jugadores para encontrar un sitio.
7. El jugador que se queda de pie se convierte a su vez en revisor y el juego continúa.

21. RELEVO CON AGUA.

OBJETIVO: Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas.

MATERIALES: Recipiente con agua y vacíos

DESTREZA A DESARROLLARSE: El agua da vida y refresca.

DESARROLLO:

1. Se hace como una carrera de relevos en la que los participantes tienen que ir de un punto de salida a otro de llegada, en este punto se encontrará con un recipiente lleno de agua y en el otro extremo un recipiente vacío.
2. El juego consiste en transportar el agua de un lado a otro con la boca.
3. Gana el equipo que más agua consiga transportar.

22: EL SOL BRILLA EN...

OBJETIVO: Incentivar a los niños al cuidado del agua mediante técnicas sencillas.

MATERIALES: Recipiente con agua y vacíos

DESTREZA A DESARROLLARSE: El sol nos da luz y calor.

DESARROLLO:

1. De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro.
2. La persona en el centro grita “el sol brilla en...”y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, “el sol brilla en todos los que llevan algo azul” o “el sol brilla en todos los que llevan calcetines” o “el sol brilla en todos los que tienen ojos cafés”.
3. Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí.
4. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar.

5. La nueva la mitad grita “el son brilla en...” y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

23: BOLITAS DE PAPEL

OBJETIVO: Elaborar unas bonitas bolillas de papel reciclado. Es una sencilla manualidad para hacer en clase de artes plásticas y lo pueden hacer incluso los niños más pequeños.

MATERIALES: Hojas de colores. Tijera Adhesivo (goma) Cartulina (para las tapas) Lápices de colores, pintura de dedos u otros materiales para decorar las tapas del taco de papel.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Reducir, reutilizar y reciclar.

DESARROLLO:

1. Recorta varias hojitas de diferentes colores con la forma de una silueta elegida por los niños.
2. Recorta también dos tapas en cartulina, con la misma silueta y del mismo tamaño.
3. Deja que los niños decoren las tapas con fibras, salpicado, pintura de dedos u otros materiales.
4. Luego une todas las hojitas en un extremo, junto con las 2 tapas. Con un pincel, pinta el extremo con un poco de adhesivo (goma) y deja secar debajo de un libro o algún objeto pesado.
5. De esta forma obtendrás unos anotadores sencillos, económicos y muy presentables que podrás regalar a tus familiares y amigos.

24. CESTA DE FRUTAS

OBJETIVO: Promover el consumo de alimentos nutritivos en los niños para mejorar su desarrollo físico e intelectual.

MATERIALES: Sillas

DESTREZA A DESARROLLARSE: Alimentos nutritivos

DESARROLLO:

1. El animador invita a los presentes a sentarse formado un círculo con sillas, el número de sillas debe ser una menos con respecto al número de integrantes; designa a cada uno con el nombre de la fruta.
2. Estos nombres los repite varias veces, asignando a la misma fruta a varias personas.
3. Enseguida explica la forma de realizar el ejercicio: el animador empieza a relatar una historia (inventada); cada vez que se dice el nombre de un fruta, las personas que ha recibido

ese nombre cambian de asiento (el que al iniciar el juego se quedó de pie intenta sentarse), pero si en el relato aparece la palabra "canasta", todos cambian de asiento.

4. La persona que en cada cambio queda de pie se presenta.

5. La dinámica se realiza varias veces, hasta que todos se hayan presentado.

25: REGATAS

OBJETIVO: Tomar conciencia de una correcta postura y fortalecer la columna vertebral.

MATERIALES: Pelota

DESTREZA A DESARROLLARSE: Saber cuáles son los Hábitos saludables

DESARROLLO:

1. Divida en 4 equipos de 6 y cada equipo con una pelota, y colocados en fila sentados en el suelo con las piernas estiradas.
2. El 1º de la fila tiene la pelota, a la señal éste la pasa al siguiente realizando una torsión del tronco una vez a la derecha y la siguiente a la izquierda.
3. Cuando llegue la pelota al final de la fila, el último se levanta a ocupar la 1º posición y así sucesivamente a ver qué equipo llega antes a la línea de meta.

