



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL**

**ESTRATEGIAS LUDICAS. HERRAMIENTA QUE FOMENTA ATENCION
Y MOTIVACION EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE
EDUCACION PRIMARIA.**

Tutor: Lic. Zoraida Flores

Autores: Guillermina Daza
C.I. 7.440.628
Rosalinda Salcedo
C.I. 14.938443

Barquisimeto, 9 de julio de 2011



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL**

**ESTRATEGIAS LUDICAS. HERRAMIENTA QUE FOMENTA ATENCION
Y MOTIVACION EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE
EDUCACION PRIMARIA.**

**Trabajo de grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela para
optar al título de Licenciadas en Educación**

Barquisimeto, 9 de Julio de 2011

APROBACION DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesora Zoraida Flores, de la Universidad Central de Venezuela, adscrita a la Escuela de Educación, en mi carácter de Tutora del Trabajo de grado titulado: **ESTRATEGIAS LUDICAS. HERRAMIENTA QUE FOMENTA ATENCION Y MOTIVACION EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACION PRIMARIA**, realizado por las ciudadanas Salcedo Rosalinda, C.I. 14.938.443 y Daza Guillermina C.I. 7.440.628, para optar al grado de Licenciadas en Educación, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicada por el jurado evaluador durante la defensa del mismo.

En la ciudad de Barquisimeto, a los 23 días del mes de Septiembre de 2011

Lic. Zoraida Flores
C.I. 4.318653

DEDICATORIA

A mi madre, Cristina Duque, por su comprensión y ayuda en todo momento. Me ha enseñado a encarar las adversidades sin perder nunca mi horizonte, haciendo de mí un ser humano que no desfallece en el intento de alcanzar una meta. Me ha formado como una persona íntegra, mis valores, mis principios, mi perseverancia mi empeño, y todo se lo debo a ella, que con una gran dosis de amor y respeto, sin pedir nunca nada a cambio siempre está a mi lado, ha sido un pilar fundamental y un apoyo constante en todos los aspectos de mi vida.

A mi Esposo, Francisco Becerra, por su paciencia, comprensión, apoyo, amor y por ser tal como es, en especial porque lo amo.

A mis hijos, Francisco Alejandro e Isabel Cristina. A ellos especialmente les dedico este logro, son lo mejor que me ha pasado, mi triunfo más grande y han venido a este mundo para llenarme de alegrías con sus hermosas sonrisas y sobre todo son quienes me motivan en todos los aspectos de mi vida, particularmente a culminar mi licenciatura.

A mi tía Doris, que en el lugar donde esta, yo se que disfruta y se enorgullece de este logro, fue un apoyo incondicional en mi vida y hoy comparto con ella mi alegría, siempre estará presente en mi corazón.

A mi Nona, que ha sabido encaminar mi vida desde mis primeros años, con amor, respeto y disciplina me enseñó que la moral, los modales y la buena educación son la base del éxito, agradezco y valoro todos los consejos recibidos, gracias a ellos hoy soy un ser humano con fieles principios.

A mi hermano Roberto, porque estoy segura que se enorgullece con mis logros.

Y finalmente a todos los que de una u otra manera contribuyeron en la realización de esta maravillosa meta.

Rosalinda Salcedo

DEDICATORIA

A mi Señor, Jesús, quien me dio la fé, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo.

A mi madre Carmen Daza por darme la vida y estar presente en todo momento

A mi esposo, Juan Romero, quien me brindó su amor, su cariño, su estímulo y su apoyo constante, también su comprensión y paciente que me permitieron culminar este trabajo de grado. ¡Dios te cuides mi amor.!

A mi adorada hija Oryana Paola quien me regalo el tiempo que le pertenecía para estudiar y me motivó siempre con su sonrisa. ¡Gracias, mi Gorda Bella!

A mi querida hermana, Gladys quien cuidó de mi hija mientras realizaba mis estudios, ¡Gracias! Sin ti no hubiese podido hacer realidad este sueño.

A la Nona quien me brindo apoyo, cariño, amor y consejos, gracias a ellas alcance mi meta. ¡Qué dios le de vida y salud!

A los que nunca dudaron que lograría este triunfo a mis amigas, Cristina Duque y Rosalinda, gracias por apoyo, amistad y comprensión. ¡Qué dios las cuide!

Guillermina Daza

AGRADECIMIENTO

A mi tutora de Tesis, Zoraida Flores, por su esfuerzo y dedicación, sus conocimientos, orientaciones, manera de trabajar, persistencia, paciencia y motivación, han sido fundamentales para mi formación como Docente. Ella ha inculcado en mí un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa por lo que se ha ganado mi lealtad y admiración, por todo lo aportado durante el periodo de tiempo que ha durado la realización de esta Tesis.

También me gustaría agradecer los consejos recibidos a lo largo de estos últimos años por otros profesores, que de una manera u otra han aportado su granito de arena a mi formación. Destacar a todos los profesores de la UCV-Núcleo Barquisimeto por su trato humano y su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, que ayudaron a formarme como persona y profesional.

Y por último, pero no menos importante, estaré eternamente agradecida a mi amiga y compañera de clases, Rosalinda Salcedo, por su esmero, motivación y optimismo me han ayudado en todo momento de la Tesis. La considero como mi hermana y estoy orgullosa que ella también me considere a mi digna de poseer su amistad.

Guillermina Daza

AGRADECIMIENTO

Ante todo agradezco a dios todo poderoso por haber guiado mis pasos a lo largo de toda la carrera, por darme salud, sabiduría y fortaleza en los momentos difíciles que se presentaron, por mostrarme que éste era el camino que debía seguir. ¡Gracias señor!

Agradezco a mi compañera de tesis Guillermina Daza quien estuvo conmigo a lo largo de toda la carrera, siempre con una sonrisa para mi, con sus manos extendidas en todo momento, juntas alcanzamos esta meta apoyándonos sincera e incondicionalmente, ¡gracias por tu amistad!

Agradezco a Juan Romero por su colaboración y apoyo incondicional para la realización de este trabajo. ¡Gracias!

A, Agu Que ha sido un padre para mi desde que soy una niña, acompañándome y aconsejándome. ! Gracias!

Agradezco a todos los profesores de la UCV del Núcleo Región Centro Occidental que contribuyeron en mi formación profesional, e hicieron de mi un ser humano capaz de transformar cada experiencia vivida en aprendizajes, especialmente a la profesora Zoraida Flores quien de corazón nos brindó todo el apoyo necesario durante la realización de este trabajo, admiro su temple, buen humor, profesionalismo y sin duda alguna la nobleza y la bondad que emana de usted, siempre ayudando desinteresadamente a quien lo necesita.

A todos sinceramente de corazón, muchísimas gracias.

Rosalinda Salcedo



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



**ESTRATEGIAS LÚDICAS. HERRAMIENTA QUE FOMENTA
ATENCIÓN Y MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE
1er. GRADO. EDUCACIÓN PRIMARIA**

RESUMEN

Tutor: Zoraida Flores

Autoras: Daza, Guillermina
Salcedo, Rosalinda

Las estrategias utilizadas para mediar aprendizajes en estudiantes de 1er. Grado de Educación Primaria deben adaptarse al dinamismo de la sociedad en la que están inmersos, cambiante y evolutiva; es conveniente, manejar herramientas pedagógicas adecuadas, que respondan a los intereses y necesidades específicas de los educandos, contribuyendo con su desarrollo integral, incentivando su deseo de descubrimiento y construcción del conocimiento, de forma sencilla, flexible y significativa, considerando que, experimentan una transición y al no implementar las estrategias adecuadas aparecerán manifestaciones de desatención y desmotivación, que al no ser canalizadas influirán de manera negativa en su desarrollo.

Por ello, este trabajo tiene como objetivo general diseñar estrategias lúdicas como herramienta para fomentar atención y motivación en estudiantes de 1er grado de Educación Primaria. Se realizó una investigación cuantitativa de campo, de nivel descriptivo en una institución educativa privada ubicada en el Estado Lara, Municipio Iribarren, tomándose como muestra 4 docentes de 1er grado, aplicándoles un cuestionario y 120 estudiantes del mismo nivel aplicándoles una lista de cotejo. Al analizar los datos obtenidos se evidenció la necesidad de los docentes y los educandos de implementar estrategias lúdicas como herramienta para mediar los aprendizajes, por ser motivadoras y capaces de focalizar la atención.

Descriptor: Estrategias Lúdicas, desatención, motivación y Educación Primaria.



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTY OF DE HUMANITIES AND EDUCACIÓN
SCHOOL OF EDUCACIÓN
SUPERVISED COLLEGE
MIDWESTERN CORE**



**STRATEGIES FUN. TOOLS THAT PROMOTE
ATTENCIÓN AND MOTIVACIÓN IN STUDENTS
1st. DEGREE. PRIMARY EDUCACIÓN**

SUMARY

Tutor: Zoraida Flores

Authors: Daza, Guillermina
Salcedo, Rosalinda

The strategies used to mediate learning in students of 1st. Education Primary degree must adapt to the dynamism of the society in which they are embedded, changing and evolving, it is convenient, appropriate pedagogical use tools that respond to specific needs and interests of learners, contributing to their overall development, encouraging their desire discovery and knowledge construction in a, simple, flexible and meaningful, considering that manifestations of neglect and lack of motivation, not being channeled to negatively influence their development.

Therefore, this work aims at general design strategies as a tool to encourage playful attention and motivation in students from 1st grade of primary education. We conduced a quantitative research field a descriptive level private educational institution located in Lara state, Municipal Iribarren, taking as sample 4 1st grade teachers, applying a questionnaire to 120 students at the same level by applying a checklist. In analyzing the data obtained showed the need for teachers and learners to implement strategies as a tool to mediate playful learning; motivating and being able to focus attention.

Descriptors: Playful Strategies, neglect, motivation and Primary Education.

ÍNDICE

	Pp.
DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN.....	V
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULOS	
I EL PROBLEMA.....	3
Planteamiento	3
Objetivos de la Investigación.....	8
Objetivo General.....	8
Justificación	9
II. Marco Teórico Referencial.....	12
Antecedentes de la Investigación.....	12
Bases Teóricas	16
Referentes contextuales.....	17
Bases Legales.....	27
III. Marco Metodológico.....	32
Población y Muestra.....	34
La Variable y su Operacionalización.....	35
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	38
Validez.....	38
Confiabilidad.....	39
Técnica para el procesamiento de la información.....	41
IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS...	42
V PROPUESTA DE ESTUDIO	78
VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	79
REFERENCIAS	82
ANEXOS.	85

LISTA DE CUADROS

	Pag.
1 Cuadro de operacionalización de las variables	37
2 Confiabilidad.....	40
3 Tabulación de los resultados del cuestionario.....	42
4 Tabulación de los resultados de la lista de cotejo.....	60

LISTA DE GRÁFICOS.

	Pp.
Gráfico 1. Ítem N° 1. Utiliza el juego como una vía para lograr un aprendizaje significativo. Instrumento aplicado a los docentes.....	43
Gráfico 2. Ítem N°. 2 Pone en práctica actividades lúdicas para fomentar la integración de los niños y niñas en clase. Instrumento aplicado a los docentes.....	44
Gráfico 3. Ítem N° 3. Organiza actividades lúdicas que fomenten el desarrollo cognitivo en niños y niñas. Instrumento aplicado a los docentes.....	45
Gráfico 4. Ítem N° 4. Planifica actividades individuales para abordar el desinterés y la falta de atención en los niños y niñas. Instrumento aplicado a los docentes.....	46
Gráfico 5. Ítem N° 5. Organiza juegos que contribuyan a que los niños y niñas que manifiestan conductas de apatía en el aula, participen voluntariamente y con entusiasmo en la realización de actividades escolares. Instrumento aplicado a los docentes.....	47
Gráfico 6. Ítem No 6. Percibe que a través de las actividades propuestas en clase los niños y niñas liberan emociones, desarrollan habilidades y obtienen información. Instrumento aplicado a los docentes.....	48
Gráfico 7. Ítem N° 7. Promueve actividades lúdicas que influyan de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. Instrumento aplicado a los docentes.....	49
Gráfico 8. Ítem N° 8. Organiza actividades que incentiven a los niños y niñas a desenvolverse de manera independiente. Instrumento aplicado a los docentes.....	50
Gráfico 9. Ítem N° 9. Imparte la enseñanza del trabajo en equipo para la realización de actividades en clase. Instrumento aplicado a los docentes.....	51
Gráfico 10. Ítem N° 10. Valora la participación espontánea de los niños y niñas durante el desarrollo de la jornada. Instrumento aplicado a los docentes.....	52
Gráfico 11. Ítem N° 11. Motiva usted al niño y niña a participar en las actividades escolares. Instrumento aplicado a los docentes.....	53
Gráfico 12. Ítem N° 12. Utiliza estrategias en el aula de clase que se adaptan a las necesidades de los educandos de la actualidad. Instrumento aplicado a los docentes.....	54
Gráfico 13. Ítem N° 13. Utiliza diferentes estrategias didácticas con el propósito de facilitar el proceso educativo. Instrumento aplicado a los docentes.....	55
Gráfico 14. Ítem N° 14. Promueve la participación activa de los estudiantes para la construcción de su propio aprendizaje. Instrumento aplicado a los docentes.....	56

Gráfico 15. Ítem N° 15. Elogia a los niños y niñas que participan espontáneamente en actividades escolares. Instrumento aplicado a los docentes.....	57
Gráfico 16. Ítem N° 16. Mantiene comunicación asertiva con padres y representantes para el abordaje de problemas de atención, desinterés y apatía de los niños y niñas. Instrumento aplicado a los docentes.	58
Gráfico 17. Ítem N° 17. Hace estudio previo para conocer en qué situación se encuentra los niños y niñas que manifiestan conductas de apatía y desinterés en el aula. Instrumento aplicado a los docentes.....	59
Gráfico 18. Ítem No 1. ¿Se observa una participación espontánea de los estudiantes durante el desarrollo de los objetivos? Instrumento aplicado a los estudiantes.	61
Gráfico 19. Ítem No 2. ¿Se muestra el grupo de estudiantes motivados durante las clases? Instrumento aplicado a los estudiantes.	62
Gráfico 20. Ítem No 3. ¿Existe interés y respeto por parte de los estudiantes hacia las actividades Propuestas por el docente para el desarrollo de los objetivos durante la clase? Instrumento aplicado a los estudiantes.	63
Gráfico 21. Ítem No 4. ¿Se observa interacción y feed back, docente-estudiante al momento de discutir un tema trabajado en la jornada escolar? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	64
Gráfico 22. Ítem No 5. ¿Durante el desarrollo de los objetivos se observa la ejecución de actividades que les permitan a los estudiantes mejorar su motricidad? Instrumento aplicado a los estudiantes.	65
Gráfico 23. Ítem No 6. ¿Muestran los estudiantes interés por la realización de actividades individuales propuesta por el docente? Instrumento aplicado a los estudiantes.	66
Gráfico 24. Ítem No. 7 ¿Se distraen con facilidad los estudiantes durante la jornada escolar? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	67
Gráfico 25. Ítem No 8. ¿Manifiestan los estudiantes interés por la realización de actividades grupales? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	68
Gráfico 26. Ítem No 9. ¿Se observa una integración fluida de los niños durante las jornadas diarias? Instrumento aplicado a los estudiantes.	69
Gráfico 27. Ítem No 10. ¿Ejecutan actividades que contribuyan al desarrollo de la coordinación durante la jornada diaria? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	70
Gráfico 28. Ítem No 11. ¿Existe una interacción constante entre los estudiantes durante la jornada de clase? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	71
Gráfico 29. Ítem No 12. ¿Realizan ejercicios de relajación durante la jornada escolar que permitan al estudiante canalizar sus energías hacia el desarrollo de nueva actividades? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	72
Gráfico 30. Ítem No 13. ¿Los objetivos trabajados durante la jornada de clase son captados por los niños y niñas con facilidad? Instrumento	

aplicado a los estudiantes.....	73
Gráfico 31. Ítem No 14. ¿Mantiene el docente control sobre los estudiantes durante la realización de las actividades escolares? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	74
Gráfico 32. Ítem No 15. ¿Se le concede el derecho al niño y niña de emitir opinión sobre el tema desarrollado en clase? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	75
Gráfico 33. Ítem No 16. ¿Se respeta la individualidad que tiene cada niño y niña al momento de realizar una actividad? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	76
Gráfico 34. Ítem No 17. ¿Al desarrollar un objetivo, se toman en cuenta el conocimiento previo de los niños y niñas? Instrumento aplicado a los estudiantes.....	77

INTRODUCCIÓN

La educación a través de la historia es considerada como el recurso más idóneo, eje principal del desarrollo y la renovación social, el mundo presenta cambios en todo momento y la escuela al igual que sus componentes no escapan de ellos, por tal razón los procesos de enseñanza y de aprendizaje deben transformarse constantemente, los intereses de los educandos cada día se orientan hacia diferentes direcciones, lo que genera una realidad educativa que exige nuevos recursos que permitan abordar y enriquecer la praxis pedagógica de una forma significativa, dinámica, creativa y flexible. En la Educación Primaria específicamente en primer grado, es relevante que el docente utilice estrategias oportunas, capaces de incentivar la curiosidad en los estudiantes, ya que ésta los mantendrá motivados frente a la investigación y el descubrimiento, lo que finalmente se transformará en experiencias significativas y posteriormente en conocimiento.

Asimismo, se puede decir que los educando merecen un proceso de formación integral donde todos los individuos sean críticos, analíticos, capaces de resolver sus propios problemas y contribuir con la sociedad en la que viven, de manera que, se debe tener en cuenta la existencia de mecanismos esenciales en el proceso de enseñanza y aprendizaje que inciden de manera directa y positiva en la formación de los educandos, como lo son las estrategias didácticas que utiliza el docente para incentivarlos y particularmente en primer grado de Educación Primaria porque en esta etapa se presentan cambios trascendentales en el contexto que enmarca su educación, cabe destacar, que las estrategias lúdicas son una herramienta pedagógica flexible, dinámica y adaptativa, además de estar enmarcada en el juego, lo que hace de ellas atractivas y motivadoras ante la mirada de los estudiantes, promoviendo de manera divertida el desarrollo integral de los mismos.

En este orden de ideas, resulta oportuno mencionar que el niño debe disfrutar plenamente del juego, así lo establecen leyes y derechos ya que jugar es participar en una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, el movimiento y la actividad inteligente, elementos que hacen de éste un instrumento

esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es uno de los objetivos de la intervención educativa.

Sin embargo, el juego aun no se implementa como estrategia didáctica en todo su esplendor, ya que el rol del docente en el aula como mediador sigue revestido de jerarquía y formalismo lo que hace del ambiente escolar algo poco atractivo para los niños y niñas sobre todo para aquellos que van de las aulas de Educación inicial a las aulas de primer grado de Educación Primaria.

Por esta razón, se realiza el presente trabajo de investigación con el propósito de dar a conocer cuan significativa y beneficiosa resulta la implementación de las estrategias lúdicas como una herramienta aplicable que estimula la atención, participación, motivación y mejora el comportamiento social en niños y niñas de primer grado de Educación Primaria, a través de un análisis teórico y un trabajo de campo que concluye con el diseño de una guía de actividades lúdicas para niños y niñas en la etapa mencionada, quedando estructurado en seis capítulos, Capítulo I, que comprende el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación y la justificación, Capítulo II que incluye el marco teórico referencial, los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y las bases legales, Capítulo III donde se hace referencia a el marco metodológico, el tipo y nivel de la investigación, la población, la muestra, las técnicas de recolección de datos utilizadas, la validez, la confiabilidad, las variables y su operacionalización, Capítulo IV, que contiene el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos, Capítulo V donde se presenta la guía didáctica de actividades lúdicas, Capítulo VI, referente a las conclusiones y recomendaciones, para finalizar se presentan los anexos que complementan el trabajo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

Los avances tecnológicos presentes actualmente en la sociedad, han desarrollado el ingenio y la creatividad de los niños que permanecen diariamente en contacto e interacción directa o indirecta con dichos avances, como por ejemplo el Internet, los video juegos, la telefonía móvil, entre otros, razón por la cual los docentes deben actualizar sus estrategias educativas para adecuarse al contexto en el que se desenvuelven los educandos y responder a sus necesidades de formación, generando cambios continuos en el quehacer de la práctica didáctica en el aula, que incluya el manejo de información y tecnología actualizada, así como también, la implementación de estrategias que fomenten en el estudiante un interés espontáneo por optimizar su proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, cabe destacar, que uno de los elementos fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje son las estrategias didácticas que utiliza el docente para incentivar al estudiante, y particularmente en primer grado de Educación Primaria es importante que se manejen las herramientas pedagógicas adecuadas en función del desarrollo integral de niños y niñas, debido a que en este nivel se presenta un cambio trascendental en el contexto que enmarca su educación. Es allí en esa etapa de transición donde aparecen manifestaciones de apatía en el aula y falta de atención, las cuales al no ser debidamente canalizadas, son factores que influyen de manera negativa en el desarrollo intelectual, el rendimiento académico a futuro, la motivación frente a la realización de actividades escolares y la conducta social de los educandos.

Asimismo, otros de los factores que afecta la atención e interfiere en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas son la Hiperactividad (TDH), trastorno neurobiológico que afecta principalmente a la población infantil que

consiste en manifestaciones conductuales de exceso de actividad o incapacidad de permanecer quieto, lo que supone un gran potencial de energía que debe ser canalizada o de lo contrario se traducirá en consecuencias negativas para el desarrollo pleno del individuo, y el Síndrome de Déficit de Atención (SDA). Según Dr. Castroviejo, (2008), a medida que ha pasado el tiempo se han incrementado los porcentajes de niños que presentan conductas de hiperactividad y déficit de atención; síndrome que impide o interfiere en la capacidad de concentración ante estímulos relevantes. El 15% de los niños en edad escolar (de 5 a 8 años) manifestarán conductas asociadas a SDA, en un estudio realizado por la Asociación Española de Pediatría (1996). En una investigación más reciente también realizada por la misma asociación, (2002), se evidenció un incremento de esta característica en un 25% haciendo de éste un problema de mayor relevancia debido a que interfiere de manera directa en el desarrollo pleno de los niños afectados.

Considerando lo anterior, es pertinente mencionar que las **estrategias lúdicas** orientadas hacia la construcción del aprendizaje de un contenido específico, son una herramienta didáctica que los docentes deben implementar para focalizar la atención y promover la participación e integración en clase de niños y niñas que presenten Hiperactividad o SDA, debido a que se caracterizan por ser, en su mayoría sencillas, flexibles y dinámicas, no como suelen ser las estrategias tradicionalmente implementadas, adaptadas a la formalidad de una práctica docente rígida y estricta.

Según, Urkizu, (2002). Psicopedagoga de la Asociación de Déficit de Atención con Hiperactividad de Gipuzkoa de Adahigi, en San Sebastián, el Kursaal, España. “El SDA, es la incapacidad que presenta un individuo para mantener su concentración focalizada en una actividad durante mucho tiempo y las actividades lúdicas son una estrategia académica que favorece a los niños afectados por la desconcentración, apatía en el aula de clases y SDA, debido a que por lo general son breves y requieren de poco tiempo de concentración, disminuyendo así los posibles estallidos conductuales”. Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad, ya que, en su ejecución se cruzan el placer, el goce, las actividades creativas y el conocimiento.

En este sentido, se puede inferir que, las **estrategias lúdicas** pudieran beneficiar el desarrollo intelectual y emocional de los niños, así como también su capacidad creadora, en especial si manifiestan conductas de desatención y falta de motivación en las actividades escolares, razón por la cual los docentes deben utilizarlas como herramientas, sin miedo a romper con el formalismo y la cotidianidad de la práctica en el aula, teniendo en cuenta que su labor fundamental es contribuir de manera directa y significativa en el desarrollo pleno e integral del intelecto y la personalidad de los individuos para que sean útiles en la sociedad.

En sentido aproximado, Restrepo. (1995) señala, que “La libertad es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y de pensamiento”. (p. 26).

Al respecto es relevante enfocar, que lo contrario ocurre cuando una actividad se somete a la rigidez de reglas impuestas desde afuera y no negociada, allí el tiempo para el sujeto creador se vuelve eterno, similar al paso del tiempo en las escuelas tradicionales, que no son más que espacios atravesados por el tedio y el aburrimiento producto de una inadecuada concepción del ser humano y de la sociedad en que vivimos. La actitud lúdica del docente en primer grado de Educación Primaria quizás sea un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de ésta tal vez dependa en gran medida el éxito de su labor. Según el Dr. Restrepo, la actitud lúdica se puede definir como una cualidad humana de sentir gusto por lo que uno hace y poder hacer sentir bien a quienes uno trata.