26: EL PITADOR

OBJETIVO: Agilizar los sentidos.

MATERIALES: Silbato

DESTREZA A DESARROLLARSE: Aprendo a ubicarme

DESARROLLO:

1. Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura.
2. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.
3. Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado.
4. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

27: EL SUPERMERCADO

OBJETIVO: Aumentar la atención en los participantes.

MATERIALES: □ Sillas

DESTREZA A DESARROLLARSE: Mi ciudad y mi parroquia

DESARROLLO:

1. Se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así).
2. El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto.
3. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar.

28: EL SEMAFORO

OBJETIVO: Enseñar a los niños a convertirse en buenos peatones respetando las señales de tránsito.

MATERIALES: □ Cartón, pinturas roja, verde, amarilla

DESTREZA A DESARROLLARSE: Soy un buen peatón

DESARROLLO:

1. Hacer semáforos, y cartelones con verde rojo y amarillo, de manera que asocien los colores con cada situación. rojo.... alto; verde.... siga; amarillo. Precaución.
2. Si puedes pide que unos 3 o 4 niños lleven sus triciclos, o patín del diablo, para que en el patio de la escuela algunos niños por turnos hagan el papel de los oficiales de tránsito, y eleven el cartón rojo y los triciclos paren, y otros niños puedan cruzar, y luego poner el verde, los peatones esperan y los triciclos avancen.
3. Puedes trazar con gis las calles, incluso el área amarilla que es para cruzar, y se enseñen a cruzar por esa zona y no por en medio de las calles.
4. Pero con una buena dinámica en el patio escolar, donde los niños se diviertan y aprendan el significado de los colores en un semáforo y como deben de actuar si van caminando o van el auto con sus padres, creo que será divertido.

29: COMUNICACIÓN

OBJETIVO: Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver son menores que las del escuchar, en la transmisión de un mensaje.

MATERIALES: Fotografías, recortes, pizarra, marcadores.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Las personas de mi ciudad o pueblo

DESARROLLO:

1. Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen afuera del salón.
2. Al grupo que permanece en el salón se les pide que tenga una actitud lo más imparcial posible. Guarde silencio y también sus emociones.
3. Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el salón) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa.
4. Después se le dice que él debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le transmitió lo que vio al segundo, este debe transmitir lo que escuchó del primero al tercer voluntario.
5. El último escribe en el tablero lo que captó de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos, la foto, imagen.
6. El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el escuchó de esa figura.

30 PERSONALIDADES

OBJETIVO: Representar personajes importantes de la provincia mediante la asignación de personajes representativos.

MATERIALES: Carteles previamente escritos uno por participante.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Organización administrativa de mi país.

DESARROLLO:

1. Al comienzo, cada participante tiene pegado en su espalda, un cartel, con el nombre de alguna personalidad conocida, de cine, TV, política, historia, caricaturas, etc.
2. Luego a cada participante se le entrega hoja y lápiz y anotará en una hoja la mayor cantidad de personalidades que hay, evitando cada uno ser visto.
3. Se estipulan 3 minutos de juego, gana aquel que registra más personalidades.

31. LAS CUATRO ESQUINAS

OBJETIVO: Favorecer la comunicación del grupo y el desarrollo de la carrera y velocidad de reacción.

MATERIALES: Cuatros esquinas o marcas que las simulen como árboles, rayas.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Reconocer Mi localidad.

DESARROLLO:

1. Cada participante en una esquina y uno en el centro. Cuando cambien de esquinas el que está en el centro intenta llegar a una de las esquinas antes que los demás.
2. Comienza con uno en el centro. Durante el juego el que se queda sin esquina pasa al centro.
3. Se trata el grado de comunicación gestual como la mirada o la voz entre los que están en las esquinas indicando la complicidad en los cambios.
4. El número de esquinas puede cambiarse según los jugadores existentes.
5. El que está en el centro da una palmada y todos deben cambiar de esquina.

32. CIUDAD PUEBLO O PAÍS

OBJETIVO: Conocer un poco más las ciudades, provincias de nuestro país. **MATERIALES:**

Ninguno

DESTREZA A DESARROLLARSE: Ecuador es nuestro país.

DESARROLLO:

1. Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1.
2. El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país.
3. Supongamos que dice "Ecuador". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "ecuador".
4. Supongamos que dice "Riobamba".
5. El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A.
6. Esto continúa por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo.
7. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

33: PALABRAS DE ÁNIMO

OBJETIVO: Valorar las tradiciones y costumbres de nuestro país, exponiendo las cosas positivas.

MATERIALES: Hojas, lápiz.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Somos chiclayanos y chiclayanas

DESARROLLO:

1. Da a cada persona una hoja blanca y un lápiz y pídeles que escriban su nombre hasta arriba. Recoge las hojas, mézclalas y repártelas, estando seguro que nadie tenga su propia hoja.
2. El objetivo de esta actividad es que cada estudiante termine con una hoja en que cada compañero haya escrito cumplidos o características positivas de él o ella, o si tienes muchos jóvenes y poco tiempo, que cada papel tenga 10 cumplidos o características.
3. Di a los jóvenes que escriban un cumplido o algo positivo acerca de la persona cuyo nombre se encuentra arriba de la hoja.
4. Cuando hayan terminado haz que pasen la hoja a la persona de la izquierda y escriban un cumplido en la hoja que acaban de recibir, hasta que hayan tenido la oportunidad de escribir algo positivo de todas las personas del grupo.
5. Luego recógelas y dale a cada persona la hoja con su nombre.

34. LAS FIESTAS DE MI PAÍS

OBJETIVO: Animar y energética a un grupo.

MATERIALES: Una cuerda de aproximadamente 30 cm. por cada participante. Un pañuelo por cada participante.

DESTREZA A DESARROLLARSE: Recordar Las fiestas de mi país.

DESARROLLO:

1. Todos los participantes deberán colocarse un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo. Luego deberán amarran una punta de la cuerda en la muñeca del brazo izquierdo, y después pasar este brazo por detrás de la cintura y amarrar la otra punta de la cuerda en el codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimiento del brazo derecho).
2. Una vez que todos los participantes están listos, el instructor da la señal de inicio del ejercicio y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes.
3. Aquél que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo será el ganador.
4. El instructor dirige una discusión sobre las conductas y actitudes mostradas en el ejercicio.

35. LAS BANDERAS

OBJETIVO: Fomentar el juego en equipos

MATERIALES: Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

DESTREZA A DESARROLLARSE: La bandera nacional.

DESARROLLO:

1. Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. 2. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo.
3. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera.
4. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

CONCLUSIONES

- Se diseñó el Programa de Estrategias Metodológicas, para los docentes del nivel de educación primaria de la red educativa Maraypampa, distrito de Huarmaca, basándonos en el método lúdico; con el propósito de mejorar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N°14571.
- Los docentes de educación primaria de la red educativa Maraypampa del distrito de Huarmaca, presentan un bajo nivel de conocimiento de estrategias metodológicas que aplican en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Los contenidos de la actividad están relacionados con los contenidos que se trabajan en clase. La actividad lúdica no solo debe perseguir el fin de divertir sino también el de contribuir a desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