Teniendo en cuenta lo anterior, se deduce la importancia de que el maestro relacione el saber y el saber hacer con el querer hacerlo, ya que al tener claro tanto los contenidos a trabajar como la metodología para implementarla adecuadamente a cada nuevo reto social que se presente, es posible alcanzar el equilibrio en el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma edificante y representativa, por esta razón la actitud del docente es muy importante resultando decisiva para verificar las interacciones humanas, de ésta depende que en las aulas exista una buena disposición anímica de los niños y niñas específicamente los que atraviesan por la transición del

primer grado de Educación Primaria, lo cual facilitará su aprendizaje, desarrollo integral y construcción de conocimientos.

En este orden de ideas, es posible decir que las **estrategias lúdicas** producen en los niños y niñas confianza, apertura mental y seguridad para participar de manera activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, transformando el aula de clase en un ambiente grato para aprender, donde se facilite el descubrimiento y desarrollo de las habilidades y capacidades logrando así, la formación integral de los individuos, cabe destacar que, los educandos de primer grado de Educación Primaria, tienen una edad aproximada entre 5 y 8 años y según lo describe la teoría de Piaget, a esa edad el interés principal del niño es el juego, es relevante que esto sea tomado en cuenta al momento de la planificación docente.

Por otra parte, una de las funciones de la educación debe ser proveer las condiciones adecuadas para que los niños y niñas descubran, exploren, experimenten y asimilen sus vivencias para transformarlas en aprendizajes, por lo que el docente debe utilizar estrategias apropiadas que suministren las experiencias que se requieran para agilizar este proceso de adquisición, elaboración y estructuración del pensamiento, siendo el juego la estrategia idónea que le permitirá al niño reconocer, comparar y resolver problemas.

Al respecto Márcanos (1987) señala que, una de las **estrategias didácticas** más efectivas en el trabajo con los niños y niñas, es el juego, considerado “como un recurso metodológico que de manera organizada permite incorporar una cantidad de conocimientos natural y espontáneamente incorporando diversión, cosa que ningún otro método puede lograr” (p. 32).

De manera que, el juego didáctico debe ser implementado en la planificación como una estrategia para el desarrollo integral de los estudiantes de primer grado de Educación Primaria, teniendo en cuenta que el ambiente escolar donde ellos se desarrollaron con anterioridad, (Educación Inicial), era totalmente diferente, más flexible y lúdico, es el docente quien debe facilitar este proceso de transición para que no genere un rechazo de los infantes ante la escolaridad, por el contrario se les deben

proporcionar actividades vivenciales, incorporar conceptos, elementos o símbolos de manera significativa, creativa e innovadora despertando en ellos interés.

Es relevante tener en cuenta, que generalmente los docentes rechazan las **estrategias lúdicas** como una herramienta de enseñanza, debido a que quizás las consideran como un juego, sin propósito, una distracción o generador de desorden dentro del aula, esto se debe a que tal vez desconocen las bondades de su utilización y lo favorables que resultan al momento fomentar la atención y la motivación del educando por su proceso de aprendizaje, en especial si se trata de niños (as) de primer grado de Educación Primaria.

En efecto, es pertinente que exista una actualización para los docentes en cuanto a las herramientas aplicables para mediar los aprendizajes en esta etapa, que les oriente respecto a la forma de implementación del **juego como estrategia** para una enseñanza dinámica y llena de entretenimiento que estimula la atención, la motivación y el desarrollo integral de la conducta social.

Tal es el caso de la institución escolar privada, objeto de estudio de este trabajo de investigación, ubicada en la ciudad de Barquisimeto, donde se pudo constatar a través de entrevistas no estructuradas realizadas a los/las docentes y por observación del escenario educativo, que no emplean el juego como estrategia de aprendizaje, por el contrario prevalece el uso de estrategias muy tradicionales de una manera estática donde la mediación del docente para la construcción del conocimiento se torna monótona a lo largo de la jornada diaria a pesar de las diversas áreas de aprendizaje interdisciplinarias que ofrecen y los estudiantes de primer grado de Educación Primaria se distraen con facilidad, evidenciándose una actitud apática demostrada por la indiferencia, falta de emoción, motivación y entusiasmo frente a las actividades propuesta por el docente; por otra parte se observó que el juego se utiliza en algunos momentos sin intencionalidad pedagógica puntual, mas bien de forma recreativa y sin ser dirigido por el educador. Por todo lo planteado, surgen las siguientes interrogantes:

¿Qué conocimiento tienen los docentes respecto a la implementación de las estrategias lúdicas para fomentar la atención y la motivación de niños y niñas del primer grado de Educación Primaria?

¿Cuáles son los aportes de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del primer grado de Educación Primaria?

¿Cuales estrategias lúdicas se pueden implementar como herramienta que fomente atención y motivación en estudiantes de primer grado de Educación Primaria?

Dar respuesta a tales interrogantes es el punto central de este trabajo de investigación, debido a que se propone una guía de estrategias lúdicas como herramienta para fomentar atención y motivación en estudiantes de primer grado de Educación Primaria, ya que estas influyen de manera favorable en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Objetivos

Objetivo General

Proponer una guía de estrategias lúdicas como herramienta que fomenta la atención y la motivación en los educandos de primer grado de Educación Primaria.

Objetivos Específicos

– Diagnosticar el conocimiento que tienen los docentes respecto a la implementación de estrategias lúdicas como herramienta que fomenta la atención y la motivación.

– Analizar los aportes de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del primer grado de educación primaria.

– Diseñar una guía de estrategias lúdicas como una herramienta didáctica aplicable que estimula la atención, la participación y favorece el desarrollo del pensamiento, la motivación y la conducta social de los niños y niñas de primer grado de Educación Primaria.

Justificación

Andréu y García, (2005). Desde el comienzo de la historia, el hombre ya jugaba, existen testimonios gráficos que sugieren la práctica de juegos que aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias donde sus representaciones muestran de manera aparente que pasaban largo tiempo disfrutando de música, baile y jugando, (p 121).

Teniendo en cuenta que, ésta fue una de las civilizaciones mas avanzadas, se puede decir, que quizás el juego le permite a los seres humanos desarrollar sus habilidades, las cuales serán de gran utilidad a los largo de sus vida.

De esta manera se puede decir que, el juego se constituye entonces como un medio por excelencia para el aprendizaje, ya que a través de éste los niños y niñas actúan de forma espontánea, se dan la libertad de explorar, inventar, descubrir y aprender interactuando con los elementos de su medio, llegando a establecer relaciones entre los objetos, personas y elementos de su entorno, lo cual le servirá de cimiento para la construcción del conocimiento ya que se generará lo que se conoce como aprendizaje significativo.

Cabe destacar, que en la educación existe una notable necesidad de cambio que incluya nuevas ideas e incentivo creativo que permitan desarrollar en el estudiante la habilidad de saber utilizar la información de la mejor manera posible, analizarla, transformándola en un conocimiento aplicable, significativo y evitar que adquirir esa información cause fastidio, estrés y cansancio. Para responder a todo lo planteado surge el interés por llevar a cabo una propuesta que exhorte a los actores del hecho educativo, específicamente los de primer grado de Educación Primaria, a la implementación de las estrategias lúdicas como herramienta que fomenta atención y motivación, por ser innovadoras, dinámicas, flexibles y se adaptan a las necesidades de los educandos de la actualidad.

En este orden de ideas, se puede decir que, este trabajo de investigación se justifica, ya que resulta un aporte pedagógico por:

1. Describir los aportes favorables de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo y su impacto en el desarrollo socio- afectivo e integral de los educandos de primer grado de Educación Primaria.
2. Plantear una alternativa viable, dinámica, creativa y eficaz para abordar las conductas de desatención y falta de motivación que manifiestan los estudiantes de primer grado de Educación primaria frente al proceso de enseñanza y aprendizaje.
3. Por su aporte a la sociedad, al plantear una renovación de las estrategias utilizadas por los docentes lo cual producirá apertura mental en los educandos y contribuirá en la formación de individuos integrales, independientes, emprendedores, seguros, capaces de resolver conflictos y proponer cambios que transformen la realidad social en la que estén inmersos.
4. Por ser innovadora y útil al proporcionar al docente conocimientos y estrategias eficaces para aplicar en su praxis pedagógica, que le faciliten mediar el aprendizaje de los niños y niñas a través de la implementación del juego como un medio efectivo para captar su interés en la construcción significativa de conocimientos de manera placentera, que le permitan afirmar su personalidad, desarrollar su creatividad, enriquecer sus vínculos y conductas sociales.

Se propondrá incluir las **estrategias lúdicas** en la planificación, debido a que es importante para el desarrollo integral del niño, que en esta etapa de transición de la Educación Inicial al aula de clase de Educación Primaria, tiene como interés principal el juego, entre otras cosas, por la edad cognitiva en la que se encuentra, (de 5 a 8 años) y de no ser canalizado correctamente esto distraerá su atención durante la jornada de clase que puede tornarse monótona y agotadora, lo cual influirá de manera negativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Teniendo en cuenta, que según Piaget, el niño debe construir sus capacidades a través de la interacción con el ambiente. Se proponen, las actividades lúdicas como

un foco interactivo que atrae la atención de los estudiantes con la finalidad de hacer de su jornada de clase una experiencia dinámica de aprendizajes significativos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Antecedentes

En este capítulo se resumen algunos estudios y trabajos realizados por expertos, donde se destaca la relevancia del juego como un recurso didáctico utilizado por el docente con la finalidad de promover el desarrollo de las competencias necesarias para el logro de un aprendizaje significativo en niños y niñas de primer grado de Educación Primaria, en virtud de que dicho desarrollo es fundamental para el crecimiento intelectual y el desenvolvimiento social a futuro.

Desde esta óptica, se puede señalar que el uso de la lúdica como recurso estratégico le proporciona al docente una herramienta para la mediación de los aprendizajes y a su vez crea un entorno motivador que contribuye con el crecimiento físico, psicológico y social de los estudiantes.

En este sentido será mencionado, Hereen (2000), en Columbus Ohio, quien realizó una investigación para determinar la efectividad del juego en la enseñanza de los números, el color, la forma y el tamaño de figuras; utilizó juegos combinados para desarrollar la abstracción y la lógica por medio de cuatro actividades: Clasificación, reconocimiento, correspondencia uno a uno y ordenamiento de ideas. El autor, enfatizó la utilización de objetos familiares pertenecientes al mundo real de los niños, de fácil manipulación y que le permitían a través del juego incorporar de forma natural y espontánea los recursos básicos necesarios para el desarrollo de la lógica y de la capacidad de abstracción necesaria para el aprendizaje de las matemáticas.

Cabe agregar, que este estudio es relevante para esta investigación ya que, resalta en primer lugar, la importancia que tiene el juego para la incorporación de

conocimientos, debido a que, le permite al niño y niña adquirir los aprendizajes a través del medio conocido por él, sin presión, de una manera natural y en segundo lugar, desarrollar las capacidades de abstracción y lógica. Al utilizar el juego con fines educativos se transforma en una estrategia lúdica.

Siguiendo el mismo orden de ideas, se tiene el estudio realizado por Casanova (2004) en el cual se obtuvo como resultado el incremento de la motivación y el interés de los niños de primer grado luego de haber aplicado juegos didácticos, el precitado autor recomendó a los educadores “propiciar la motivación de los educandos, hacia el área de matemáticas mediante el uso de estrategias instruccionales como el juego, dado que este desarrolla de manera intuitiva habilidades y destrezas matemáticas, que constituyen procesos cada vez mas complejos” (p.76)

Al respecto se puede decir, que se demostró la necesidad de utilizar el juego tanto para la incorporación de conocimientos en los estudiantes, como para, incrementar la atención, fomentar la participación espontánea y la motivación, ya que estas generan un impacto positivo en los educandos, logran estimular y desarrollar la capacidad de abstracción y el pensamiento lógico a través de actividades individuales o grupales de habilidad manual, de construcción, y sensoriales, adaptándolos a los intereses y necesidades de los niños, crean un ambiente flexible que permite el desenvolvimiento espontáneo para que se incremente su capacidad creativa y mejore la relación con el ambiente.

Basándose en lo anterior, se puede determinar la importancia que tiene el juego en el proceso de aprendizaje y en la formación integral del niño, específicamente en lo relacionado con el desarrollo del pensamiento y la atención igualmente se destaca la importancia de capacitar a los docentes con respecto a las estrategias lúdicas, ya que mejoran el aprendizaje memorístico y poco analítico que se utiliza por lo general en la enseñanza tradicional.

Del mismo modo, en Venezuela se han realizado numerosos trabajos relacionados con las variables en estudio de este trabajo de investigación

Narváez (1995), realizó una investigación de tipo descriptivo y de campo, que tuvo como propósito conocer la opinión de 215 docentes seleccionados al azar, sobre la influencia de las actividades lúdicas, dirigidas a incrementar la atención de niños entre 6 y 9 años de edad, de las zonas rurales de Sabana de Parra, Estado Yaracuy. Los resultados indicaron que el 52,1 % de los docentes respondieron que las actividades lúdicas no eran efectivas, 34,8 % respondió que si eran efectivas el 13 % no respondió. El investigador planteo la realización de seminarios, talleres y cursos de capacitación a los docentes con el propósito de transmitir información precisa sobre la efectividad de las actividades lúdicas; razón por la cual, se sugiere actualizar a los docentes de Educación Primaria respecto a estrategias innovadoras que se adapten a las necesidades e intereses cambiantes de los educandos, las actividades lúdicas podrían ser una herramienta valiosa aplicable en este contexto.

Este estudio fue relevante porque denota la existencia de una realidad que refleja el desconocimiento por parte de los docentes de las estrategias lúdicas como herramienta para fomentar atención en niños entre 6 y 9 años, demostrándose que hay una necesidad de actualización en esta área.

Por su parte, Parra (1996), destacó en su estudio que el docente se limita a presentar la enseñanza como una tarea dura y estricta que no ofrece posibilidades para la creatividad y la diversión, por lo tanto, es necesario buscar alternativas que faciliten el proceso e incorporen el juego didáctico.

El autor antes mencionado, fue un aporte a la investigación porque destaca que, la educación debe ser impartida por docentes flexibles, cooperadores, creativos, abiertos a los cambios, que dinamicen y enriquezcan las orientaciones académicas lo cual llevará a los niños y niñas a disfrutar mientras crecen, aprenden y construyen sus conocimientos y las estrategias lúdicas son una herramienta que responde a todas estas características.

En este sentido, Santa (2002), en su investigación concluyó, que existe la necesidad de ofrecerle la oportunidad al niño para que explore, manipule y esté en contacto con situaciones por medio del juego, que le permitan desarrollar sus sentidos, despertar la curiosidad por el mundo que les rodea y así adquirir sus

abstracciones. Además, sugiere que los docentes deben seleccionar y adaptar juegos didácticos para lograr el desarrollo integral de los niños y niñas. Tomando en consideración lo expuesto se puede decir, que los niños construyen sus conocimientos de manera significativa en la medida en que los docentes les ofrezcan la oportunidad de explorar y experimentar en el entorno y las actividades lúdicas son la herramienta idónea para que se integren las intenciones formales de la educación con los intereses y necesidades específicos de los educandos.

Asimismo, el Centro Nacional para el Mejoramiento de las Ciencias (CENAMEC), en un taller sobre los juegos didácticos, concluye que “mediante el uso de estrategias y técnicas de carácter motivacional se generan cambios en los niños, resultando la alternativa mas atractiva y contribuyendo a incrementar sus calificaciones” (2001), (p. 39).

En atención a lo expresado por el CENAMEC, las estrategias lúdicas incrementan la motivación en los estudiantes contribuyendo a generar cambios y mejorar su actitud frente al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, Mendoza (2003), realizó una investigación con el objeto de proponer un programa de estrategias conductuales y pedagógicas para manejar operativamente la falta de atención en los estudiantes de Primaria de la Unidad Educativa “Venezuela” de Barquisimeto, tomando en cuenta 36 docentes a quienes les fue aplicado un instrumento para determinar el conocimiento y uso de estrategias educativas. Se logró concluir que los docentes utilizaban estrategias monótonas y rígidas que no contribuían a mejorar el comportamiento de los estudiantes, y se recomendó el diseño de un programa de estrategias con la finalidad de mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de dicha institución.

Los estudios referidos fundamentan a esta investigación, orientada a destacar la importancia de las estrategias lúdicas como una herramienta para fomentar la atención y la motivación lo cual posiblemente repercutirá de manera positiva y significativa en la formación integral de los niños y niñas especialmente de primer grado de Educación Primaria y en su rendimiento académico.

Bases Teóricas

El Juego como estrategia en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

La teoría de Piaget señala que existe una Adquisición de conocimientos a partir de experiencias en un proceso de construcción activa que permite una reestructuración cognitiva constante y por etapas. Este enfoque se fundamenta en el análisis de los aspectos psicológicos existentes en los procesos que conducen al conocimiento de la realidad objetiva, natural y propia del individuo; razón por la cual, se demostró que el aprendizaje no se produce por acumulación de conocimientos, sino porque existe un mecanismo interno que permite relacionar los conocimientos previos y los conocimientos nuevos.

En este mismo orden de idea, Vigotsky Destaca el papel de la interacción social en el desarrollo cognitivo y la regulación de la conducta humana. Es evidente entonces, que el crecimiento cognoscitivo es percibido como una actividad socialmente transmitida en la que los niños adquieren de manera progresiva forma nuevas de pensamientos y comportamientos que se dan a través del dialogo que se desarrollan dentro de una sociedad.

Resulta oportuno mencionar a Ausubel, quien demostró una Vinculación clara y estable de los conocimientos previos existentes en los individuos con los nuevos conocimientos. Es importante señalar, que el aprendizaje ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante pre-existente en la estructura cognitiva, esto significa que las nuevas ideas, conceptos o proposiciones pueden ser aprendidas significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones resaltantes están adecuadamente claras y disponible en la estructura cognitiva del niño.

Sobre la base de lo anterior se destaca que las oportunades de vivir experiencias que se le brinden al individuo favorecen de manera significativa el desarrollo de su aprendizaje y su proceso socio-cognitivo.

Referentes Contextuales

Las estrategias juegan un papel importante dentro de proceso de enseñanza y aprendizaje el docente tiene la responsabilidad de tomar en consideración como funcionan y como se desarrollan apropiadamente estas técnicas y recursos que se deben utilizar para el proceso de construcción de conocimientos del educando y así aplicarlas mediante actividades creativas e innovadoras que despierten interes.

Cabe agregar, según Díaz Barrigas, Hernández y otros (2003) señala, que las estrategias son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes. Es importante resaltar, que las estrategias deben estar dirigidas a activar los conocimientos previos del educando ya que es fundamental para su aprendizaje.

La actividad lúdica es utilizada como una herramienta fundamental para la diversión y el disfrute de los participantes, muchos teóricos afirman la importancia y la conveniencia de utilizar las actividades lúdicas en el aula; igualmente, algunos científicos coinciden en que la actividad lúdica constituyen una pieza clave en el desarrollo integral del niño; asimismo, es importante tomar en consideración alternativas que favorezca la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, y el sentido común porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana; cabe agregar, que es importante el uso de las actividades lúdicas como recurso para el aprendizaje, debido a que tiene ventajas y beneficios para superar las dificultades que se puedan presentar dentro del salón de clase.

Según Bruner, citado por Ortega y otros (1996), señala que la actividad lúdica es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontaneo; es importante resaltar, que este tipo de actividad le permite al niño adquirir seguridad y aprendizajes nuevos.

Con referencia a lo anterior, los docentes deben buscar alternativas para desarrollar en el niño desde temprana edad una serie de habilidades y destrezas requeridas para el aprendizaje, en tal sentido, el juego es un recurso didáctico por medio del cual se pueden potenciar capacidades mentales en su proceso de formación,

de manera que se favorezca el desarrollo cognitivo, social y afectivo, estimulando de forma sólida el aprendizaje de áreas específicas.

En su teoría psicosocial, Vygotsky, citado por Carchi, A. y Roldan, N. (2009), considera que el juego proporciona una preparación crucial para la participación cooperativa y productiva en la vida social, debido a que se basa en reglas, interacciones y fortalece la capacidad de pensar antes de actuar, ya que, a pesar de ser libre y espontáneo se deben seguir reglas sociales para ejecutar la escena del juego. Cabe agregar que cada docente puede adaptar los juegos a diversos contenidos, participar en su desarrollo y lograr un verdadero aprendizaje. De acuerdo con su teoría, los niños aprenden mediante la interiorización de los resultados de sus interacciones con los adultos.

Al respecto, Valero (1999), plantea que el juego es un recurso metodológico que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la etapa escolar y el docente debe utilizarlo de tal manera, que el niño adquiera conocimientos, hábitos, habilidades y destrezas para su desarrollo integral.

Cabe mencionar, que las estrategias lúdicas son una herramienta aplicable por los docentes primer grado de Educación Primaria, porque generan un interés espontáneo en el educando hacia la adquisición de conocimientos focalizando su atención e incentivándolos a participar de manera activa en las actividades propuestas.

Siguiendo el mismo orden de ideas, Faerveger (2008) señala que, las propuestas lúdicas constituyen el medio más significativo para vincularse interactuar y aprender con los otros. En este contexto es el docente el que tiene un papel principal como planificador y mediador de los aprendizajes y debe crear las condiciones didácticas apropiadas para orientar su práctica apoyada en la motivación hacia la investigación y el descubrimiento vinculando el entorno de los niños con los nuevos aprendizajes a través del juego.

En sentido aproximado, se encuentra la teoría de Ausubel, quien señala que el aprendizaje significativo ocurre cuando una se debe tener en cuenta que las actividades lúdicas permiten que el docente vincule los conocimientos previos y los

intereses de los educandos con los nuevos conocimientos de manera flexible, creativa, dinámica y divertida, nueva información se conecta con un concepto relevante que ya existe en la estructura cognitiva del individuo, de modo que, ya que utiliza el juego como herramienta pedagógica.

Por su parte, Piaget, citado por Carchi, A y Roldan. N., (2009) señala que, el juego tiene un papel primordial en la formación del niño tanto a nivel individual como social, debido a que en él desarrolla sus capacidades creativas, sociales, afectivas y manuales, adquiriendo, poco a poco experiencias significativas para su desarrollo cognoscitivo, psicomotor, lenguaje físico y vivencias que deben ser tomadas como experimentos metódicos organizados con el fin de contribuir a un sólido aprendizaje.

De acuerdo a lo anterior, se deduce que el docente debe conocer las bondades que tiene el juego en el crecimiento armónico de los niños y niñas para así, utilizarlo como una herramienta pedagógica, adaptada a sus necesidades e intereses , lo cual generará un avance eficiente y eficaz de su pensamiento evolutivo.

Siguiendo el mismo orden de ideas, en un material de apoyo elaborado por la Unidad de Psicología de la Universidad Católica Andrés Bello para un taller respecto a las diferencias individuales a los cuadros psicológicos en la escuela, (2004). Expresa en sus recomendaciones que, para el trabajo con niños y niñas distraídos (as) el docente debe presentar en clase, estímulos variados y novedosos que llamen la atención del estudiante, fomentar la interacción con otros niños implementando actividades grupales y juegos, entrenarlos en actividades adaptativas que le permitan manejarse dentro de la comunidad, utilizar argumentos que tengan que ver con su entorno y realidad inmediata para así integrar el quehacer académico con las destrezas adaptativas del medio, trabajar la motivación y convertir el aprendizaje en una tarea significativa e igualmente divertida.

En atención a lo anterior, cabe agregar que el juego como estrategia didáctica conduce a un aprendizaje interactivo en convivencia y relación con el entorno, fortalece la estima de los participantes, son flexibles, dinámicos, divertidos,

despiertan el interés de los educandos y enriquece su personalidad ya que toda actividad lúdica pone en práctica un valor de manera implícita.

Al respecto, Parker (2000). Afirma que los programas de estrategias lúdicas son flexibles y de fácil implementación por los docentes, además son capaces de modificar la desatención de un niño hacia sus actividades escolares a la vez que contribuye con su equilibrio emocional, desarrollo intelectual físico y social.

Siguiendo el mismo orden de ideas, el docente debe ser un facilitador y orientador de los aprendizajes de forma flexible, estimulando la creatividad y espontaneidad para el desarrollo pleno de la potencialidad del niño, de manera tal, que siempre esté motivado frente a la construcción del conocimiento, lo cual lo mantendrá atento durante el desarrollo de las actividades escolares, incrementando su rendimiento académico.

En este sentido, Martha Rodríguez en un reportaje de prensa para el periódico Últimas Noticias (2011) publicó que profesor Humberto González Rosario coordinador de actividades de extensión acreditables del Instituto Pedagógico de Caracas, expresó que el docente de aula carece de una preparación académica en materia de juegos y las instituciones deben tener más peso en estrategias lúdicas porque estas disminuyen la violencia y la tristeza, aumentan el sistema inmunológico y lo fortalecen, además de facilitar el desarrollo de habilidades y procesos psicomotores, de espacio y tiempo, formulación de hipótesis e inferencias, entre otros, los cuales llevan a una formación integral del individuo.