RECOMENDACIONES

- Utilizar actividades lúdicas ya que contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos.
- Quebrar la rutina y hacer ver a los niños que los conocimientos están en todo y no sólo en los libros es la meta de un profesor entretenido: llevar la didáctica a la práctica en cada enseñanza.
- Los docentes, padres de familia y directivos de la institución deben hacer los esfuerzos necesarios para implementar en corto tiempo métodos lúdicos que incentiven a los niños y la asimilación de conocimientos sea motivadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- DE ZUBIRIA SAMPER J. (2006). Los modelos Pedagógicos *Hacia una pedagogía dialogante*. Cooperativa Editorial Magisterio Segunda Edición. Bogotá. D.C. Colombia.
- FROEBEL F. (1907). La educación del hombre. Traducido del alemán, por Don J, Abelardo Núñez. Edición anotada por W.N. Hailmann.
- GALLEGO, Alonso, (1999). Los Estilos de aprendizaje, Procedimientos de diagnóstico y mejora, Ediciones Mensajero, Bilbao,
- JIMENEZ V. Carlos A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- JIMENEZ V. Carlos A. (1997). *La Lúdica como experiencia cultural*. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio.
- JIMENEZ V. Carlos A. (2000). *Cerebro Creativo y Lúdico*. Bogotá. Magisterio.
- JIMENEZ V. Carlos A. (2000). *Lúdica y Recreación*. Bogotá: Magisterio.
- JIMENEZ V. Carlos A. (2001). *Pedagogía lúdica*. Armenia. Kinesis.
- JIMENEZ V. Carlos A. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá. Magisterio.
- JIMENEZ V. Carlos A. (2005). *La inteligencia Lúdica*. Pereira. Editorial Magisterio.
- LABRADOR Piquer, María José, P. M. M. *El juego en la enseñanza de ele Glosas Didácticas* (2008).
- LOPASSIO, L. I. (2006). *El juego como estrategia didáctica*.
- LOOS, SIGRID, libro *Jugando se aprende mucho*
- NISBET, J., Y SHUCKSMITH, I. (1987). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana. (Edición original: 1986).
- OCAÑA MARTÍNEZ, E. (2016). Tesis: *Las actividades y el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los niños/as del séptimo año de educación básica*. Informe final del Trabajo de Graduación y Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica. Universidad técnica de Ambato. Ecuador.

- ORTIZ Ocaña, A, L (2012) lúdica y creatividad familiar para el crecimiento y desarrollo humanos de tus hijos. Ediciones Cepedid. La Habana. Cuba.
- ORTIZ Ocaña, A. L. (2011). Beneficios del Juego Didáctico. Ediciones Cepedid. La Habana. Cuba
- ORTIZ, Ocaña. A. L. (2014) Jugando también se aprende. Ediciones Cepedid. La Habana. Cuba
- PRIETO FIGUEROA, L.B. (1984). Principios generales de la educación. Caracas, Monte Ávila Editores.
- SANTOS, E. (2005) Aproximación a una didáctica desde el enfoque histórico cultural.
- VAGO, E. R. (1998) El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje.
- VYGOTSKI, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores [título original: Mind in society: The development of higher psychological processes]. México: Grijalbo.
- ZARATE. S. (2001). El enfoque socio histórico cultural en el proceso de enseñanza.

ANEXOS

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

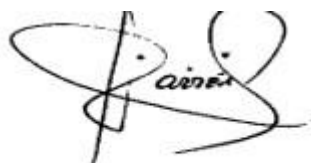
Yo **Alfredo Puican Carreño usuario** revisor de Tesis Trabajo de Suficiencia
Profesional y/o Trabajo Académico
Titulada:

Programa de estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para mejorar la creatividad en los niños y niñas del V ciclo de la institución educativa N° 14571 del Caserío Maraypampa. Distrito de Huarmaca. Provincia Huancabamba región Piura. Cuyo autor (a) es: Rosa Lidia Tineo Reyes; con DNI N° 03232396 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 17%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque; febrero del 2025



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor

DNI: 16519286



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Rosa Lidia Tineo Reyes
Título del ejercicio: Revisión de similitudes
Título de la entrega: Programa de estrategias metodológicas basadas en el método
Nombre del archivo:
Tamaño del archivo: Informe técnico
Total páginas: 254.24K
Total de palabras: 96
Total de caracteres: 4,740
Fecha de entrega: 27,045
Identificador de la entre... 10-Febrero-2025 02:37p. m. (UTC+0300)