Tomando en cuenta lo expresado por González, se puede decir, que existe una necesidad de capacitación de los docentes respecto a las estrategias lúdicas y las bondades de su implementación no solo a nivel cognitivo, si no también a nivel físico y social, cabe destacar que al utilizar los juegos como estrategia pedagógica, es muy probable que los estudiantes muestren mayor interés por la realización de las actividades escolares y esto conllevaría a motivarlos sin presiones a que participen de manera activa eficiente y efectiva en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual haría de su educación una experiencia de vida significativa.

En sentido aproximado, Drapeau (1999), expresó en los principios de su postura cognoscitiva que la motivación surge cuando un individuo tiene necesidades insatisfechas y desarrolla un estado de tensión e inicia la búsqueda de una salida satisfactoria. La motivación se define como la tendencia de avanzar hacia una meta, una fuerza para superar obstáculos que se presenten. Por tal razón, se infiere que una situación de aprendizaje será motivadora en la medida en que se relacione con algo de interés o significancia para el educando.

Por otra parte se debe tomar en cuenta que, el niño debe desarrollar cinco componentes de su personalidad como son: su cuerpo, su inteligencia, su afectividad, su creatividad y su sensibilidad y es por medio de las actividades lúdicas que son vistas por el niño como un juego, que el docente puede contribuir en dicho desarrollo de manera significativa debido a que lo enseña a controlar la ansiedad y establecer comunicación con los demás, a su vez brinda al niño la oportunidad de edificar la personalidad.

Asimismo, lo afirma Martha Patricia A de Mac Cragh,(1996). Quien dice que para lograr una educación plena de los educandos, se deben tener en cuenta los patrones de personalidad y conducta social, en el caso de niños y niñas con edades entre los 6 y 7 años el juego comienza a tener un papel autentico y verdadero de interacción social, ya que existe mas conciencia de las intencionalidades de los roles representados durante su ejecución lo cual contribuye favorable y notoriamente en el aprender a ser.

De igual manera, las actividades lúdicas intervienen positivamente en el desarrollo de la personalidad y la atención de los niños y niñas, porque, durante su ejecución, cada uno de los involucrados se siente protagonista y pieza clave integral de un equipo que trabaja en función del cumplimiento de una meta en común y eso incentiva a los estudiantes, motivándolos de manera significativa, sobre todo, si lo comparamos con la reacción de ellos ante una estrategia tradicional. Las estrategias lúdicas enseñan a controlar la ansiedad, detalle que resulta sumamente relevante si hacemos referencia a la ansiedad que quizás genere en ellos el cambio trascendental de la Educación Inicial a las aulas de clase de la Educación Primaria.

Siguiendo el mismo orden de ideas, a medida que los estudiantes avanzan en el sistema educativo se ofrecen menos posibilidades para jugar y el primer impacto ocurre específicamente al llegar al 1er. grado, donde se observa una brecha en cuanto al valor que se le da a la lúdica desde el discurso y las practicas docentes lo que quizás desmotiva en gran proporción a los niños y niñas. Partiendo de esa realidad, Bettencourt citado por Biscay. M., (2007), señala que es fundamental el papel que tiene el docente a la hora proponer actividades lúdicas, considerando que el niño aprende mejor por medio del juego relacionando una educación basada en él mismo, con la calidad educativa.

Asimismo, se debe tener en cuenta que la motivación en los estudiantes es sumamente relevante y determinante en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, ya que ésta enmarca la necesidad de alcanzar logros significativos por el propio proceder ante deseos y valores, superando obstáculos, enfrentando nuevos retos y adquiriendo conocimientos, lo cual permitirá materializar los sueños, aspiraciones y anhelos. Los docentes deben ofrecer a los niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria la oportunidad de buscar y sentir emociones en el ámbito escolar y en su entorno, que los motiven, les permitan ser diferentes, independientes, creativos, luchadores, decididos, emprendedores y con confianza en si mismos.

Razón por la cual, se considera relevante focalizar la mirada hacia la implementación de estrategias lúdicas como una herramienta pedagógica aplicable que estimula la atención, la participación, favorece el desarrollo del pensamiento, la motivación y la conducta social de los niños y niñas de primer grado de Educación Primaria.

Por su parte, Rojas (1989) , señala que el juego ayuda a llevar al niño motivado de manera gradual hacia el trabajo en si, a desarrollar la capacidad de asimilación y razonamiento, a reforzar hábitos de atención y mantener vivo el sentido de la dignidad del trabajo, lo cual resulta necesario y esencial para el desarrollo de la personalidad. En este contexto cabe agregar que, Arellano (2000), expresa que la efectividad del aprendizaje mejorará mediante un diseño cuidadoso de estrategias donde existan diversas formas de presentar el material a los niños, tomando en cuenta

que cada uno difiere entre sí en cuanto a sus habilidades, destrezas, experiencias y modo de procesar la información.

Esta posición lleva a afirmar que las estrategias lúdicas contribuyen de manera significativa en la motivación frente al desarrollo de la acción educativa, en la decisión, la interpretación y la socialización del niño debido a que el juego promueve y facilita la participación integrando a todos los involucrados, respetando sus individualidades y como lo indica Ernest (1990; p.153), le enseña al niño a “aprender a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades”.

Siguiendo la misma línea, Chateau (1996) señala que, las actividades lúdicas son para el espíritu del niño que juega, una prueba de su potencialidad y una afirmación de sí mismo.

Bajo este punto de vista, el docente debe tener presente que el niño a través del juego inmerso en las actividades lúdicas, se desarrolla, modela, asimila experiencias, las une y las compila coordinando su ser, lo cual le brinda seguridad en sí mismo y confianza en sus capacidades. Al jugar conoce el mundo material, amplía su posibilidad de desarrollo intelectual, expresa la vida en relación social, le sirve de escape a sus vivencias, contribuye a que alcance un mayor grado de adaptación, superar conflictos, intercambiar elementos e ideas a compartir, dar y colaborar, razón por la cual, se incrementa su atención y motivación durante la jornada escolar.

Por lo que, Chateau (ob.cit; p.139), agrega que por medio del juego se produce “un fenómeno saludable, abandono de la personalidad donde puede entrar en contacto con su medio fantástico y emocional”. Por lo tanto, escapa y sin notarlo tiene un verdadero contacto con lo que él es, con lo que ha sido y sobre todo con lo que él podrá ser y hacer.

De lo cual, se deriva la relevancia que tiene el juego en la vida del niño, en su desarrollo y en el aprendizaje que se da en su interrelación con el ambiente, considerándose, que si éste es propicio, el niño es capaz de desarrollar sus potencialidades en el mundo propio donde explora, descubre, siente, experimenta y representa sus vivencias. Por ello, el docente debe concebir la lúdica como una

estrategia metodológica que le ayuda a fomentar la atención y la motivación además de contribuir con la formación integral.

Según Márcanos, (1987) señala que, el docente ve el juego como una pérdida de tiempo, como un motivo de indisciplina siendo incapaz de coordinar una actividad pedagógica favorable que le permita estimular en el niño su potencial creativo y de aprendizaje a través de una actividad que es de por sí un desarrollo.

A tal efecto, el juego ha llegado a ser reconocido como uno de los derechos del niño, como lo establece la declaración universal de los derechos del niño (1996; p10), el cual señala entre otros aspectos, que el niño debe disfrutar plenamente “de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por los educadores, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”, esto indica, que existe entre la escuela como institución y la sociedad, la necesidad de relacionar el proceso educativo con los cambios sociales y utilizar el juego como recurso para el desarrollo de dicho proceso.

Por lo tanto, la educación debe orientar sus fines para promover el goce de los derechos del niño y es allí donde la implementación de las estrategias lúdicas adquiere mayor relevancia, porque incide favorablemente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, representando a su vez una oportunidad de juego, goce y disfrute de manera voluntaria, libre, espontánea, que responde a una necesidad y produce un placer.

En sentido aproximado, Piaget señala, que el docente debe seleccionar los juegos acorde con los diferentes estadios por los cuales pasa el pensamiento del niño, considerando que cada pensamiento es una preparación ante lo que vendrá después; lo cual quiere decir que los cambios cognoscitivos que se dan en el individuo se refieren al proceso de adquirir, transformar, crear y utilizar un conocimiento.

En este orden de ideas, la planificación de las estrategias educativas debe realizarse tomando en cuenta los procesos intrapersonales y las habilidades mentales, así como también que el medio ambiente del individuo debe ser flexible y motivador para promover el logro del aprendizaje significativo.

Por tal razón, se puede decir, que las estrategias utilizadas en la práctica docente deben ser planificadas en función de los intereses de los educando y se puede considerar la lúdica como una opción menos rígida y más dinámica de mediar el aprendizaje, captar la atención espontáneamente y generar motivación hacia la realización de actividades escolares.

Desde esta visión, Acosta (2001) afirma que la recreación supone para los estudiantes un espacio y un tiempo para la acción, con clases activas y creativas que incrementen en el niño su interés por aprender. Igualmente asevera que la recreación puede ser utilizada como una alternativa capaz de ofrecer enseñanza significativa a partir de la realidad de los estudiantes dada la influencia que posee en el desarrollo de todos los dominios del niño como ser social.

En este sentido, los programas de estrategias lúdicas son una herramienta eficaz para combatir la falta de motivación, también para abordar problemas de atención, debido a que carecen de complejidad y son muy flexibles; estos programas pueden modificar la desatención y el desinterés de un niño frente a cualquier actividad incluso las escolares y además contribuyen al desarrollo integral de su personalidad.

Al respecto se puede mencionar, que cuando el niño juega, lo hace con seguridad, intensidad y compromiso integrando aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos; Jugando aprende a relacionarse con el otro y también a reconocer lo que el tiene de diferente. A través del juego los niños son protagonistas y no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

Del mismo modo, cada experiencia lúdica enfrenta al estudiante a situaciones nuevas, se las presenta como desafío, y obstáculo a superar. Según Chateau (Ob.cit.), “Un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar”. Las estrategias lúdicas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus estudiantes como: juegos, canciones, humor, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad entre otros.

Es importante señalar, que existen diferentes vertientes de las estrategias lúdicas como son: la libertad, los recreos y los juegos. La libertad es un aprendizaje, es una construcción, es el poder elegir, optar y decidir. Toda libertad es el conocimiento porque nadie elige lo que no conoce.

Por tal razón se puede indicar, que las estrategias lúdicas son indispensables en el proceso de formación de los niños, les enseña a explorar, ya que funcionan como un estímulo para el interés por el conocimiento, impulsando su cerebro a desarrollarse plenamente y de manera integral porque es una metodología de enseñanza y aprendizaje de carácter participativa que fomenta el uso creativo y pedagógicamente consistente de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar la asimilación de conocimientos, habilidades o competencias sociales e incorporación de valores.

Debe considerarse que, las actividades lúdicas benefician a los estudiantes en 3 áreas:

- **Área físico**, motricidad fina y gruesa, ya que adquieren habilidades de desplazamiento, equilibrio y agilidad en el uso de sus extremidades.
- **Área social**, interrelación con compañeros, trabajo en equipo y formación de valores.
- **Área funcional**, se prepara para un desenvolvimiento independiente. Además las actividades lúdicas son una herramienta fundamental para el abordaje de la desatención.

En este sentido, se proponen las actividades lúdicas como una herramienta medidora en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de primer Grado de Educación Primaria, ya que fomenta la atención, favorece la motivación y el desarrollo integral de la conducta social lo cual es necesario para la formación de un individuo independiente, analítico, participativo, espontáneo, creativo, justo, cooperador, competitivo y humanista que necesita la sociedad, capaz de enfrentar y dar solución a posibles problemas que se presenten a lo largo de su vida, así como también aportar cambios favorables que transformen la realidad social en la que este inmerso.

Siguiendo este orden de ideas, cabe destacar, que los niños actualmente se encuentran en un mundo que les exige mucho, a tal punto que terminan privándole de el derecho a jugar, los padres de la actualidad inscriben a los niños en diversas actividades extraescolares que requieren de disciplina y concentración a parte de la requerida en la escuela, ocupando así todo su tiempo, al finalizar el día se encuentran exhaustos y no gozan del juego a pesar de ser niños.

En este contexto, la implementación de estrategias lúdicas en primer. Grado de Educación Primaria, seria beneficioso, debido a que motivará a los niños a participar activamente en la adquisición y creación de conocimientos a través de experiencias dinámicas y divertidas. Los docentes independientemente de su especialidad pueden realizar clases motivadoras mediante el uso de estrategias recreativas, el educador debe ser un especialista en metodología, recursos didácticos y juegos de distintos tipos, un experto en técnicas musicales plásticas, numéricas y corporales para variar situaciones y mediar aprendizajes significativos de manera placentera para los involucrados.

Es importante señalar, que los docentes que aun desconocen las bondades de la implementación de estrategias lúdicas para fomentar la atención y la motivación en niños y niñas, así como también los demás beneficios que aporta para el crecimiento personal y social del individuo, señalados a lo largo de este trabajo de investigación, deberían acceder a una actualización de sus estrategias para adecuarlas a las necesidades y los intereses de los educandos de la actualidad, quienes exigen dinamismo y flexibilidad en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje especialmente si se trata de docentes de primer grado por las razones antes expuestas.

Bases Legales

Entre los aspectos fundamentales del presente trabajo de investigación, se encuentra el marco legal venezolano que rige entre otras cosas, la educación en el país. Para ello se dará inicio citando algunos artículos de vinculación relevante de la Constitución Nacional de la Republica vigente.

Artículo 102. “La educación es un derecho humano y un deber social fundamental... El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad... está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social...El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios contenidos de esta Constitución y en la ley.”

Artículo 103. “Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones...”

Los artículos mencionados denotan que el hecho educativo debe orientarse hacia la formación integral y el desarrollo pleno de la personalidad y las estrategias lúdicas contribuyen de manera significativa con el cumplimiento de esta norma.

Los derechos de los niños establecen que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos”, y según la LOPNA **Artículo 63:** Derecho al Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. Todos los niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

Parágrafo Primero: El ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente. El Estado debe garantizar campañas permanentes dirigidas a disuadir la utilización de juguetes y de juegos bélicos o violentos.

Parágrafo Segundo: El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños y adolescentes, debiendo asegurar programas dirigidos específicamente a los niños y adolescentes con necesidades especiales. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños y

adolescentes, y fomentar, especialmente, los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos.

Artículo 64. Espacios e Instalaciones para el Descanso, Recreación, Esparcimiento, Deporte y Juego. El Estado debe garantizar la creación y conservación de espacios e instalaciones públicas dirigidas a la recreación, esparcimiento, deporte, juego y descanso.

En este orden de ideas cabe destacar, que los niños actualmente se encuentran en un mundo que les exige mucho, a tal punto que terminan privándole de el derecho a jugar, los padres de la actualidad inscriben a los niños en diversas actividades extraescolares que requieren de su disciplina y concentración a parte de la requerida en la escuela, ocupando así todo su tiempo, al finalizar el día se encuentran exhaustos y no gozan del juego a pesar de ser niños.

En este contexto la implementación de estrategias lúdicas en primer grado de Educación Primaria, es de gran ayuda para el logro de la consolidación de los aprendizajes, debido a que motivará a los niños a participar activamente en la adquisición y creación de conocimientos a través de experiencias dinámicas y divertidas a la vez que contribuyen en la formación integral de individuos seguros participativos, capaces de transformar la realidad social en la que estén inmersos utilizando el juego sin privarlos de ese derecho.

Es importante resaltar que, El Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente 1994 en el capítulo V del perfeccionamiento de los profesionales de la docencia **artículo 139** establece que, la actualización de conocimientos, especialización de las funciones y el perfeccionamiento, tiene carácter obligatorio y al mismo tiempo constituyen derecho para todo docente en servicio. Las autoridades educativas competentes en atención a las necesidades y prioridades del sistema educativo fijaran políticas y establecerán programas permanentes de actualización de conocimientos, perfeccionamiento y especialización con el fin de prepararlos suficientemente en función del mejoramiento cualitativo de la educación.

Cabe destacar que, la Ley Orgánica de Educación expresa:

Artículo 6, numeral 3, literal d: “El estado...planifica, ejecuta, coordina políticas y programas de desarrollo socio-cognitivo integral de ciudadanos y ciudadanas articulando de forma permanente el aprender a ser, conocer, a hacer y a convivir para desarrollar armónicamente los aspectos cognitivos, afectivos, axiológicos y prácticos...”

Artículo 14: “La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, concebida como un proceso de formación integral...la didáctica esta centrada en los procesos que tienen como eje la investigación, la creatividad y la innovación, lo cual permite adecuar las estrategias, los recursos y la organización del aula, a partir de la diversidad de intereses y necesidades de los y las estudiantes”

Artículo 15, numeral 8: “La educación...tiene como fin desarrollar la capacidad de abstracción y el pensamiento crítico mediante la formación...con métodos innovadores que privilegien el aprendizaje desde la cotidianidad y la experiencia.

En la Ley Orgánica de Educación queda claramente establecido que el estado debe ejecutar programas de desarrollo socio-cognitivo integral de los ciudadanos utilizando una didáctica que tenga como eje la innovación y la creatividad, cabe destacar que las estrategias lúdicas contribuyen con el cumplimiento de esta ley.

Por otra parte, el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano señala que, la educación primaria del **SEB** garantiza la formación integral de los niños y niñas desde los seis (6) hasta los doce (12) años de edad, o hasta su ingreso al subsistema siguiente.

Su finalidad es formar niños y niñas con actitud reflexiva, crítica e independiente, con elevado interés por la actividad científica, humanista y artística; con una conciencia que le permita comprender, confrontar y verificar su realidad por si mismo y si misma; que aprendan desde el entorno, para que sean cada vez mas participativos, protagónicos y corresponsables de su actuación en la escuela, familia y comunidad.

Cabe agregar, que las experiencias de aprendizajes, deben propiciar una relación comunicativa y potenciadora de la capacidad de resolver problemas, a través

de la cual los actores del hecho educativo experimente constantemente para movilizar sus procesos y operaciones mentales, partiendo de la confrontación teórica de la realidad y, sobre todo, nutriéndose de sentimientos de amor, humildad y confianza en el dialogo; para que así se fortalezca una toma de conciencia basada en lo que se aprende; en las instancia de construcción e interacción de saberes, hacia el desarrollo humano y social, demanda la inclusión de aspectos fundamentales del proceso educativo, como son: la afectividad y lo lúdico, los cuales guardan plena coherencia con las aéreas de aprendizaje definidas en esta construcción curricular.

En este sentido, la afectividad como proceso presente en todo proceso educativo, tiene como fin potenciar el desarrollo social, emocional, moral, cognitivo y del lenguaje de los y las estudiantes; aspecto que, articulado con las experiencias de aprendizaje de carácter lúdico, promueven en los niños y niñas el aprendizaje en la medida en que favorecen la posibilidad de aprender con los demás y acordar y cumplir normas sociales.

Además, se pueden utilizar estrategias de resolución de problemas en colectivo, encontrando soluciones comunes, lo que convertirá a los conocimientos en un desafío que favorezca la confianza y la alegría, al abrir nuevas interrogantes que favorecen el desarrollo de las potencialidades.

Cabe destacar que, estos aspectos deben estar presentes en todas las actividades que se planifiquen en los procesos educativos de cada subsistema. En tal sentido, las experiencias de aprendizajes deben ser desarrolladas en una atmósfera de respeto a las ideas ajenas, alegría, afecto, creatividad, reflexión, dialogo, libertad y participación activa en los procesos de construcción colectiva de los conocimientos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Metodología

Toda investigación debe orientar su metodología de trabajo hacia la búsqueda de la información pertinente a cada caso específico, lo cual permite el desarrollo eficaz y efectivo de la misma.

Al respecto, Ramírez (2004), expresa que el marco metodológico hace referencia al lugar del proyecto destinado para suministrar la información sobre la manera como se va a realizar la investigación”.

Siguiendo el mismo orden de ideas, se puede decir que existen diversos tipos de investigación, uno de ello es el que hace referencia al estudio de fenómenos en la realidad misma en la que se producen. Con base a las intenciones de los objetivos se atendieron los lineamientos de un diseño de campo que según Arias (2004) consiste en “la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos” (p.48).

Al respecto Bravo citado por Ramírez (2004) señala que, la investigación de campo es a través de la cual se estudian los fenómenos sociales en su ambiente natural.

En este sentido, se puede decir que la investigación a realizada fue una investigación de campo, debido a que para su desarrollo hubo que dirigirse a las aulas de clase de primer grado de Educación Primaria, para recaudar la información necesaria en el desarrollo del proyecto.

Por otra parte, cabe destacar cual fue el alcance del presente trabajo de investigación y para ello se establece que, el nivel de profundidad es el nivel

descriptivo, entendiéndose el mismo, como el análisis de una realidad para describirla con la obtención de los datos recabados en forma directa de dicho entorno.

Asimismo, Selltiz y Jahoda citado por Ramírez (2004), señalan que el nivel descriptivo “es cuando el alcance de los estudios se extiende hasta la determinación de la frecuencia con que algo ocurre o con lo que algo se halla asociado o relacionado con otro factor.

En este orden de ideas se destaca, que para el logro del objetivo general del presente trabajo de investigación, fue importante determinar la frecuencia con la que se implementan las estrategias lúdicas como herramienta para fomentar la atención en niños y niñas de primer grado de Educación Primaria, además determinar si la implementación de dichas actividades fomenta también la motivación en los estudiantes.

Por lo tanto, se desarrollaron objetivos específicos tomando en cuenta lo expuesto por La Cueva (2006) quien señala que una propuesta didáctica se debe diseñar, aplicar y evaluar mediante una prueba piloto previo diagnóstico del contexto a trabajar, lo cual se realizó en fases. En atención al planteamiento anterior, se llevo a cabo el desarrollo de dichos objetivos.

En la primera fase se realizó el diagnóstico de las necesidades de actualización de los docentes respecto a la implementación de estrategias lúdicas para fomentar la atención y motivación, en niños y niñas de primer grado de Educación Primaria. Para ello fueron utilizados las técnicas e instrumentos de recolección de datos que más se adaptaron al contexto a estudiar los cuales se validaron a través del juicio de expertos.

Posteriormente, se analizaron los aportes significativos que la implementación de las estrategias lúdicas devenga en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje para fomentar la atención, motivación y desarrollo integral de los estudiantes, con base en los antecedentes investigativos existentes en esta temática y fundamentos teóricos.

En la tercera fase se diseñó una propuesta, que consiste en una guía de estrategias lúdicas como estrategia didáctica aplicable que estimula la atención, la participación y favorece el desarrollo del pensamiento, la motivación y la conducta social de los niños y niñas de primer grado de Educación Primaria.

Población y Muestra

Población

Ramírez, (2007; p.73), expresa que, la población es un subconjunto del universo conformado en atención a un determinado número de variables que se van a estudiar. En sentido aproximado, Hernández, Fernández y Baptista. (1991) Señalan que, la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificación”.

De tal manera que, para un proyecto de investigación, la población es un número de unidades observacionales, en este caso, la población se suscribió a los docentes y estudiantes de primer grado de Educación Primaria de una institución educativa privada del Edo. Lara, Municipio Iribarren.

Muestra

La muestra objeto de estudio en esta investigación fue, el total de la población antes mencionada, conformado por 4 docentes de primer grado, distribuidos en secciones A, B, C, D; por su parte, los estudiantes son 30 por sección para un total de 120, niños y niñas en edades comprendidas entre 5 y 7 años. El criterio de escogencia de la muestra esta basado en que esa es el área de aplicación del objeto de estudio de este trabajo debido a que primer grado, es un año de transición y cambios significativos, donde lo lúdico de la Educación Inicial es sustituido por el formalismo de la educación primaria, y de no ser canalizado este choque puede afectar de manera negativa el proceso de enseñanza de aprendizaje y el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas en esta etapa, la cantidad poco numerosa de los sujetos de investigación queda justificada por el planteamiento de Hernández, Fernández y Baptista (1991), quienes señalan que un estudio no será mejor porque consideren una población más grande.

Operacionalización de la variable

Las variables son un atributo que puede variar de una o mas forma. En este orden de ideas, Sarokin y otros citado por Ramírez (2007), señalan que las variables sintetizan conceptualmente lo que se quiere conocer acerca de las unidades de análisis.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir, que las variables conforman los elementos que se desean estudiar en un trabajo de investigación y son a su vez las portadoras de la información necesaria para el desarrollo del mismo, se desprenden directamente de los objetivos del trabajo.

En este sentido, se establece que las variables del presente trabajo de investigación son, las Estrategias Lúdicas: Recurso metodológico que de manera organizada permite incorporar una cantidad de conocimientos natural y espontáneamente utilizando el juego como mediación; La atención: Característica que presenta el individuo al no mantener su concentración focalizada en una actividad específica en un periodo de tiempo determinado y La Motivación: surge cuando un individuo tiene necesidades insatisfechas y desarrolla un estado de tensión e inicia la búsqueda de una salida satisfactoria; debido a que estas recogen la información pertinente para la determinación de la necesidad de implementar las actividades lúdicas como herramienta para fomentar la atención y la motivación de los niños y niñas de primer grado de Educación Primaria, siendo este el objetivo general que persigue el proyecto.

Cabe señalar que existen algunas relaciones de causa y efecto entre las variables, así lo afirma el Ramírez, (2007), específicamente en este caso las estrategias lúdicas son causa siendo la atención y la motivación el efecto producto posiblemente del comportamiento de la primera. En el mismo orden de ideas se procede con la descomposición de las variables de estudio, con la finalidad de orientar de manera focalizada los aspectos que realmente se desean conocer de ellas,

ya que, en dichos aspectos se concentra la información necesaria para el desarrollo del proyecto, a esto se le llama operacionalización de las variables.

Cuadro N°. 1
Cuadro de Operacionalización de Variables

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	FUENTE	TÉCNICA	INSTRUMENTO	ITEMS
Estrategias Lúdicas	Recurso metodológico que de manera organizada permite incorporar una cantidad de conocimientos natural y espontáneamente utilizando el juego como mediación.	Pedagógica	Planificación docente Ejecución de la mediación de los aprendizajes	Docente	Encuesta	Cuestionario	1,3,4,5,7,8,12,13, 17 2,6,9,10,11,14,15,16,17
Atención	Característica que presenta un individuo al no mantener su concentración focalizada en una actividad específica en un periodo de tiempo determinado	Áreas de desarrollo	Física, Social Cognitivo	Estudiantes	Observación	Lista de Cotejo	5,12,10 3,4,7,9,11,12,15 3,4,5,7,13,14,16,17
Motivación	La motivación surge cuando un individuo tiene necesidades insatisfechas y desarrolla un estado de tensión e inicia la búsqueda de una salida satisfactoria.	Áreas de desarrollo	Física, Social Cognitivo	Estudiantes	Observación	Lista de Cotejo	5,12,10 1,2,3,6,8,9,11,15 1,2,3,5,6,8,12,17

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Con la finalidad de dar respuesta a los objetivos de la investigación, fueron utilizadas las técnicas de la observación y la encuesta, que es definida por Hurtado (1998; p.36) como “una técnica parecida a la entrevista, ya que busca obtener información a través de preguntas a otras personas, solo que en la encuesta no se establece un dialogo con el entrevistado”. Para la recaudación de la información pertinente en este caso respecto al comportamiento de las variables de estudio se aplicaron dichas técnicas a las fuentes (docentes y estudiantes de primer grado de Educación Primaria) mediante de los instrumentos lista de cotejo con 17 ítems y cuestionario con 17 ítems respectivamente. El autor antes citado (p.49) define el cuestionario como “un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento.

Validez

Los instrumentos de recolección de datos deben recoger la información necesaria para medir lo que se desea, así lo expresa Ramírez en la obra anteriormente citada, así como también, los ítems de esos instrumentos deben ser cuidadosamente redactados en pro de la misma acción.

Ahora bien, si se quiere garantizar de alguna forma que el investigador esta orientando sus esfuerzos correctamente, lo más recomendable es que recurra a la validación de expertos, que no es más que, escuchar las sugerencias que algún investigador de reconocida trayectoria aporte respecto al los instrumentos que se van a utilizar en el desarrollo de la investigación.

En sentido aproximado Ruiz (2001), sugiere contactar a dos jueces o expertos para que juzguen de manera independiente los instrumentos sometidos a prueba, partiendo de allí, los instrumentos a utilizados en el desarrollo de la presente investigación, fueron sometidos al juicio de dos expertos de reconocida trayectoria, quienes aportaron sugerencias significativas respecto a redacción del ítems No. 6, 11,

12 y 13 de la encuesta a los docentes y aspectos a considerar en la muestra respecto a la participación de los niños, lo cual permitió enfocar las intencionalidades del estudio de forma óptima, así como también, modificar los ítems para que evidenciaran pertinencia y coherencia respecto a los objetivos establecidos y de igual manera evaluar la claridad en la redacción, cosa que es imperativa debido a que un ítems mal redactado puede llevar a conclusiones erradas.

Confiabilidad

El nivel de confianza de un instrumento de medición viene a ser el margen de seguridad que tendremos al momento de generalizar los resultados obtenidos después de haber estudiado la muestra con respecto a la población, (Ramírez, 2007). En este sentido, la confiabilidad se estimó a través de la realización de la prueba piloto, prueba que se aplicó a una población con características similares a la del objeto en estudio, pero ajenos a ellos, con el fin de determinar las posibles fallas e identificar en que medida cumplen con el propósito para el cual fueron diseñados y verificar su funcionamiento y aplicabilidad.

Cabe destacar que, la confiabilidad es, para Ramírez (1998), “un índice o coeficiente expresado habitualmente con números entre 0 y 1, que muestra hasta que punto un instrumento mide consistentemente las variables” (p.56)

Al obtener los resultados, se procedió a medir la confiabilidad del instrumento aplicado a 10 docentes, no pertenecientes a la institución objeto de estudio para esta investigación, a través del índice de Alpha-Cronbach, cuya fórmula es como sigue:

$$\alpha = \left[\frac{K}{K - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Este índice aplica los siguientes criterios:

Valores	Criterios
De 1 a 0	No es confiable

De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,50 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,90 a 1,0	Alta confiabilidad

El cálculo del coeficiente de Cronbach se realizó mediante la varianza de los ítems la varianza del puntaje total obtenido en la Prueba Piloto, aplicando la fórmula anteriormente descrita y se construyó la tabla para su cálculo, quedando los cálculos de la siguiente forma:

Cuadro N°. 2

SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S_i^2
ITEM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S_i^2
1	5	4	3	1	3	3	1	2	3	5	1,8
2	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	0,21
3	4	5	2	5	3	4	5	2	3	5	1,36
4	4	5	2	4	3	4	5	5	3	5	1
5	1	5	3	5	3	4	4	4	5	4	1,36
6	4	5	3	2	4	2	5	5	3	5	1,36
7	4	5	4	5	3	5	5	2	3	5	1,09
8	4	4	2	5	4	4	5	5	4	5	0,76
9	3	4	4	5	4	3	5	5	5	5	0,61
10	4	5	3	4	5	3	5	5	3	5	0,76
11	3	4	3	4	5	4	5	5	3	5	0,69
12	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	0,09
13	3	5	3	4	4	4	5	5	3	5	0,69
14	3	4	5	3	4	4	4	2	4	4	0,61
15	3	5	2	4	2	4	5	5	3	5	1,36
16	3	4	2	4	4	4	5	5	3	5	0,89
17	3	5	1	3	4	4	5	3	2	3	1,41
	90	124	82	106	106	99	120	110	93	113	23,91

K:	El número de ítems	17
S_i^2:	Sumatoria de las varianzas de los ítems	23,91
S_T^2:	La varianza de la suma de los ítems	161

17/16	[1	-	0,15]
1,04	[0,85]		
=	0,88				

Del resultado anterior, se puede establecer que el instrumento es muy confiable.

Para establecer la confiabilidad del Instrumento aplicado a los estudiantes, luego de su validación, se procedió a realizar una prueba piloto del mismo, para lo cual se seleccionaron 10 alumnos con las mismas características de los que integran la muestra, pero que no pertenecen a la Institución. Luego de aplicarles el Instrumento se tabularon los resultados y se sometieron al coeficiente de Kuder – Richardson, el cual según Ruíz Bolívar (1998), estima la consistencia interna de un instrumento. Se realizó de la siguiente manera:

$$R_{tt} = n/n-1 \times V_t - \sum pq / V_t$$

$$= 17/17-1 \times (3.16) - (1,74)/3.16 = 1.45 - 0.59 = \mathbf{0,86}$$

De los resultados obtenidos de la Prueba Piloto y utilizando el estadístico Kuder - Richardson, se estableció que existe una confiabilidad de 0,86 con respecto a las respuestas de los ítems, lo que significa que el instrumento es muy confiable para obtener la información requerida.

Técnica para el Procesamiento de la Información

Para el procesamiento de la información obtenida se utilizó la tendencia porcentual de las respuestas paritarias, como técnica, lo cual permitió una apreciación más clara y específica de las respuestas y su inherencia en la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Análisis e interpretación de los resultados

Con el propósito de deslindar los resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos a docentes y estudiantes respectivamente, se tabularon todas los datos recabados y se graficaron, realizándose un análisis de los mismos, utilizándose la tendencia porcentual de las respuestas paritarias, como técnica para el procesamiento de la información, lo cual permitió una apreciación más clara y específica de estos, lográndose de esta manera, establecer conclusiones.

Cuadro N°. 3

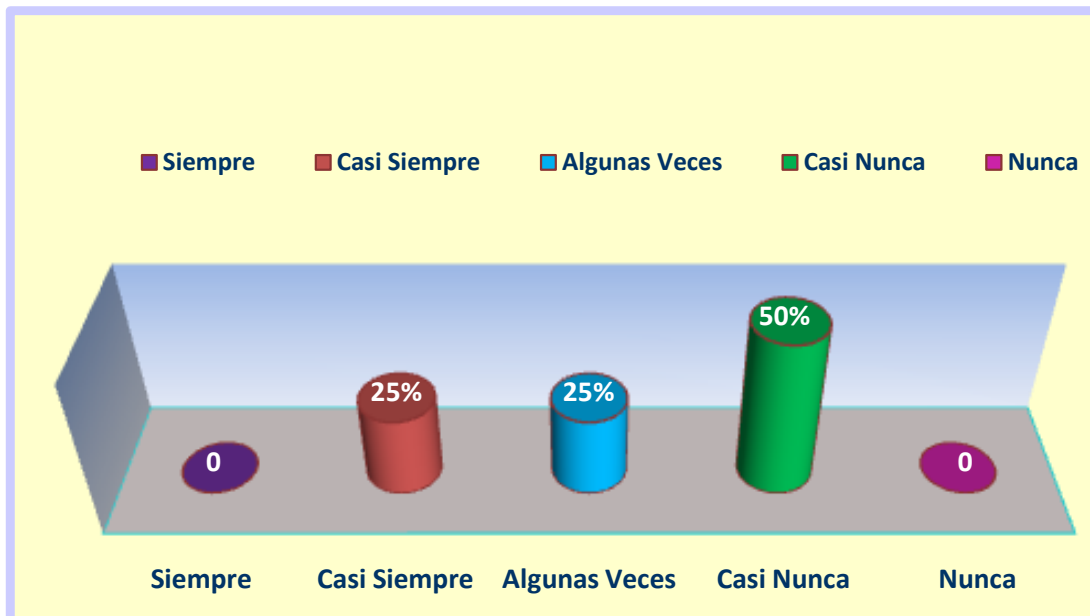
Tabulación de las encuestas realizadas a docentes de primer grado de Educación Primaria					
No. De ítems	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
1			1	2	1
2		1	1	2	
3			2	2	
4	1	2	1		
5		2	2		
6		1	2	1	
7			1	1	2
8	1	2	1		
9			3	1	
10	4				
11		3	1		
12	1	1	2		
13		2	2		
14	4				
15	3	1			
16	1	1	2		
17	2			1	1



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 1. Ítem N° 1: Utiliza el juego como una vía para lograr un aprendizaje significativo.

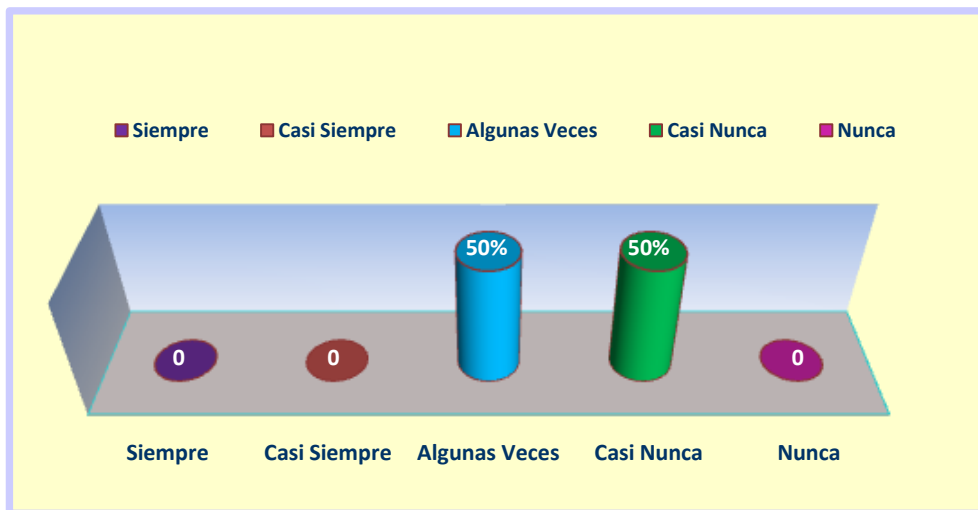
Como se observa en el gráfico, el 50% de los docentes encuestados (2) casi nunca emplea el juego como una vía para lograr aprendizajes significativos; el 25% (1) afirmó que algunas veces utiliza el juego con ese propósito y un 25% (1) expresó que nunca emplea el juego con esa finalidad, de lo cual pudiera inferirse que no se emplean con regularidad las estrategias lúdicas, a pesar de lo establecido en el diseño Curricular Bolivariano que señala que el juego le proporciona a los niños y niñas la oportunidad de vivir experiencias enriquecedoras de las cuales se puede obtener un aprendizaje significativo de manera natural y casi imperceptible.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 2. Ítem N° 2. Pone en práctica actividades lúdicas para fomentar la integración de los niños y niñas en clase.

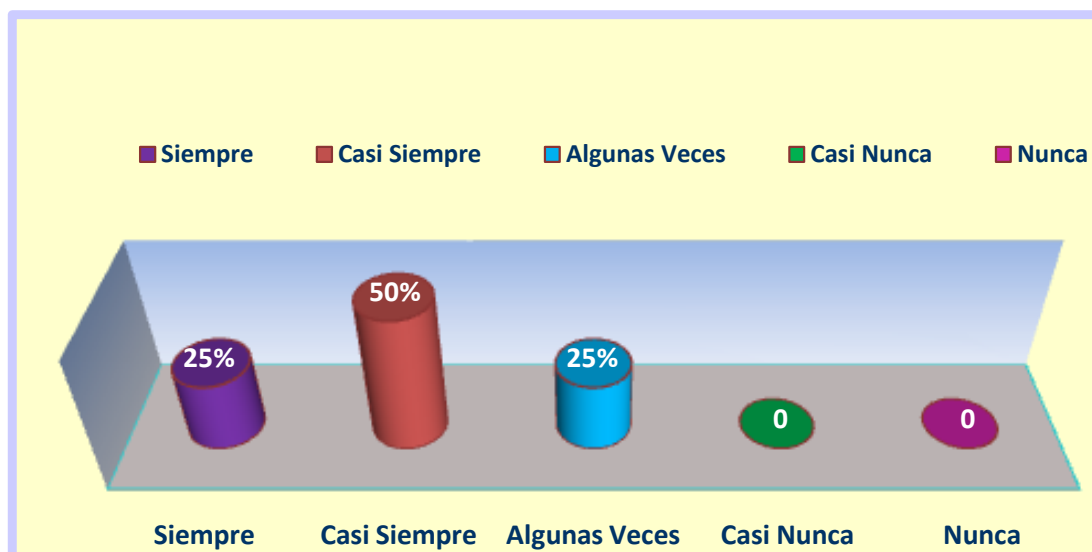
Se percibe claramente en el gráfico mostrado que el 50% de los docentes (2), expresado en la encuesta que casi nunca pone en práctica las actividades lúdicas para fomentar la integración en clase, el 25% (1) afirmó que algunas veces lo hace y un 25% (1) señaló que casi siempre las utiliza, cabe agregar que es muy probable que alguno desconozca que las dinámicas grupales, los ejercicios de relajación y muchos de los ejercicios de atención empleados por los docentes frecuentemente, también forman parte de las actividades lúdicas en atención a lo expresado por Narvaez. (1995) que señala la necesidad de actualización de los docentes.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 3. Ítem N° 3. Organiza actividades lúdicas que fomenten el desarrollo cognitivo en niños y niñas.

Se destaca en el gráfico observado un balance entre las respuestas de las opciones casi nunca 50% (2 docentes) y algunas veces 50% (2 docentes), lo que indica que la tendencia de los docentes hacia la organización de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo cognitivo es poco frecuente, ninguno de los entrevistados respondió casi siempre y tampoco siempre. De lo anterior se infiere que no se cumple con lo establecido en el Diseño Curricular Bolivariano que destaca la importancia de la implementación de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 4. Ítem N° 4. Planifica actividades individuales para abordar el desinterés y la falta de atención en los niños y niñas.

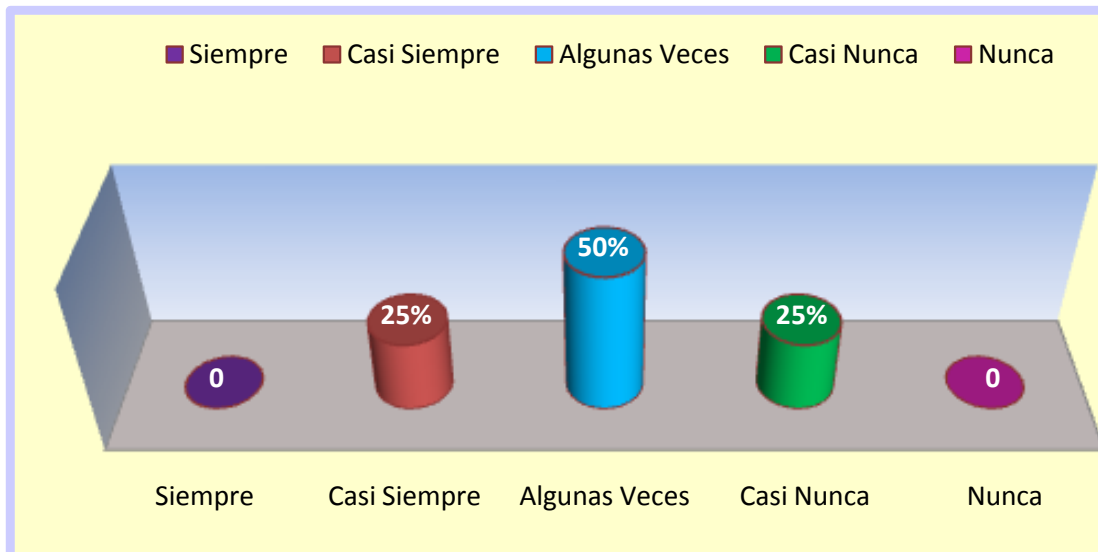
El gráfico presentado revela que la mayoría de los encuestados emplea las actividades individuales para abordar el desinterés y la falta de atención de los niños y niñas en el aula de clase, un 50% conformado por 2 docentes expresó que casi siempre lo hace, un 25% conformado por 1 docente respondió que algunas veces y un 25% afirmó que siempre utiliza las actividades individuales. No respondieron nunca, ni casi nunca tampoco, lo que indica que los docentes implementan con más frecuencia las actividades individuales que las actividades grupales. Cabe destacar que las estrategias lúdicas pueden aplicarse de manera individual o grupal según la intencionalidad del docente y Urkizu. M, psicopedagoga en España, señala que son de gran utilidad cuando se desea modificar una conducta como la desatención ya que resultan motivadoras para los niños y niñas que muestran apatía frente a las actividades de la jornada escolar diaria.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 5. Ítem N° 5. Organiza juegos que contribuyan a que los niños y niñas que manifiestan conductas de apatía en el aula, participen voluntariamente y con entusiasmo en la realización de actividades escolares.

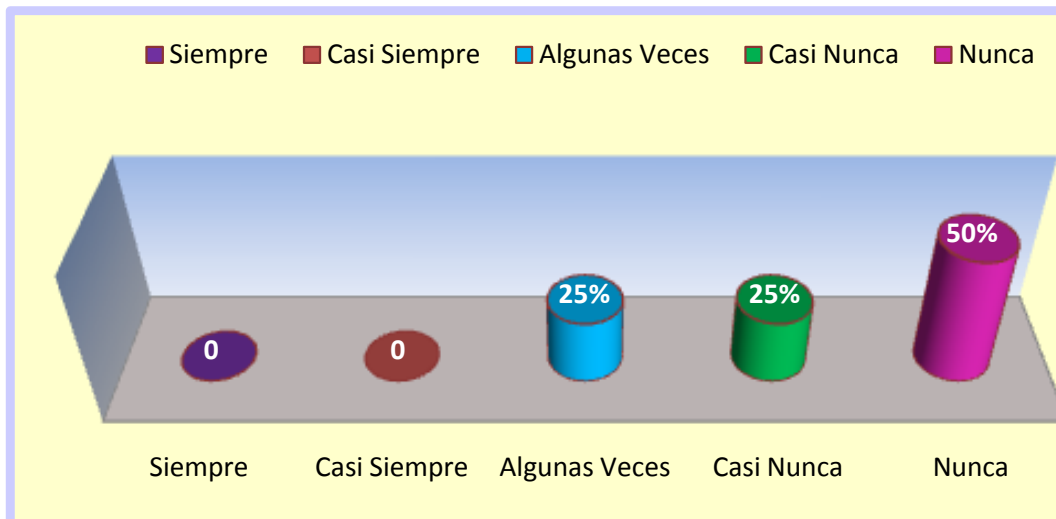
En el gráfico anterior, se demuestra que el 50% (2) de los encuestados casi siempre organiza juegos para fomentar la participación de los niños y niñas, mientras que el otro 50%(2) algunas veces organiza este tipo de actividad, respuesta que resulta algo contradictoria si se compara con el gráfico número 3; quizás esto se debe a que no discernen con claridad entre estrategias lúdicas y juegos reiterando lo expresado por Narváez en su estudio quien señala que existe una necesidad de actualizar a los docentes respecto a las estrategias lúdicas.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 6. Ítem No 6. Percibe que a través de las actividades propuestas en clase los niños y niñas liberan emociones, desarrollan habilidades y obtienen información.

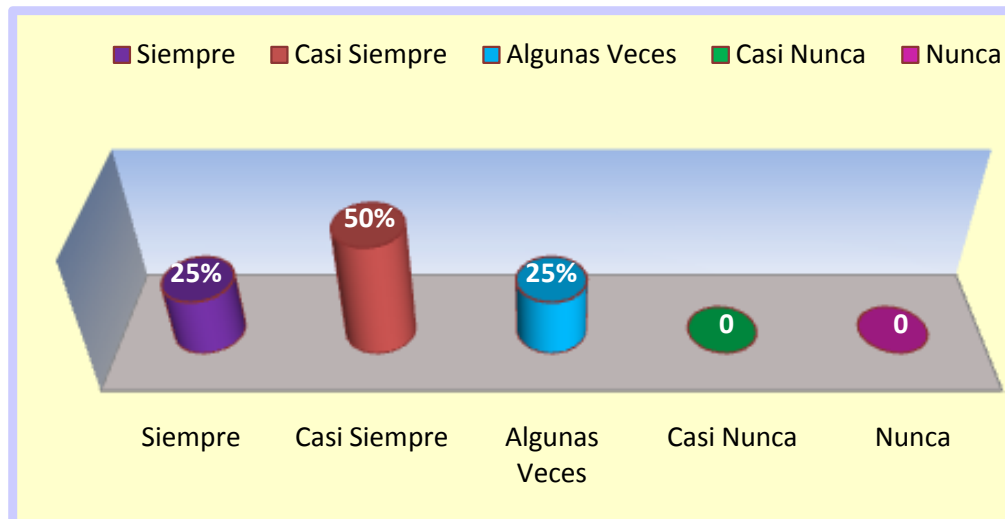
Claramente se evidencia que algunas veces el 50%(2) de los encuestados, perciben la liberación de emociones, desarrollo de las habilidades y que obtienen información los niños y niñas a través de las actividades propuestas, mientras un 25% (1) casi siempre lo percibe y el otro 25% (1) casi nunca observan que los niños y niñas liberan emociones, desarrollan habilidades y obtienen información a través de las actividades propuestas. Cabe destacar que es probable que esto no ocurriría si en las actividades propuestas se incluyeran las actividades lúdicas, ya que a través de ellas se dan todas las características mencionadas según lo expuesto por Márcanos. (1987).