Estrategias Programa de estrategias metodológicas basadas en el método lúdico para mejorar la creatividad en los niños y niñas del V ciclo de la institución educativa N° 14571 del Caserío Maraypampa. Distrito de Huarmaca. Provincia Huancabamba región Piura.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	12%
2	fdocuments.ec Fuente de Internet	4%
3	1library.co Fuente de Internet	3%
4	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	psicologiaymente.com Fuente de Internet	1%

es.scribd.com

M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor
DNI: 16519286

8	Fuente de Internet	1 %
9	psicoloca-margaux.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
10	livrosdeamor.com.br Fuente de Internet	1 %
11	www.elcomercio.com Fuente de Internet	1 %
12	documents.worldbank.org Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	< 1 %
14	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	< 1 %
16	intellectum.unisabana.edu.co Fuente de Internet	< 1 %
17	es.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
18	rixplora.upn.mx Fuente de Internet	< 1 %
19	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor
DNI: 16519286

	ri.ues.edu.sv	Fuente de Internet	< 1 %
20	larepublica.pe	Fuente de Internet	< 1 %
21	www.preceden.com	Fuente de Internet	< 1 %
22	www.timetoast.com	Fuente de Internet	< 1 %
23	pt.scribd.com	Fuente de Internet	< 1 %
24	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	Trabajo del estudiante	< 1 %
25	blancas2.seccionamarilla.com.mx	Fuente de Internet	< 1 %
26	repositorio.uct.edu.pe	Fuente de Internet	< 1 %
27	guiaproyectosociointegrador.blogspot.com	Fuente de Internet	< 1 %
28	www.jfktampico.edu.mx	Fuente de Internet	< 1 %
29	dspace.utb.edu.ec	Fuente de Internet	< 1 %
30			< 1 %



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor
DNI: 16519286

31	www.scribd.com Fuente de Internet	< 1 %
32	elpopular.pe Fuente de Internet	< 1 %
33	repositorio.utelesup.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
34	www.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
35	prezi.com Fuente de Internet	< 1 %
36	germancompemoci.blogspot.com.es Fuente de Internet	< 1 %
37	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	< 1 %
38	kipdf.com Fuente de Internet	< 1 %
39	www.coursehero.com Fuente de Internet	< 1 %
40	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
41	pedagogogos-online-aceb.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
42	documentop.com Fuente de Internet	< 1 %



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor
DNI: 16519286

43	www.encyclopediasaludmental.org.ar Fuente de Internet	< 1 %
44	diposit.ub.edu Fuente de Internet	< 1 %
45	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	< 1 %
46	psicologia-145.fandom.com Fuente de Internet	< 1 %
47	teoriasdepersonalidad24.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
48	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
49	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	< 1 %
50	evasotoca.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
51	pt.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
52	www.utan.edu.mx Fuente de Internet	< 1 %
53	catalonica.bnc.cat Fuente de Internet	< 1 %



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor
DNI: 16519286

54	repositorio.usdg.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
55	www.regionlambayeque.gob.pe Fuente de Internet	< 1 %
56	coachmaitefinch.com Fuente de Internet	< 1 %
57	elfarodigital68.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
58	www.bblocksonline.com Fuente de Internet	< 1 %
59	Sugenith Margarita Arteaga Castillo. "Cultivos para el cambio climático: selección y caracterización de variedades de judía (<i>Phaseolus vulgaris</i> L.) y <i>Phaseolus lunatus</i> tolerantes a la sequía y salinidad", Universitat Politecnica de Valencia, 2021 Publicación	< 1 %
60	addi.ehu.es Fuente de Internet	< 1 %
61	jorgewerthein.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
62	normalista.ilce.edu.mx Fuente de Internet	< 1 %
63	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor
DNI: 16519286

64	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
65	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
66	vdocuments.es Fuente de Internet	< 1 %
67	vsip.info Fuente de Internet	< 1 %
68	wiki2.org Fuente de Internet	< 1 %
69	www.lagaceta.com.ar Fuente de Internet	< 1 %
70	qdoc.tips Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas Apagado
Excluir bibliografía Apagado

Excluir coincidencias Apagado



M.Sc. Alfredo Puican Carreño
Asesor
DNI: 16519286