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 7. Ítem N° 7. Promueve actividades lúdicas que influyan de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas.

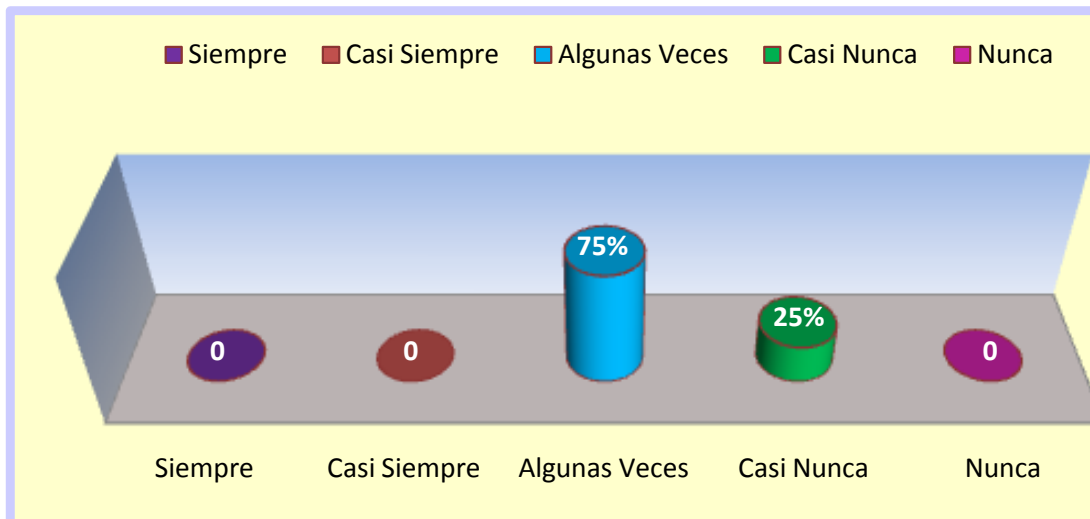
El gráfico presentado demuestra que el 50%(2) de los docentes nunca han promovido las actividades lúdicas como herramienta en el proceso, el 25%(1) de los docentes casi nunca han utilizado las actividades lúdicas que influyan de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, sin embargo, el otro 25%(1) afirma que algunas veces las utiliza, esto indica que existe una autonomía en cuanto a las planificaciones en las aulas de clases. De lo anterior se infiere que no se cumple con lo establecido en la Ley Orgánica de Educación respecto a que el estado debe promover planificar y ejecutar programas de desarrollo integral utilizando una didáctica que tenga como eje la innovación y la creatividad, en este contexto las estrategias lúdicas resultan idóneas por presentar esas características.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 8. Ítem N° 8. Organiza actividades que incentiven a los niños y niñas a desenvolverse de manera independiente.

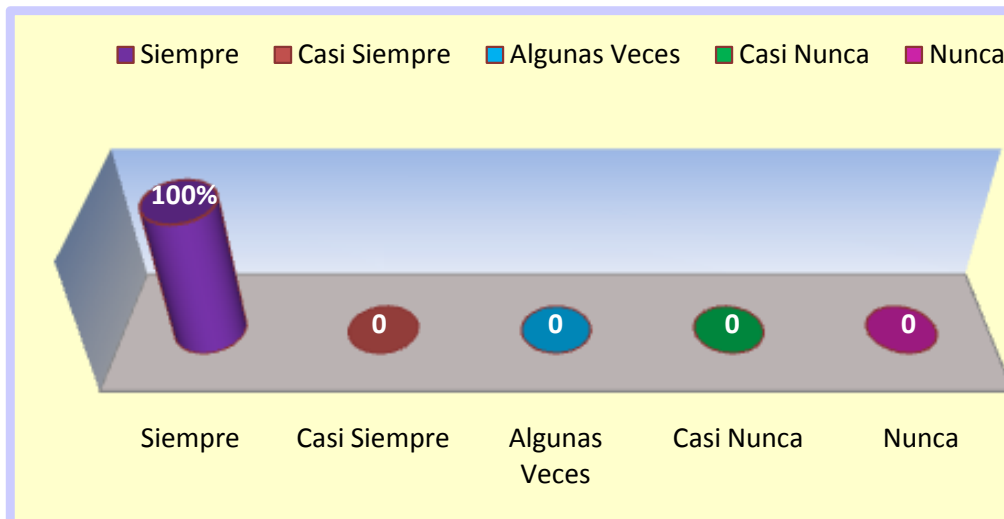
En el presente grafico se observa que el 50%(2) casi siempre organiza actividades para estimular a los niños y niñas a desenvolverse de manera autónoma, el 25%(1) de los docentes siempre impulsan actividades para que el niño y niña se desenvuelva de manera independiente, pero el otro 25%(1) de los encuestados reconoció que casi nunca implementa actividades con ese fin. Esto indica que existe una estabilidad en los porcentajes de frecuencia con una tendencia a la organización de actividades para el incentivo de la independencia de los educandos, en este contexto cabe resaltar que las estrategias lúdicas contribuyen con la formación de la personalidad así lo exprese Ernest (1990).



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 9. Ítem N° 9. Imparte la enseñanza del trabajo en equipo para la realización de actividades en clase.

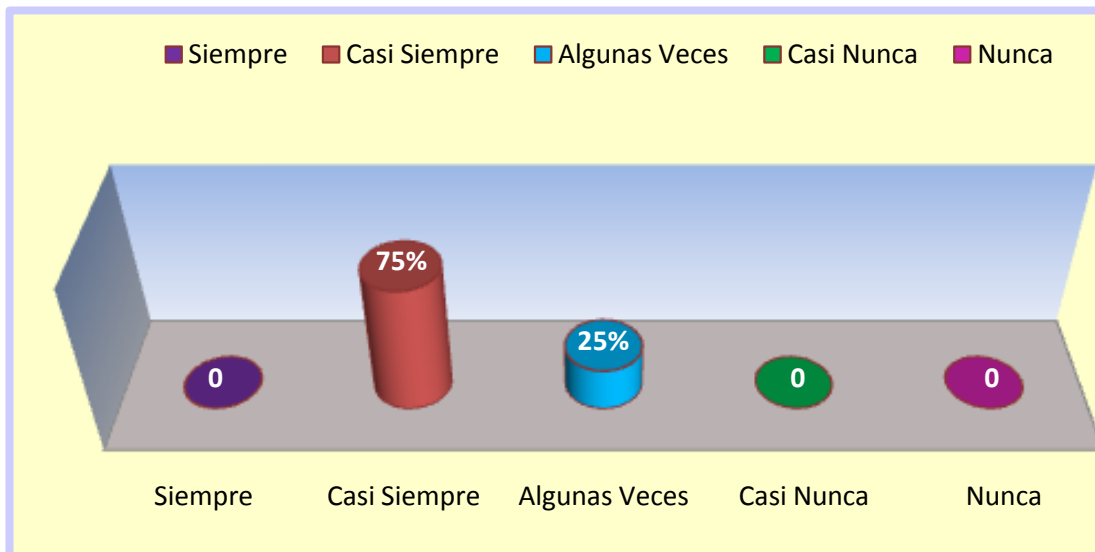
Según el gráfico presentado el 75%(3) de los encuestados algunas veces efectúan trabajos en equipo, mientras que el 25%(1) casi nunca realiza trabajos en equipo. Se considera que la realización de trabajo en equipo es una de las formas más eficaz y efectiva de aprender, así como también es la forma de desarrollar habilidades de los niños y niñas; el resultado no es lo esperado, en atención a lo expresado por la Unidad de Psicología de la Universidad Católica Andrés Bello para un taller respecto a las diferencias individuales a los cuadros psicológicos en la escuela, (2004), se piensa que sería beneficioso incrementar la ejecución de actividades grupales con la implementación de estrategias lúdicas, lo cual será de gran impacto en los niños y niñas.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 10. Ítem N° 10. Valora la participación espontánea de los niños y niñas durante el desarrollo de la jornada.

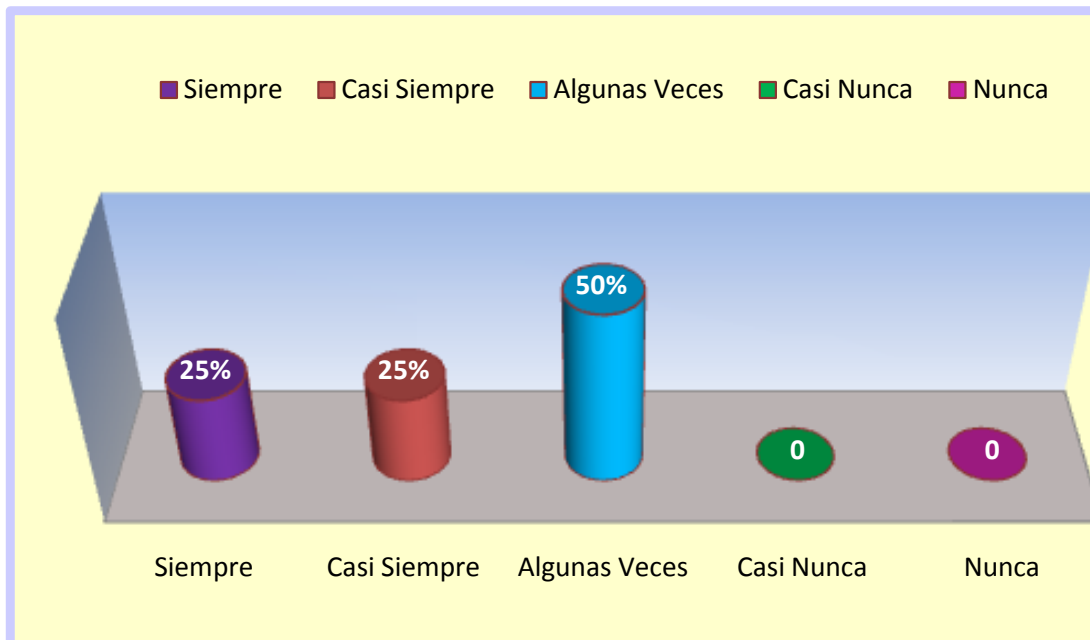
Es gratificante observar que el 100%(4) siempre valora la participación espontánea de los niños y niñas durante el desarrollo de la jornada escolar, lo cual resulta gratificante, ya que es imperativo estimular e incentivar al estudiante que se interesa y participa activamente en su proceso de enseñanza y aprendizaje.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 11. Ítem N° 11. Motiva usted al niño y niña a participar en las actividades escolares.

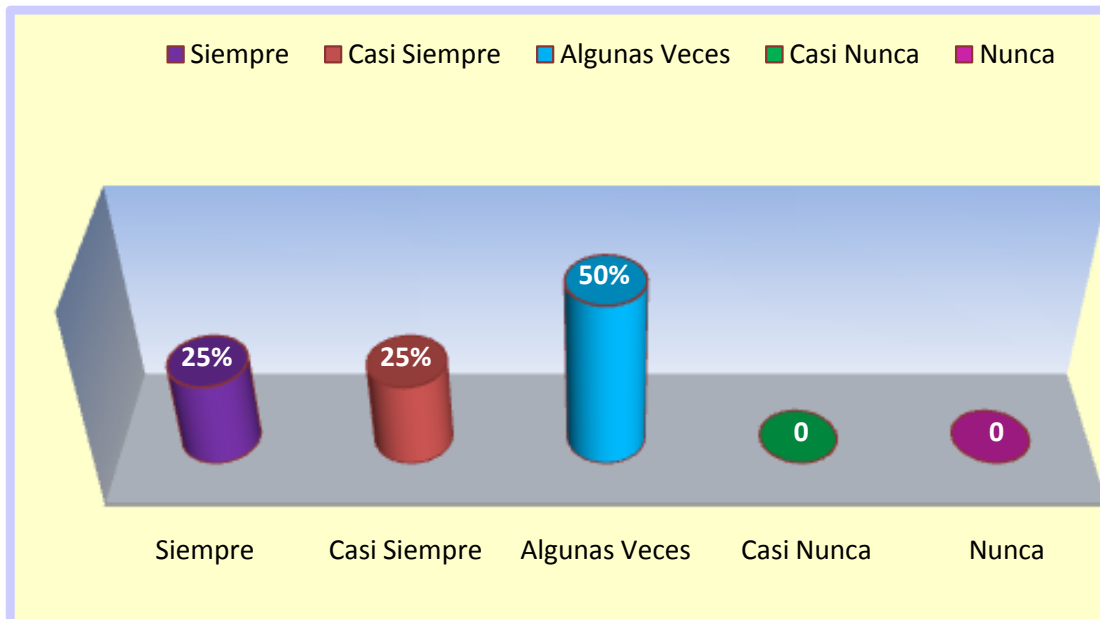
Según los datos obtenidos, siempre el 75%(3) de los encuestados casi siempre son motiva a sus estudiantes a participar en clase, pero el 25%(1) reconoce que solo algunas veces motiva a los educando a participar en clase; teniendo en cuenta lo expresado por el Dr. Restrepo (1995) quien destaca que la actitud del docente interviene en el proceso de aprendizaje del niño, se puede señalar que las estrategias lúdicas son motivadoras ya que su naturaleza está enmarcada en el dinamismo del juego.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 12. Ítem N° 12. Utiliza estrategias en el aula de clase que se adaptan a las necesidades de los educandos de la actualidad.

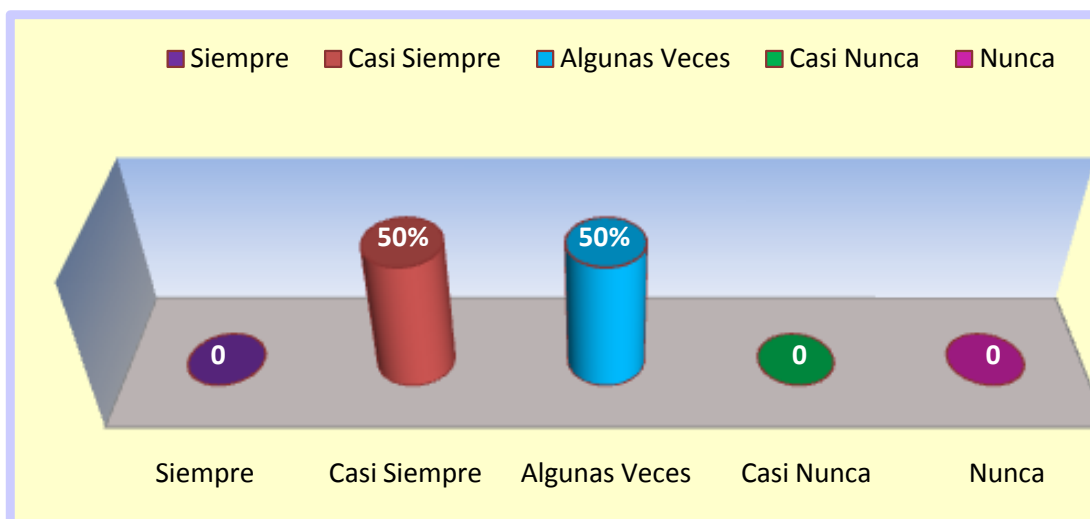
Al observar el gráfico presentado, se demuestra que el 50%(1) de los encuestados considera que solo algunas veces utilizan las estrategias en el aula de clase que se adaptan a las necesidades del educando actual; pero el 25%(1) afirmó que casi siempre manejan las estrategias en el aula de clase adaptadas a los intereses de sus estudiantes, así mismo un 25%(1) respondió que siempre utilizan estrategias adaptadas a los intereses de los niños y niñas, en atención a lo expresado por Ausubel, se puede decir que, es importante que el docente vincule la construcción de conocimientos con los intereses de los educandos y las estrategias lúdicas son efectivas para lograr ese propósito, solo depende de el enfoque que el docente como mediador establezca en su implementación.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 13. Ítem N° 13. Utiliza diferentes estrategias didácticas con el propósito de facilitar el proceso educativo.

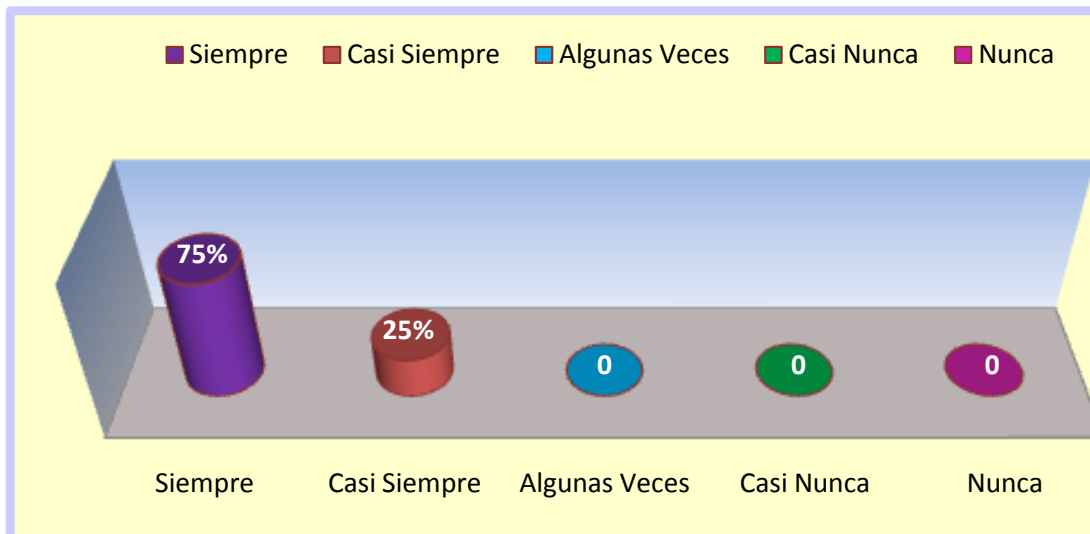
Se puede constatar en este gráfico, que el 50% (2) de los docentes algunas veces utiliza estrategias didácticas variadas para facilitar el proceso educativo, el 25% (1) casi siempre lo hace, pero el otro 25% (1e) afirmó que siempre utiliza la diversidad con ese fin, razón por la cual se puede decir, que existe una falla en la planificación de los docentes, porque quedó demostrado en el trabajo presentado que los educandos de la actualidad demandan estrategias innovadoras tan cambiantes como sus intereses y su entorno social.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 14. Ítem N° 14. Promueve la participación activa de los estudiantes para la construcción de su propio aprendizaje.

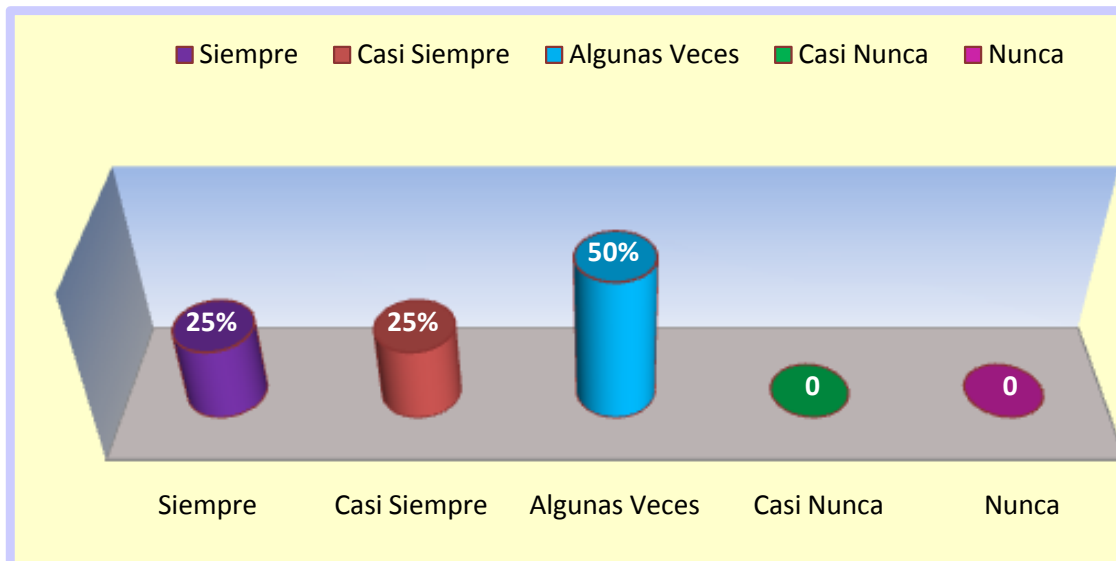
Se aprecia claramente que el 50%(2) de los encuestados casi siempre promueven la participación activa de los estudiantes para la construcción de su propio aprendizaje, mientras el otro 50%(2) considera que solo algunas veces originan la participación activa de los educando ; teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que en el desarrollo de las actividades lúdicas todos los involucrados deben participar de manera activa y por igual, para que de alguna manera sean ellos los protagonistas de su propia instrucción lo cual las hace una herramienta idónea para ese fin así lo expresa Chateau (1996).



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 15. Ítem N° 15. Elogia a los niños y niñas que participan espontáneamente en actividades escolares.

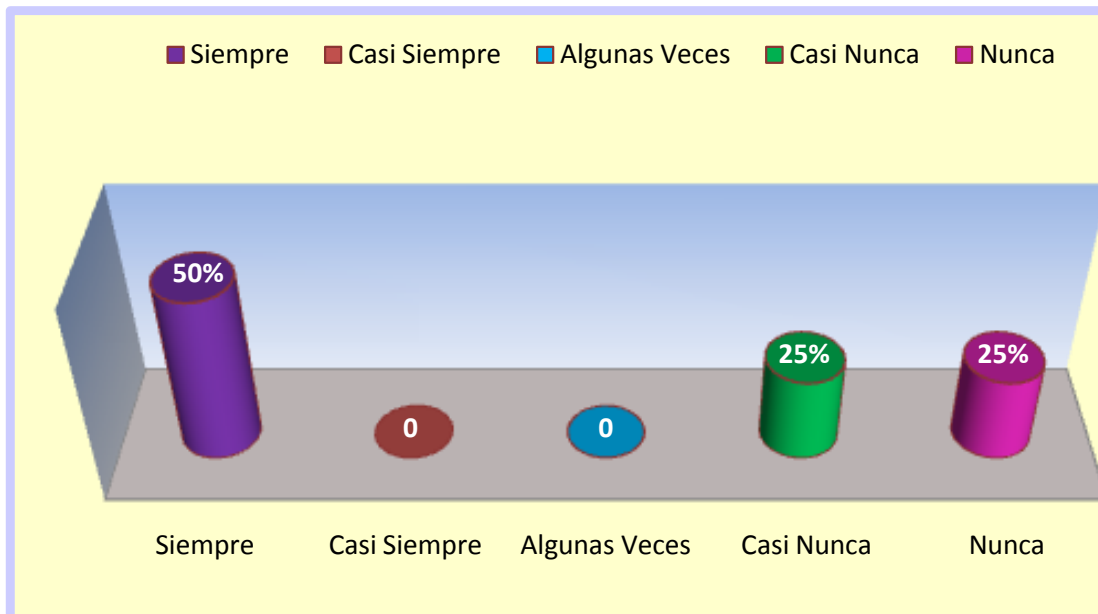
En el gráfico se destaca que el 75% (3) de los encuestados siempre elogian a los niños que participan espontáneamente en las actividades escolares, mientras que el 25% casi siempre, lo hace, es grato comprobar que esto sucede, ya que es un refuerzo audio visual de gran relevancia que afecta de manera significativa el desarrollo de la personalidad de un individuo, aun mas si se trata de niños y niñas, es importante tener en cuenta que las estrategias lúdicas permiten que cada participante sea protagonista y esto da oportunidad para los elogios.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 16. Ítem N° 16. Mantiene comunicación asertiva con padres y representantes para el abordaje de problemas de atención, desinterés y apatía de los niños y niñas

Se puede evidenciar a través del gráfico que el 50%(2) de los encuestados manifiestan que algunas veces no se da una comunicación asertiva con los padres y representantes de los niños y niñas por falta de disposición de los representantes; pero el 25% (1) de los encuestados señalan que casi siempre mantienen comunicación asertiva con los padres y representantes de los educandos, y el otro 25% (1) afirma que siempre mantienen una excelente comunicación, cabe destacar que es importantísimo mantener el contacto directo con los representantes ya que la familia es un factor imprescindible que influye directamente y de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las estrategias lúdicas funcionan en muchos casos como un agente liberador de tensiones y emociones, materializando así, una vía de acceso que permite conocer un poco más la parte socio-afectiva de cada niño y niña, sin que sientan invadida su privacidad, sobre todo aquellos niños cuyos padres son de difícil acceso.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

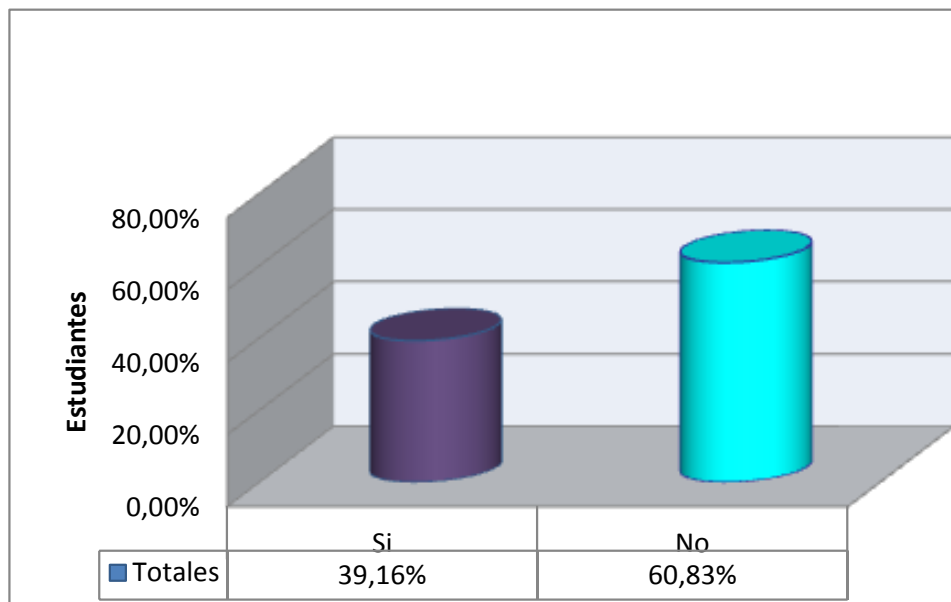
Gráfico 17. Ítem N° 17. Hace estudio previo para conocer en qué situación se encuentra los niños y niñas que manifiestan conductas de apatía y desinterés en el aula.

En este gráfico se denota con claridad que el 50% (2) de los encuestados señalan que siempre efectúan un diagnóstico previo para indagar respecto a la situación de los niños y niñas que manifiestan desinterés y apatía en el aula, mientras que el 25% (1) señala, que casi nunca hace estudio previo para determinar en qué situación se encuentran los educandos y el otros 25% (1) manifestó, que nunca practican un estudio previo con el fin de conocer la problemática que pudieran tener los niños y niñas que presentan este tipo de complicaciones. Es evidente entonces, que las estrategias lúdicas ayudan en esos diagnósticos de una forma imperceptible y eficaz, cabe destacar la importancia que tiene realizar este tipo de exploración para planificar las estrategias adecuadas en función de la transformación de conductual de los educandos, así lo indica Arellano (2000).

A continuación se presentan los datos obtenidos por la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes de primer grado, especificándolos por sección A, B, C y D.

Cuadro N°. 4

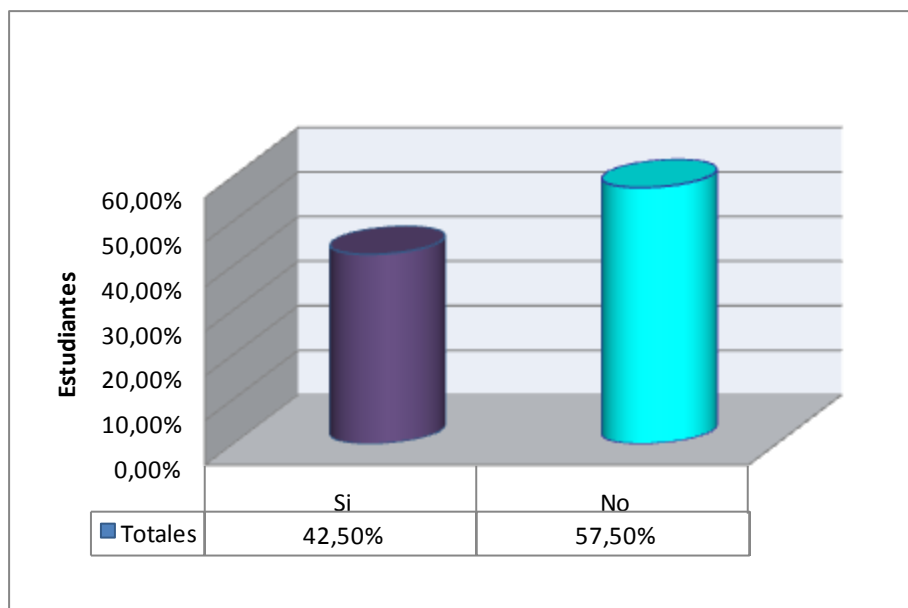
Tabla de resultados por sección, de la lista de cotejo aplicada a estudiantes del 1er grado de educación primaria.										
Ítems	Sección A		Sección B		Sección C		Sección D		Total	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	11	19	13	17	07	23	16	14	47	73
2	07	23	11	19	12	18	21	09	51	69
3	14	16	12	18	17	13	21	09	64	56
4	10	20	11	19	07	23	18	12	46	74
5	28	02	20	10	16	14	13	17	77	43
6	09	21	11	19	13	17	07	23	40	80
7	23	07	13	17	14	16	09	21	59	61
8	30	00	26	04	28	02	30	00	114	06
9	19	11	28	02	17	13	21	09	85	35
10	30	00	00	30	30	00	30	00	90	30
11	28	02	20	10	25	05	23	07	96	24
12	00	30	00	30	00	30	30	00	30	90
13	17	13	19	11	21	09	18	12	75	45
14	27	03	25	05	23	07	21	09	96	24
15	27	03	30	00	23	07	23	07	103	17
16	20	10	22	08	19	11	21	09	82	38
17	24	06	17	13	27	03	25	05	93	27



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 18. Ítem No 1. Se observa una participación espontánea de los estudiantes durante el desarrollo de los objetivos.

Como puede observarse, un 60,83% de los estudiantes observados no evidenciaron una participación espontánea durante el desarrollo de los objetivos en la jornada de clase, lo que indica que 73 estudiantes se comportaron de manera pasiva, mientras que solo un 39,16% conformado por 47 estudiantes, participó espontáneamente; de lo anterior se infiere que no existe una motivación en los educandos frente a las actividades propuestas por el docente para desarrollar los objetivos, cabe destacar que profesor Humberto González Rosario coordinador de actividades de extensión acreditables del Instituto Pedagógico de Caracas, expresó que al utilizar los juegos como estrategia pedagógica, es muy probable que los estudiantes muestren mayor interés por la realización de las actividades escolares y esto conllevaría a motivarlos sin presiones a que participen de manera activa eficiente y efectiva en su propio proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual haría de su educación una experiencia de vida significativa.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 19. Ítem No 2. Se muestra el grupo de estudiantes motivados durante las clases.

En el gráfico anterior se demuestra que el 57,5% de los estudiantes, conformado por 69 niñas y niños, no se mostró motivado durante la clase; por el contrario, afloraron conductas de apatía y desinterés a manera de estallidos en diferentes momentos del desarrollo de los objetivos; no obstante, el 42,5% representado por 51 estudiantes mostró cierto interés durante la clase, al vincular los resultados con lo expuesto por, Martha Patricia A de Mac Cragh,(1996). que señala la significancia de las estrategias lúdicas como herramienta motivacional para modificar las conductas de desinterés en el aula de clase, se puede inferir que son una elemento fundamental que incentivan al estudiante y fomenta la atención así como también, el pleno desarrollo de sus habilidades y potencialidades.

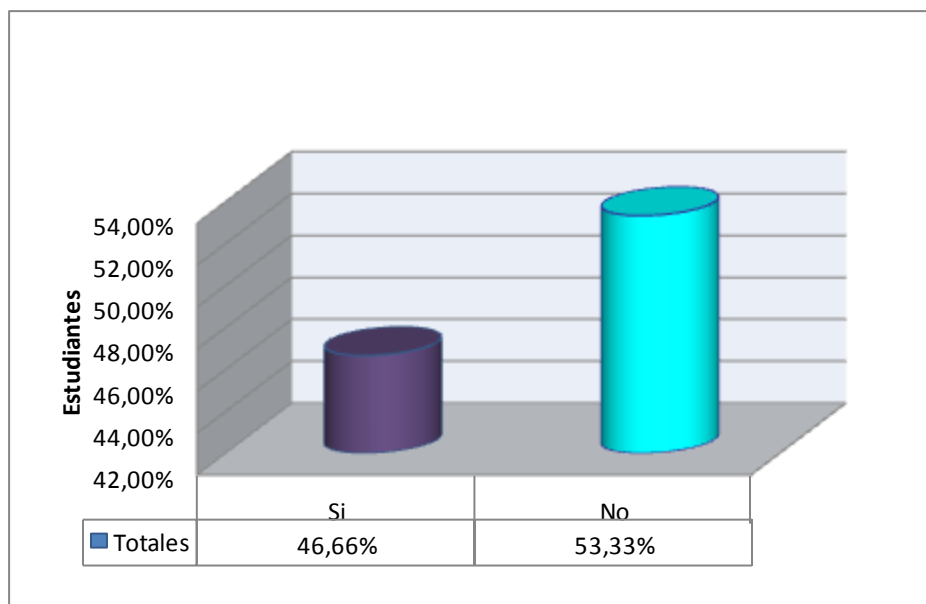
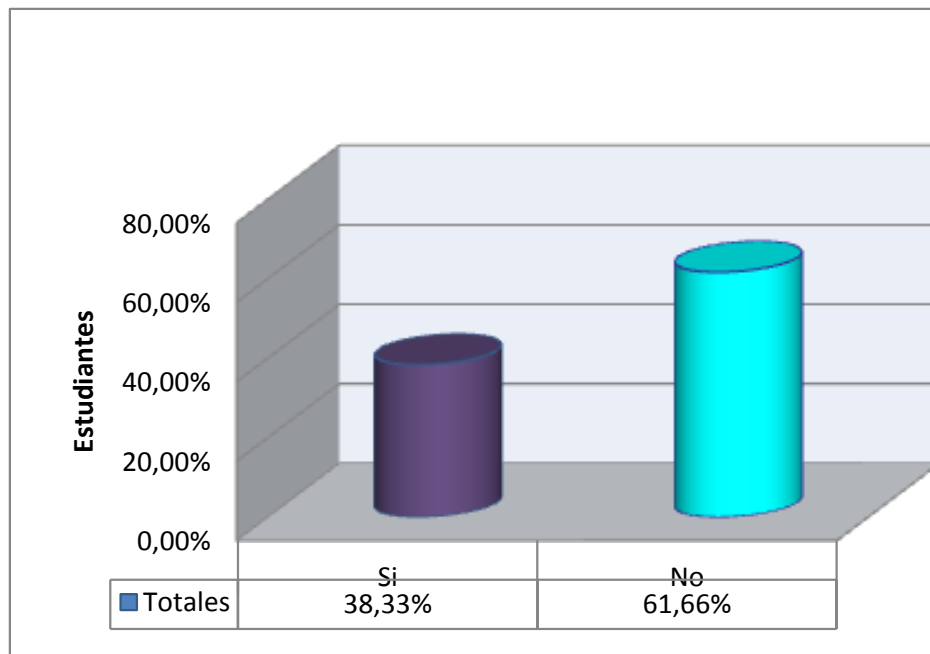


Gráfico 20. Ítem No. 3 Existe interés y respeto por parte de los estudiantes hacia las actividades Propuestas por el docente para el desarrollo de los objetivos durante la clase.

En este gráfico se demuestra que existe un 53,33% de poco interés y respeto por parte de los educando hacia las actividades propuestas por el educador para el desarrollo de los objetivos durante la clase, 64 estudiantes se mostraron desinteresados y no respetaron las indicaciones del docente; sin embargo, el 46,66% atendió fielmente las indicaciones, cabe destacar, que de esos 56 niños no todos se mostraron interesados pero si respetaron las actividades propuestas. Relacionando los resultados, con lo expuesto por Valero (1999), quien señala que el juego como estrategia constituye un apoyo escolar en cuanto a metodología, se determina la necesidad de aplicar una serie de técnicas innovadoras que se adapten a los intereses y necesidades específicas de los involucrados en el acto educativo para que a si exista un compromiso del estudiante hacia su desarrollo integral donde el docente funcione como un elemento útil y esencial que suministre la orientación hacia una meta académica y social.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 21. Ítem No. 4 Se observa interacción y feed back, docente-estudiante al momento de discutir un tema trabajado en la jornada escolar.

Como se puede observar, el 61,66% de los encuestados afirman que no existe interacción y feed back docente-estudiante al debatirse un tema en el aula de clase; pero el 38,33% indica que existe interacción y feed back en el aula de clase. Respecto a las interacciones, Faeverger (2008) señala que las propuestas lúdicas son significativas porque contribuyen y propician relaciones con los otros, al vincular esto con los resultados graficados, se puede decir que, las estrategias lúdicas promueven las interacciones entre todos los involucrados con el acto educativo y con el entorno.

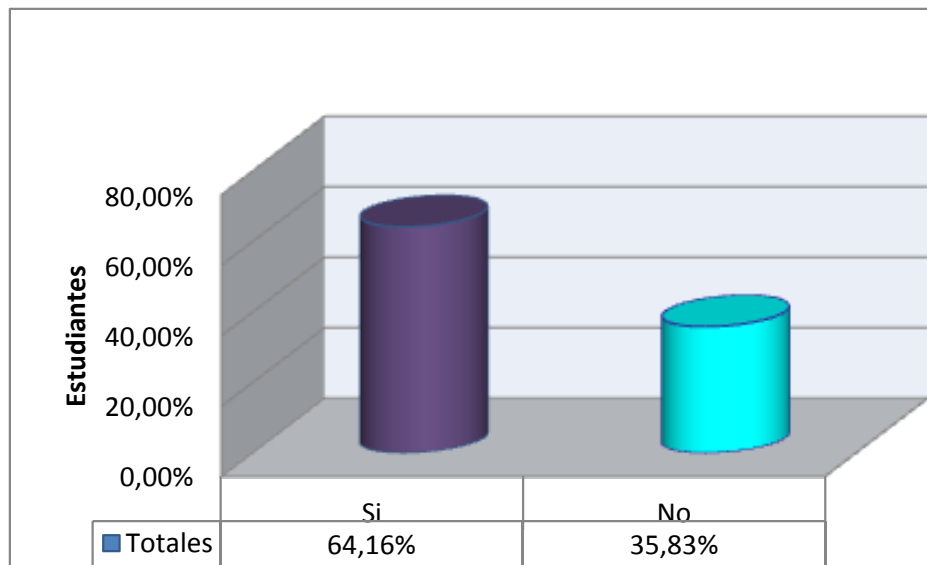
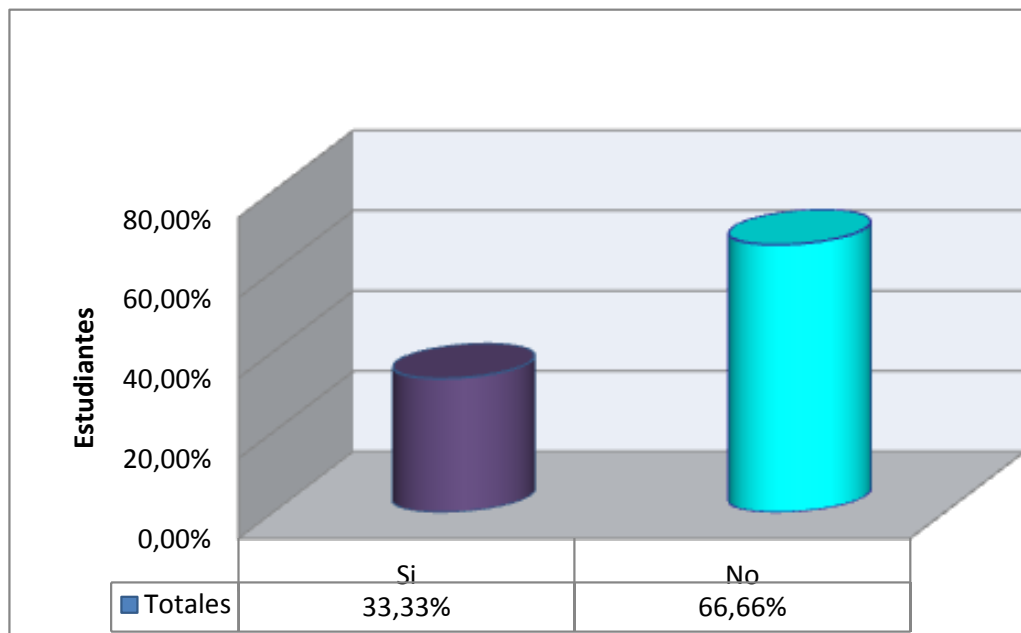


Gráfico 22. Ítem No. 5 Durante el desarrollo de los objetivos se observa la ejecución de actividades que les permitan a los estudiantes mejorar su motricidad.

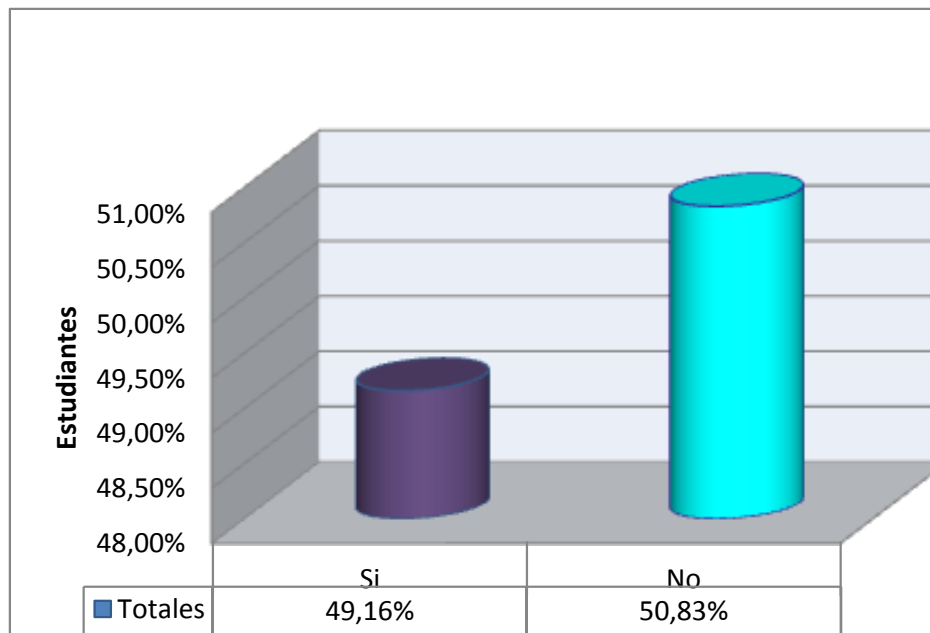
En el gráfico se destaca que el 64,16% durante el desarrollo de los objetivos ejecutó actividades que le permitían mejorar su motricidad, como escribir en su cuaderno más que todo, por otra parte el 35,83% de los estudiantes no realizó actividades de este tipo. Es conveniente precisar, que las estrategias lúdicas benefician a los educandos en cuanto al desarrollo de la motricidad por no ser dinámicas y cargadas de experiencias interactivas ya que utiliza el juego y como lo expresa Piaget, el juego le ofrece al niño, poco a poco experiencias significativas para su desarrollo cognoscitivo y psicomotor.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 23. Ítem No. 6 Muestran los estudiantes interés por la realización de actividades individuales propuesta por el docente.

Tal como se observa en la gráfica el 66,66% de los encuestados demuestran que no existen interés por la realización de las actividades individuales, mientras que el 33,33% es decir 40 estudiantes, si muestran que existe interés en la realización de actividades individuales propuestas por el docente. Cabe destacar, que las estrategias lúdicas estimulan la atención, la participación y la motivación en el desarrollo de las actividades en el aula de clase y así como lo expresa Unidad de Psicología de la Universidad Católica Andrés Bello para un taller respecto a las diferencias individuales a los cuadros psicológicos en la escuela, (2004). El docente debe presentar en clase, estímulos variados y novedosos que llamen la atención del estudiante, fomentar la interacción con otros niños implementando actividades grupales y juegos.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 24. Ítem No. 7 Se distraen con facilidad los estudiantes durante la jornada escolar.

Tal como se observa en el gráfico, el 50,83% de los estudiantes no se distraen con facilidad en las jornadas de clase, pero el 49,16 si se distrae, esto sucede debido a que el docente no utiliza las actividades que despierten un interés en el educando por participar activamente en su proceso de enseñanza y aprendizaje, las estrategias lúdicas funcionan claramente como un incentivo para los estudiantes y su integración durante la jornada de clases. Parker (2000). Afirma que los programas de estrategias lúdicas son flexibles y de fácil implementación por los docentes, además son capaces de modificar la desatención de un niño hacia sus actividades escolares.

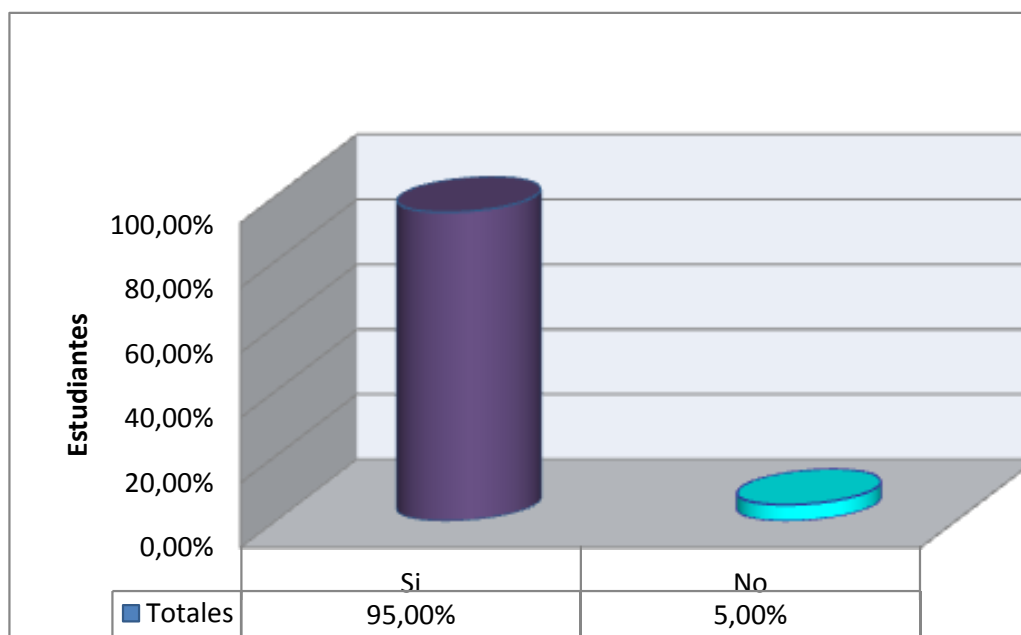
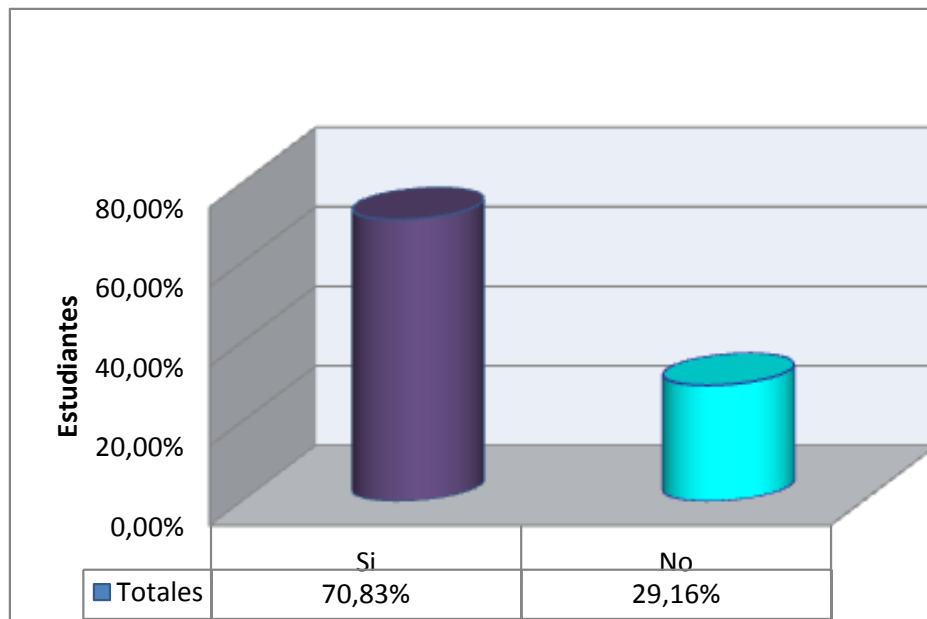


Gráfico 25. Ítem No. 8 Manifiestan los estudiantes interés por la realización de actividades grupales.

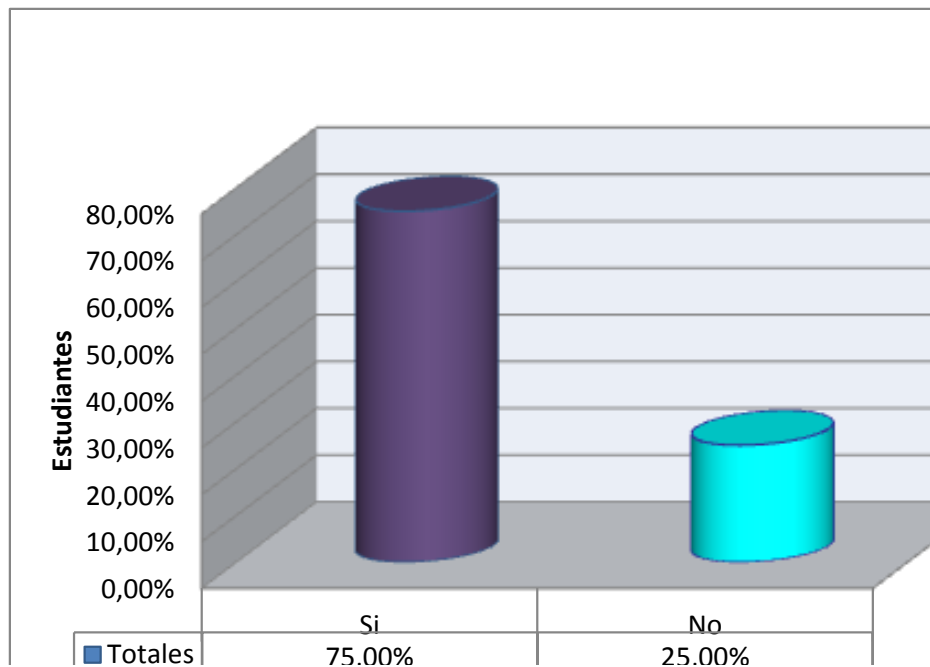
Según el gráfico presentado, el 95% de los estudiantes muestran interés por la realización de las actividades grupales; pero el 5% de los educando señalan lo contrario esto indica, que los trabajos en equipo son una forma eficaz y efectiva de aprender; igualmente, esto le permite al educando desarrollar las habilidades y destrezas en la realización de sus actividades, por otro lado, es importante que el docente reciba información permanente sobre las diversas estrategias que le permita innovar las actividades que organiza con los estudiantes dentro del aula de clase. Acosta (2001) afirma que la recreación supone para los estudiantes un espacio y un tiempo para la acción, con clases activas y creativas que incrementen en el niño su interés por aprender. De lo que infiere que las estrategias lúdicas como herramienta didáctica son ideales ya que promueven el desarrollo integral del niño y lo mantienen motivado por su aprendizaje.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 26. Ítem No. 9 Se observa una integración fluida de los niños durante las jornadas diarias.

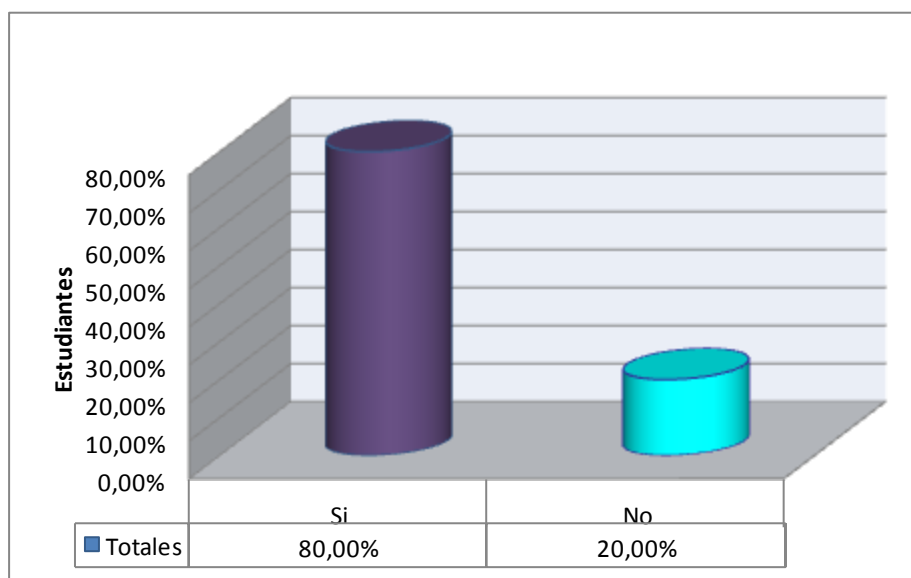
Como puede observarse, en este gráfico el 70,83% de los encuestados mantienen una integración fluida en el desarrollo de las actividades durante la jornada diaria; pero el 29,16% demostró que no existe una clara integración dentro del salón de clase. En este propósito, se debe orientar el desarrollo de cualquier actividad en un aula de clase, ya que el no integrarse interfiere con el desarrollo de los aspectos de la personalidad y esto conlleva al estudiante a retraerse. Cabe destacar que Vigotsky considera que, el juego proporciona una preparación crucial para la participación cooperativa y productiva en la vida social, debido a que se basa en reglas, interacciones y fortalece la capacidad de pensar antes de actuar, ya que, a pesar de ser libre y espontáneo se deben seguir reglas sociales para ejecutar la escena del juego. Es importante señalar que las actividades lúdicas son un factor de integración de gran importancia y contribuyen con el desarrollo armónico de los niños y niñas.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 27. Ítem No. 10 Ejecutan actividades que contribuyan al desarrollo de la coordinación durante la jornada diaria.

Se observa claramente en el gráfico, que el 75% de los encuestados realizan actividades que contribuyen al desarrollo de la coordinación durante la jornada diaria; no obstante, el 25% no las realiza. Cabe agregar que si se emplearan estrategias lúdicas, constantemente se contribuiría con el desarrollo de la coordinación además de muchos otros aspectos que han sido mencionados a lo largo de este trabajo.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 28. Ítem No. 11 Existe una interacción constante entre los estudiantes durante la jornada de clase.

Se aprecia claramente que en el 80% existe interacción constante entre los estudiantes durante la jornada escolar, pero el 20% demuestra que no; es importante destacar que la interacción entre los educandos debe darse en Pro de la construcción de los conocimientos, Faerveger (2008) señala que, las propuestas lúdicas constituyen el medio más significativo para vincularse interactuar y aprender con los otros.

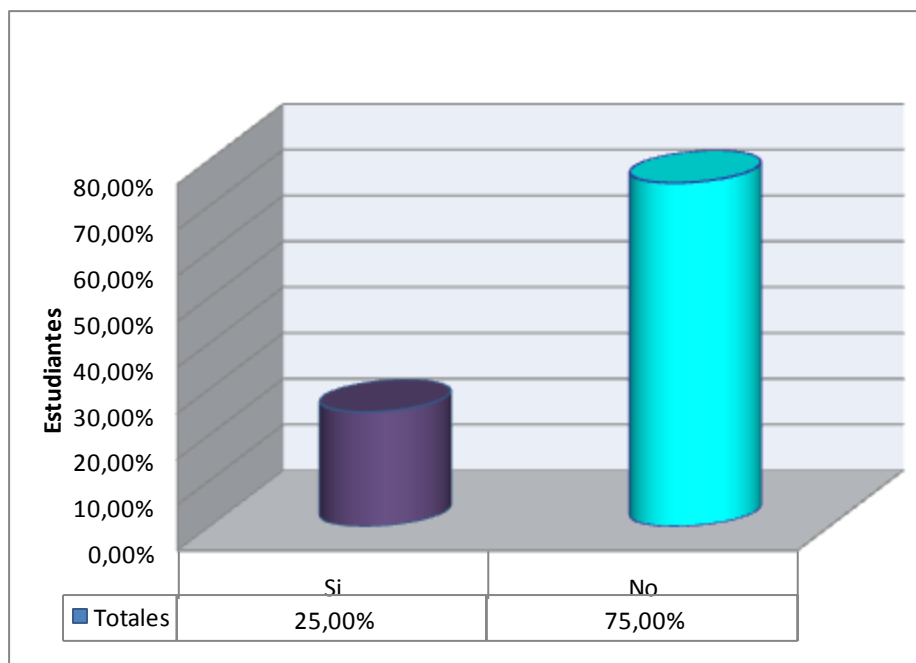


Gráfico 29. Ítem No. 12 Realizan ejercicios de relajación durante la jornada escolar que permitan al estudiante canalizar sus energías hacia el desarrollo de nueva actividades.

En la gráfica se puede observar que el 75% de los estudiantes observados no realizan ejercicios de relajación durante la jornada escolar y esto influye de manera negativa en la disposición de los educandos, por su parte, el 25% de los observados utilizan los ejercicios de relajación en su jornada escolar y su disposición ante las actividades escolares es completamente diferente ya que, estos han logrado canalizar las energías hacia la construcción de conocimientos. En las estrategias propuestas en este trabajo se encuentra inmersa una muestra de ejercicio lúdico de relajación.

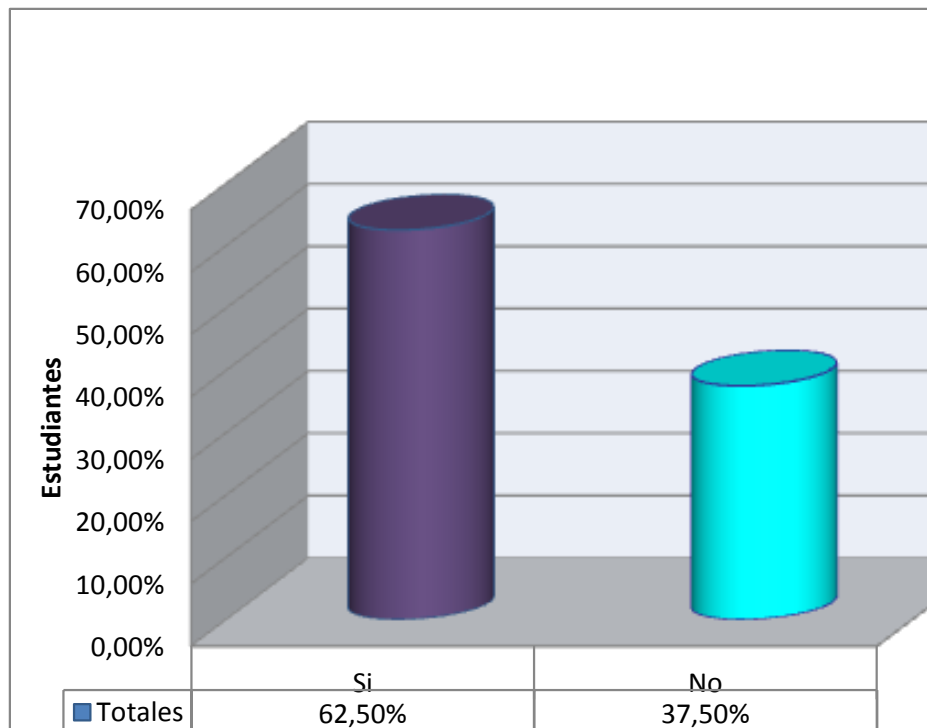
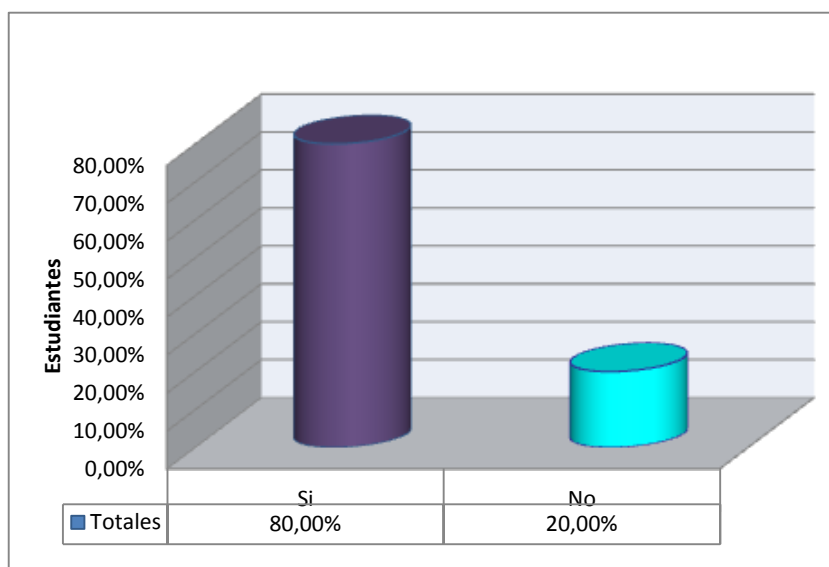


Gráfico 30. Ítem No. 13 Los objetivos trabajados durante la jornada de clase son captados por los niños y niñas con facilidad.

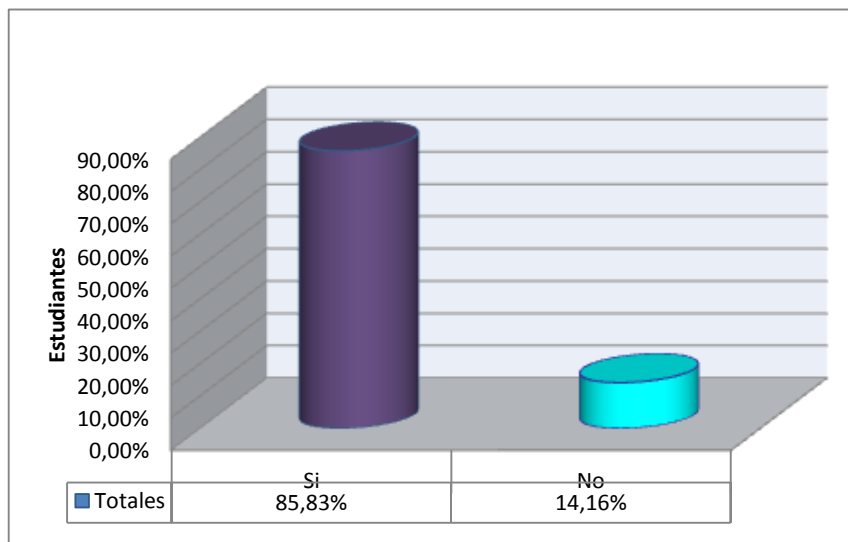
Según el gráfico presentado, en el 62,5% se observó que los objetivos trabajados en clase fueron captados por los niños y niñas; mientras que en el 37,5% no fueron percibidos por los educandos; cabe destacar que Piaget señala, que el docente debe seleccionar las estrategias acorde con los diferentes estadios por los cuales pasa el pensamiento del niño, considerando que cada pensamiento es una preparación ante lo que vendrá después.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 31. Ítem No. 14 Mantiene el docente control sobre los estudiantes durante la realización de las actividades escolares.

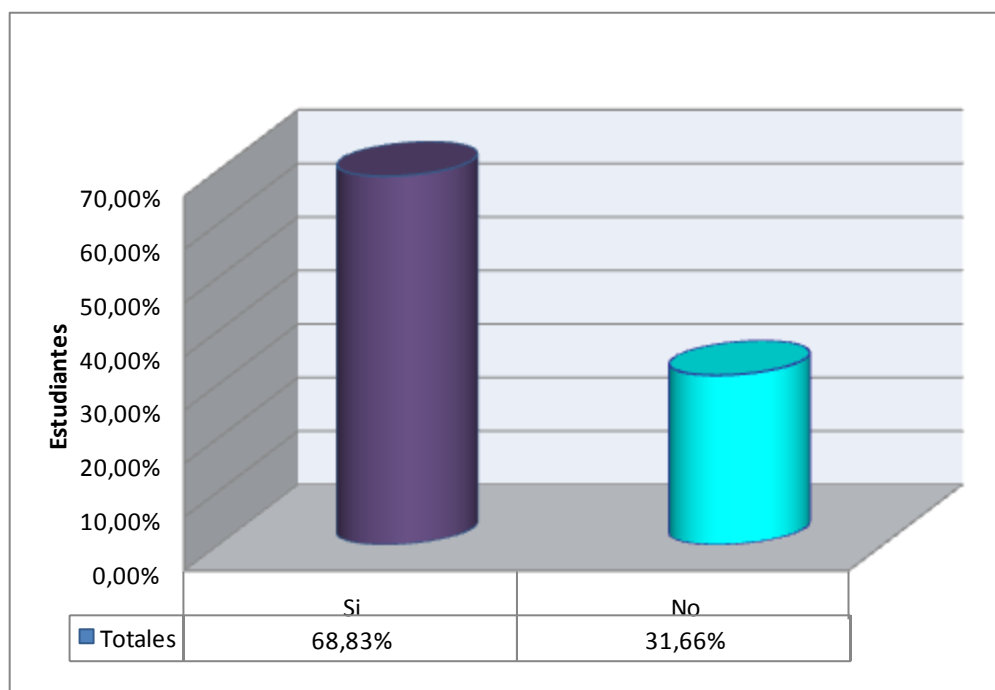
Se puede apreciar, que sobre el 80% los docentes mantienen control sobre los estudiantes al momento de realizar las actividades escolares, mientras que, en el 20% de los estudiantes se observó que no existe un control durante la ejecución de las actividades en el aula de clase. Es relevante mencionar que Márcanos, (1987) señala que, el docente ve el juego como una pérdida de tiempo, como un motivo de indisciplina siendo incapaz de coordinar una actividad pedagógica favorable que le permita estimular en el niño su potencial creativo y de aprendizaje a través de una actividad que es de por sí un desarrollo. De manera que, las estrategias lúdicas contribuyen significativamente con la disciplina y la organización de los estudiantes dentro del aula sin que ellos la perciban una imposición académica, lo cual influye en la disposición de los mismos frente a la modificación de su conducta.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 32. Ítem No 15 Se le concede el derecho al niño y niña de emitir opinión sobre el tema desarrollado en clase.

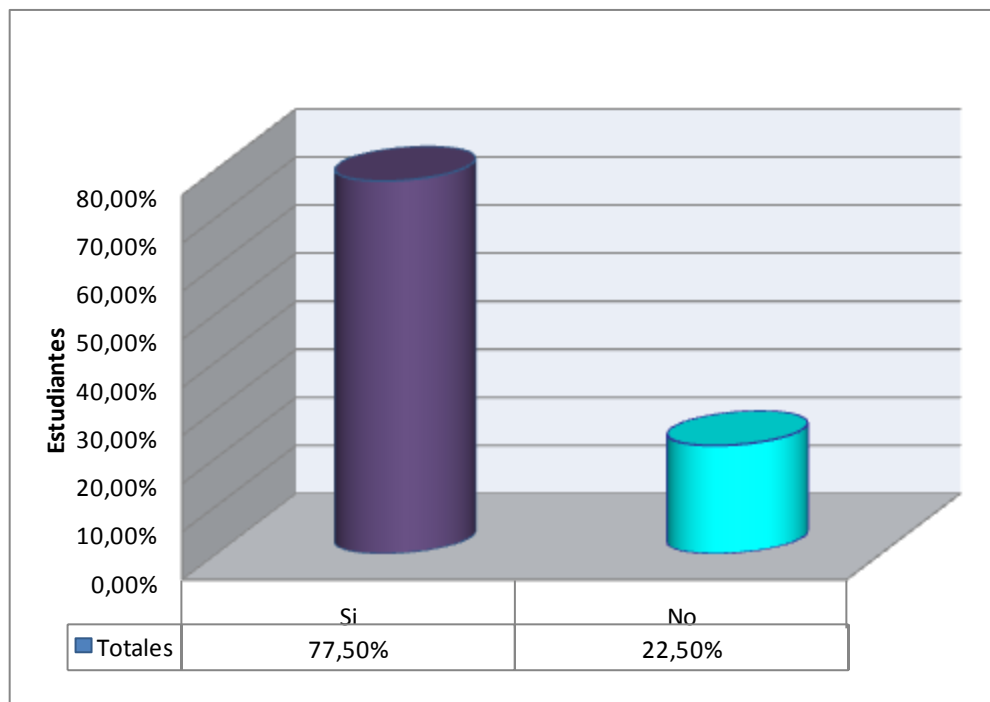
Como puede observarse, al 85,83% de los estudiantes se le otorga el derecho de dar su opinión sobre algunos temas que se esté desarrollando en clase; pero el 14,16% no emitió opinión sobre algún tema trabajado, esto se debe a la desatención y la falta de motivación. Se constato que a todos se les concede derecho por igual, cumpliendo a lo establecido en la Constitución y en la Ley Orgánica de Educación.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 33. Ítem No. 16 Se respeta la individualidad que tiene cada niño y niña al momento de realizar una actividad.

El gráfico anterior demuestra que en el 68,33% se respeta la individualidad de cada educando al momento de realizar una actividad escolar; pero en el 31,66% no se observó un respeto a la individualidad al momento de realizar una actividad en el salón de clase, en atención a esto se puede decir que cada ser humano aprende de manera diferente y es un error de los docentes esperar que exista uniformidad, Arellano (2000), expresa que la efectividad del aprendizaje mejorará mediante un diseño cuidadoso de estrategias donde existan diversas formas de presentar el material a los niños, tomando en cuenta que cada uno difiere entre si en cuanto a sus habilidades, destrezas, experiencias y modo de procesar la información. Los docentes deben utilizar estrategias flexibles que se adapten a cada uno de los niños y niñas, a su ritmo de asimilación y a sus intereses, es allí donde las estrategias lúdicas juegan un papel primordial.



Fuente: Daza G. y Salcedo R.

Gráfico 34. Ítem No. 17 Al desarrollar un objetivo, se toman en cuenta el conocimiento previo de los niños y niñas.

Se observa claramente, que en el 77,5% si tomó en consideración el conocimiento previo que cada estudiante tuvo al momento de iniciar una actividad; mientras que en el 22,5% de los observados no se tomaron en cuenta los conocimientos previos. Es importante destacar, que el docente debe realizar un diagnostico a cada estudiante con el fin de indagar respecto a cada conocimiento previo que este pudiera tener para realizar una planificación que vincule esos conocimientos a los nuevos, al respecto Ausubel señala que, los conocimientos establecidos en la estructura cognitiva de los individuos deben vincularse con los nuevos aprendizajes para que se produzca el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Presentación

El juego es una herramienta esencial a ser utilizada durante el proceso enseñanza y aprendizaje, el juego asegura en cada niño la posibilidad de incorporar elementos de la realidad junto a sus propias cargas de fantasía y afecto, cada juego diseñado a los efectos, puede acercar al niño al proceso de hacer y aprender, cada docente del nivel inicial y primario debe conocer que el juego es una herramienta eficaz para llevar a feliz término la responsabilidad de trabajar en la formación educativa de los niños.

Cabe agregar, que el poner en práctica la riqueza que nos brinda el juego como herramienta, es un compromiso que deben asumir todos los docentes en especial los de primer grado de Educación Primaria. El aprendizaje para que sea efectivo, ameno y placentero debe proceder de un juego que cumpla esos objetivos.

A continuación será presentada una guía de estrategias lúdicas que contiene una serie de Juegos cuyas actividades y desarrollo implican, una *Intencionalidad*, es decir lo que se quiere alcanzar o desarrollar, una *Descripción*, donde se establece en que consiste el Juego, *los Recursos*, referentes a lo humano o material necesario para el desarrollo de la actividad, así como también, *¿Cómo Jugamos?*, que es la descripción detallada y explícita de cómo desarrollar la actividad, para finalizar se sugiere un modelo de instrumento de evaluación adaptado a cada una de las actividades propuestas con el propósito de ofrecer un apoyo a los docentes.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
NÚCLEO REGIÓN CENTRO OCIDENTAL
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN



Guía de estrategias lúdicas. Herramienta que fomenta la atención y la motivación de los niños y niñas de primer grado de Educación Primaria.

Guillermina Daza y Rosalinda Salcedo

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA

JUGUEMOS A ENSEÑAR




PARA ENSEÑAR A JUGAR

Guillermina Daza y Rosalinda Salcedo

Contenido

PRESENTACIÓN
OBJETIVO GENERAL
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
ENFOQUES TEÓRICOS
ESTRATEGIAS LUDICAS

1. El mensaje secreto.
 2. Detectives en acción.
 3. El enlace veloz.
 4. Memorias.
 5. La pelota preguntona.
 6. ¿Qué debo hacer?
 7. ¡En busca del tesoro!
 8. Cuidado en la vía.
 9. Dictado y acción!
 10. ¿Pertenezco a este lugar?
 11. ¿Qué se de ti?
 12. ¡Bingofigéo!
 13. ¡Tips de genios!
 14. ¡A construir para descubrir geometría!
 15. La casita de mis sueños.
 16. ¡Jugando a ganar al palabras clasificar!
 17. ¡Adivina! ¿Quién soy?
- 

18. Rimando y jugando voy completando.

19. Dime lo que sientes.

20. ¡A que me buscas y no me encuentras!



PRESENTACIÓN

La educación es uno de los derechos mas importantes que la ley establece para los niños y niñas, por tal razón es de gran relevancia tener en cuenta que existen diversas formas de impartirla y está en manos de los docentes decidir cual es la mas idónea, la que más se adapta a las necesidades de los educandos de la actualidad, teniendo en cuenta que se desenvuelven en una sociedad dinámica, cambiante y en constante evolución tecnológica.

De igual manera es importante tomar en consideración que los educadores día a día se encuentran con estudiantes cuyos procesos de aprendizaje se dan de manera diferente, algunos con facilidad otros presentan dificultades, algunos necesitan ser mas motivados que otros, quizás porque se ven afectados por el entorno o simplemente porque el acto educativo no se identifica plenamente con sus necesidades; cabe destacar que para los niños y niñas con edades comprendidas entre los 5 y 7 años, el juego ocupa un lugar de relevancia significativa en cuanto a necesidades se refiere.

Por esta razón que las actividades lúdicas son una herramienta aplicable que estimula niños y niñas a participar espontáneamente en la construcción de los aprendizajes, debido a que son vistas por ellos como juegos y no como una imposición académica del docente.

Además, con este tipo de actividades se logra que el estudiante sea más creativo, mejore su concentración, comunicación, autoestima y motricidad, al ofrecerle a los educandos, específicamente, de primer grado de Educación Primaria, la oportunidad de vivir una experiencia educativa enmarcada en la lúdica, desarrollarán cualidades valiosas que le garantizarán el éxito en actividades futuras, debido a que se formarán individuos con ideas originales, habilidad para relacionarse con otros, facilidad de expresión, extrovertidos, con interés en el descubrimiento y las nuevas experiencias, con una comprensión más amplia de si mismos, de sus habilidades y confianza en su propio juicio.



Objetivo General

Proponer una guía de estrategias lúdicas como una herramienta pedagógica aplicable que estimula la atención, la participación y favorece el desarrollo del pensamiento, la motivación y la conducta social de los niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria.

Objetivo Específico.

- Incentivar a los docentes a la puesta en práctica de estrategias lúdicas como herramienta que fomenta la atención.
- Promover estrategias creativas que incidan en la motivación de estudiantes.
- Estimular la participación y el desarrollo de la conducta social de los educandos de 1er grado de Educación Primaria.

Propósitos.

Proporcionar algunas estrategias lúdicas que pueden ser aplicadas a estudiantes de primer grado de educación primaria en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, que favorecen la conducta social y a su vez estimula la atención, la motivación y la participación.

Explicar la forma de implementación de las estrategias señaladas y su fácil adaptación a los diferentes propósitos del docente.

Sugerir un modelo de instrumento evaluativo a cada estrategia lúdica propuesta.

Fundamentos teóricos

Piaget (1975). Teoría del desarrollo de la inteligencia.

Adquisición de conocimientos a partir de experiencias en un proceso de construcción activa que permite una reestructuración cognitiva constante y por etapas.

Vigotsky. (1978). Teoría sociocultural

Destaca el papel de la interacción social en el desarrollo cognitivo y la regulación de la conducta humana

Ausbel (1983). Teoría del Aprendizaje significativo.

Vinculación clara y estable de los conocimientos previos existentes en los individuos, con los nuevos conocimientos



Cabe destacar que la teoría de Piaget mencionada anteriormente, ejerció una influencia notable en las estrategias lúdicas que conforman esta guía, debido a que cada una se adaptada al estadio de inteligencia que experimentan los niños de 5 a 7 años de edad y como lo señala el autor precitado, le brindan al niño la oportunidad de adquirir conocimientos a partir de experiencias en un proceso de construcción activa que permite una reestructuración cognitiva constante.

De igual manera, se denota la influencia de la teoría de Vigotsky, debido a que, promueven la interacción entre los participantes y con el entorno, además de fomentar valores morales y sociales lo que enriquece el proceso de adquisición del conocimiento así como también, la personalidad de los individuos.

Asimismo, se circunscriben en los postulados de Ausubel debido a que, ofrecen la oportunidad de vincular aprendizajes existentes en los niños con el nuevo conocimiento a adquirir

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

Instrucciones generales para el uso del docente.

Se recomienda implementar las estrategias lúdicas al retomar las actividades después del receso para canalizar las energías y centrar la atención de los niños y niñas en el objetivo a trabajar.

Al inicio de la jornada también es oportuno considerar la implementación de las estrategias lúdicas, con la finalidad de darle un comienzo dinámico y motivador al día escolar.

Las estrategias lúdicas también pueden ser utilizadas para afianzar algún tema trabajado según el criterio del docente.

EL MENSAJE SECRETO

Intencionalidad: Desarrollar la atención, a la par que se ejercita el proceso de representación escrita de una imagen, lo cual contribuirá a que el niño y la niña mejoren su capacidad de asimilar las experiencias y transformarlas en conocimientos.



Descripción: El juego consiste en descubrir una frase a través de la identificación de figuras, haciendo uso de su letra inicial.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, hojas blancas, cuadernos o pizarrón y lápices, colores o marcadores.

¿Cómo jugamos? El docente entregará a cada participante una hoja con varias imágenes enumeradas y un espacio con casillas donde debe ser construída la frase oculta (se puede realizar en el pizarrón o según el criterio del docente). Los niños y niñas escribirán los nombres de las imágenes y luego en cada casilla enumerada colocarán la letra inicial correspondiente al dibujo, de este modo descubrirán una frase secreta que deberán leer en voz alta. Posteriormente debe realizarse una discusión socializada al respecto. Los estudiantes pueden ubicarse en mesas de trabajo, en equipo o de manera individual. La frase y las imágenes deben ser alusivas al un tema específico.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA EL MENSAJE SECRETO

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego		Comprende las instrucciones con facilidad.		Se observa motivado(a) durante el desarrollo de la actividad.		Asocia correctamente la numeración de las imágenes en correspondencia con las casillas del juego.		Consolidó el aprendizaje del objetivo trabajado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Leyenda

- 5 - 5 Sobresaliente**
- 5 - 4 Muy bueno**
- 5 - 3 Bueno**
- 5 - 2 Deficiente**

DETECTIVES EN ACCIÓN

Intencionalidad: incentivar a los estudiantes a investigar, seguir pistas, formular hipótesis y trabajar en equipo de manera organizada para el logro de una meta específica en común.



Descripción: El juego consiste en descubrir cual es la combinación de palabras que forman el mensaje que responda a un acertijo presentado por el docente.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, papel bond, lápices, colores o marcadores, tijera y pega.

¿Cómo jugamos?

En una lámina de papel bond el docente presentará a los estudiantes 5 acertijos que tengan relación con el contenido que se desea trabajar en clase.

Deben ser cortos, sencillos, con colores llamativos, letras grandes y bien definidas, lo colocará en un lugar visible para luego formar equipos de 5 ó 6 personas.

Les entregará un sobre o bolsa por equipo, contentiva de recortes con palabras desordenadas que forman el mensaje respuesta a uno de los acertijos publicados, además de algunas pistas de cómo armar el mensaje. Los estudiantes van a intercambiar ideas y trabajar en equipo siguiendo las pistas para descifrar el acertijo.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA DETECTIVES EN ACCIÓN

Fecha: _____

NOMBRES Y APELLIDOS	Se integra de forma espontánea al trabajo en equipo para la realización del juego.		Realiza las actividades asignadas de manera organizada.		Formula hipótesis respecto a las posibles respuestas de los acertijos antes de terminar la actividad.		Muestra tolerancia ante la intervención de sus compañeros durante la realización de la actividad.		Hubo un aprendizaje significativo del objetivo trabajado vinculado con la experiencia vivida.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Leyenda

- 5 - 5 Sobresaliente**
- 5 - 4 Muy bueno**
- 5 - 3 Bueno**
- 5 - 2 Deficiente**

EL ENLACE VELOZ

Intencionalidad: Desarrollar la atención, ejercitar el pensamiento, el lenguaje oral o escrito (según la decisión del docente) y mejorar la velocidad de respuesta asertiva en los niños y niñas del 1er grado de Educación Primaria.



Descripción: El juego consiste en realizar de manera oral o escrita una cadena de palabras cuyo vínculo sea la última sílaba de cada palabra

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docente, hojas blancas, pizarrón y lápices

¿Cómo jugamos?

El docente iniciará la actividad diciendo o escribiendo en una hoja tamaño oficio, una palabra.

Los estudiantes deberán, de manera organizada, decir o escribir rápidamente uno a uno, alguna palabra que se conecte con la última sílaba de la palabra expuesta por el docente.

Al pasar por el último niño, se leerá en voz alta la cadena de palabras obtenidas para una discusión socializada respecto a las sílabas y su significado.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA EL ENLACE VELOZ

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Focaliza su atención hacia la explicación del docente.		Participa de forma espontánea en la realización del juego		Fue asertiva su participación en el juego		Responde rápidamente cuando le corresponde el turno.		Se mostró respetuoso(a) durante la realización del juego.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Leyenda

- 5-5 Sobresaliente**
- 5-4 Muy bueno**
- 5-3 Bueno**
- 5-2 Deficiente**

MEMORIAS

Intencionalidad: Desarrollar la atención, a la par que se ejercita la memoria visual, lo cual contribuirá a que el niño y la niña mejoren su capacidad de retención fotográfica y lograr así que todo lo observado en el entorno sea para ellos una experiencia de aprendizaje



Descripción: El juego consiste en descubrir tarjetas con imágenes hasta encontrar una pareja idéntica o que se relacionen, según la intención del docente.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, cartulina, imágenes relacionadas a un tema de estudio, papel contac tijeras y pega.

¿Cómo jugamos? En una lámina de cartulina el docente pegará imágenes referentes a un tema de interés estas serán Aprox. de 5cmx5cm, luego las recortará para plastificarlas con papel contac.

Las imágenes deben repetirse una vez cada una para la búsqueda de parejas semejantes o relacionarse directamente una con una para la búsqueda de vínculos.

El juego se inicia con todas las imágenes boca abajo y un participante seleccionado al azar dará vuelta a una de las tarjetas, observará la imagen y destapará otra tarjeta, si son idénticas o se vinculan se queda con ellas y repite el turno, de lo contrario voltará las tarjetas y cederá su turno a otro niño; gana el que acumule más parejas.

Todos deben estar muy atentos para memorizar la ubicación de las imágenes destapadas por sus compañeros.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA MEMORIAS

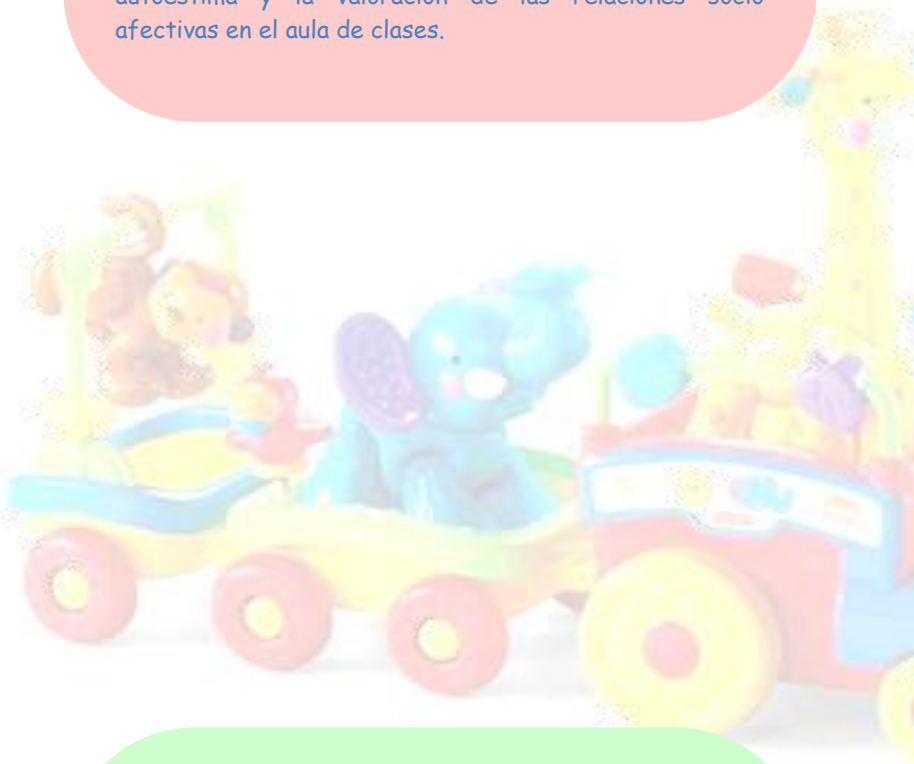
Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego.		Atiende con facilidad a la explicación del docente.		Asocia correctamente las imágenes para formar las parejas.		Respeta las reglas del juego		Consolida el aprendizaje del objetivo trabajado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

- Leyenda**
- 5-5 Sobresaliente**
 - 5-4 Muy bueno**
 - 5-3 Bueno**
 - 5-2 Deficiente**

LA PELOTA PREGUNTONA

Intencionalidad: Desarrollar la atención, la motivación y la coordinación motora a la vez que se refuerza el autoestima y la valoración de las relaciones socio afectivas en el aula de clases.



Descripción: El juego consiste pasar una pelota de mano en mano al son de un cantar y al terminar el sonido detener la pelota para decir palabras de reforzamiento del autoestima a un compañero.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, Docente y una pelota

¿Cómo jugamos El mediador (a) invita a los presentes a sentarse en círculo, le entrega al grupo una pelota y explica la forma de realizar el ejercicio. Luego se dice ¡La Pelota Preguntona!

repetidamente y se hace correr de mano en mano.

A una señal del mediador, se detiene el ejercicio.

El niño o niña que ha quedado con la pelota en la mano, dirá al compañero de la derecha cuales son las cosas que admira de el o ella.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que todos participen.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA LA PELOTA PREGUNTONA

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego.		Se encuentra motivado(a) durante la realización de la actividad.		Recibe y pasa secuencialmente la pelota al entonar la canción.		El estudiante logra expresar con facilidad las cosas que admira de su compañero(a).		Se observa compenetrado(a) con el grupo durante la realización del juego.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

- Leyenda**
- 5 - 5 Sobresaliente**
 - 5 - 4 Muy bueno**
 - 5 - 3 Bueno**
 - 5 - 2 Deficiente**

¿QUE DEBO HACER?

Intencionalidad: Desarrollar la atención y la motivación además de enriquecer la conducta social y fortalecer los valores, así como también fomentar en los niños y niñas el pensamiento crítico y reflexivo



Descripción: El juego consiste en dramatizar diferentes situaciones para aprender de ellas

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docente, materiales de clase y disfraces.

¿Cómo jugamos? El juego consiste en que niños y niñas en grupos de 5 dialoguen entre ellos, representando diferentes papeles que les serán asignados por el docente, con el fin de dramatizar situaciones que puedan presentarse en la vida cotidiana y así, de esta manera todos puedan observar cual es la forma correcta e incorrecta de actuar en un momento determinado. Luego se realizará una discusión socializada para comparar y analizar ambas situaciones obteniendo así un aprendizaje significativo.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA ¿QUE DEBO HACER?

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego.		Se mantiene atento(a) durante la realización del juego.		Se muestra extrovertido(a) durante su participación en las dramatizaciones.		Muestra respeto hacia las intervenciones de sus compañeros durante la realización de la actividad.		Establece una comparación crítica y reflexiva de las situaciones dramatizadas con respecto a las situaciones que se le presentan en su entorno social.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

- Leyenda**
- 5 - 5 Sobresaliente**
 - 5 - 4 Muy bueno**
 - 5 - 3 Bueno**
 - 5 - 2 Deficiente**

EN BUSCA DEL TESORO

Intencionalidad: Desarrollar la atención, incrementar la motivación, enriquecer el lenguaje oral y promueve la adquisición de habilidades en el lenguaje escrito lo cual facilitará su relación con el entorno y la comprensión de las experiencias del día a día.



Descripción: El juego consiste en conseguir dentro de un grupo de letras desordenadas, las palabras que forman las pistas necesarias para encontrar un tesoro.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docente, hojas, cartulinas, lápices, colores, tijeras, pega y un tesoro según el criterio del docente

¿Cómo jugamos? El docente pedirá a los estudiantes que formen grupos de 2 o 4 personas según su criterio, les entregará una cartulina de color tamaño doble carta y una hoja carta que debe contener: 6 ilustraciones pequeñas fotocopiadas que tengan relación con un contenido específico, (por ejemplo, un sol, una nube, la lluvia, si se va a hablar de el clima), una cuadrícula con letras desordenadas que contenga los nombres de las imágenes ilustradas y un dibujo de un cofre cerrado. Los participantes deberán colorear los dibujos, recortarlos y pegarlos en la cartulina de color ordenadamente según su propio criterio, posteriormente identificarán las imágenes y buscarán sus nombres en la cuadrícula, (sopa de letras) esos nombres serán pistas para descubrir el tesoro. El tesoro será averiguar con qué tema se está trabajando y al descubrirlo deberán colocar el nombre debajo del cofre.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA EN BUSCA DEL TESORO

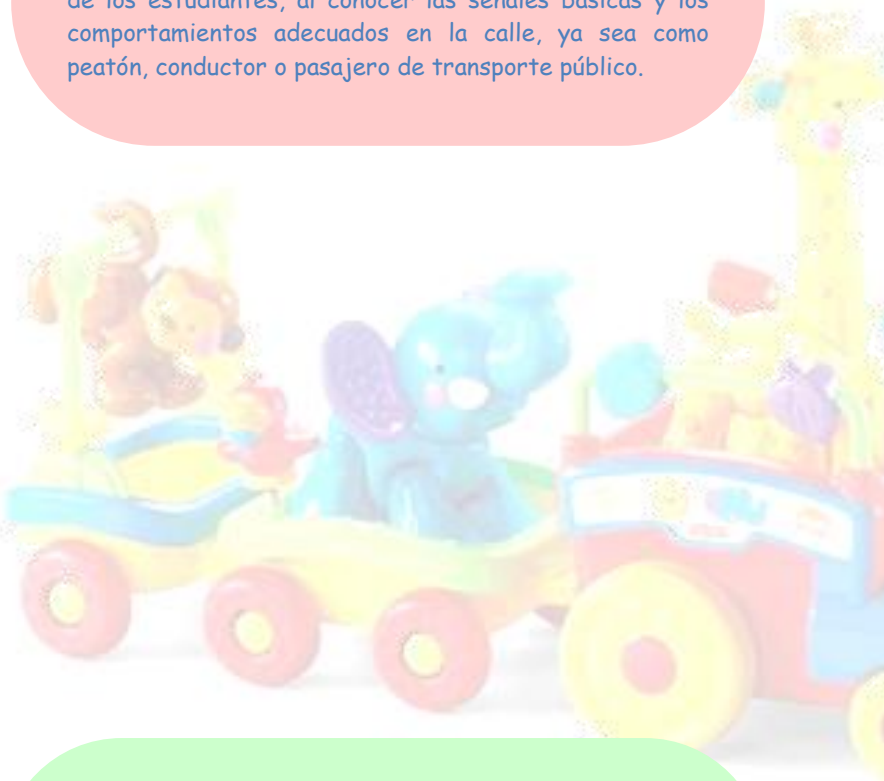
Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego		Dirige la atención al docente durante la explicación de la actividad.		Se mantiene atento para cumplir con el objetivo propuesto		Se muestra motivado(a) durante la realización de la actividad		Logro culminar satisfactoriamente el juego.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

- Leyenda**
- 5 - 5 Sobresaliente**
 - 5 - 4 Muy bueno**
 - 5 - 3 Bueno**
 - 5 - 2 Deficiente**

CUIDADO EN LA VIA

Intencionalidad: Desarrollar la atención y la motivación trabajando el respeto, la tolerancia y la conducta social de los estudiantes, al conocer las señales básicas y los comportamientos adecuados en la calle, ya sea como peatón, conductor o pasajero de transporte público.



Descripción: Se trata de dramatizar diferentes situaciones propuestas por el docente en una ciudad imaginaria dentro del aula, para conocer las señales de tránsito, el comportamiento adecuado de los conductores y los peatones

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, material de clases, pupitres cartulina, colores y marcadores.

¿Cómo jugamos? Se debe transformar el aula de clase en un área pequeña de la ciudad con sus calles para formar manzanas, con aceras y semáforos. Un estudiante representara el papel de fiscal de tránsito y los demás actuarán como peatones adultos o niños, con y sin mascotas, así como también de conductores de vehículos, (camiones, carros, autobuses y bicicletas). Deberán respetar las señalizaciones existentes en la vía y los semáforos para evitar accidentes e infracciones, se comportarán como ciudadanos ejemplares en situaciones variadas propiciadas por el docente para reforzar valores. En esa etapa del juego el docente debe hacer énfasis para que los estudiantes conozcan las diferentes señales de existentes, su significado e importancia

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA CUIDADO EN LA VÍA

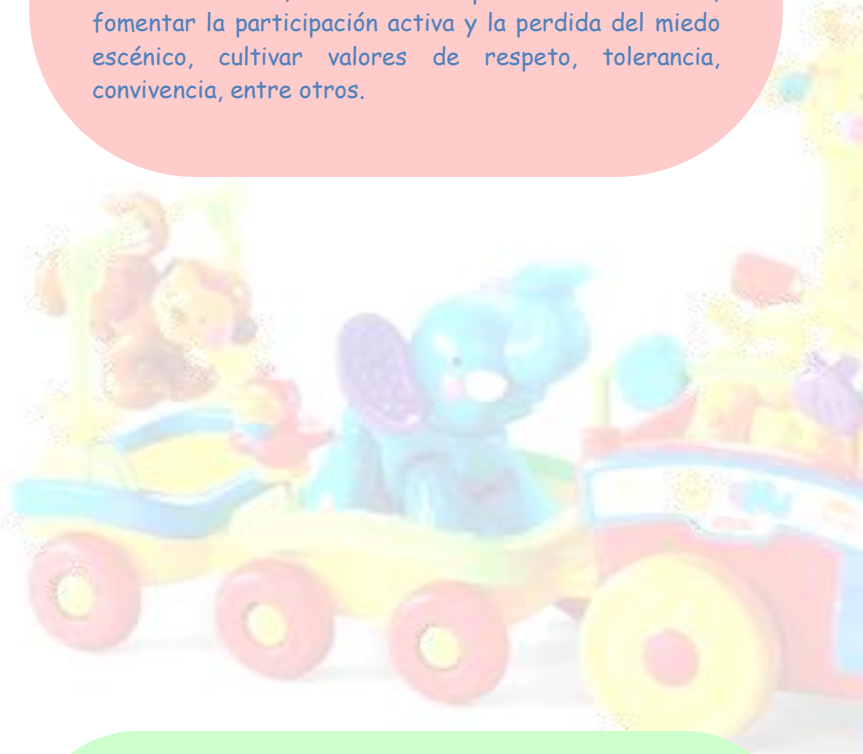
Fecha: _____

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego		Se integra fácilmente con sus compañeros para la realización del juego.		Se observo una conducta respetuosa durante la realización de la actividad		Realizo la actividad de manera organizada		Asimilo el aprendizaje del objetivo trabajado.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

- Leyenda**
5 - 5 Sobresaliente
5 - 4 Muy bueno
5 - 3 Bueno
5 - 2 Deficiente

DICTADO Y ACCION

Intencionalidad: focalizar la atención, incrementar la motivación, agilizar la capacidad de respuesta asertiva ante un estímulo, desarrollar el pensamiento creativo, fomentar la participación activa y la pérdida del miedo escénico, cultivar valores de respeto, tolerancia, convivencia, entre otros.



Descripción: El juego consiste que el docente realice un dictado y los estudiantes lo ejecuten a manera de dramatización en vez de copiarlo

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, libro de cuentos y cualquier otro recurso que se considere pertinente.

¿Cómo jugamos? El docente debe agrupar a los niños y niñas en un gran círculo y leer un cuento de interés o vinculado al objetivo que se desea trabajar, a velocidad normal. Se hace una segunda lectura un poco más lenta y de 4 en 4 pasarán al centro del círculo los estudiantes a dramatizar cada párrafo que se va leyendo de la historia, así sucesivamente hasta finalizar el cuento. El docente no debe detener la lectura para mantener la motivación y la expectativa del juego en el grupo.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA DICTADO Y ACCIÓN

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Se integra de forma espontánea a un equipo para la realización del juego.		Se mantiene atento(a) durante la narración de la historia.		Al llegar su turno de actuar lo hace de manera fluida		Su participación fue en correspondencia con la historia narrada.		Muestra respeto frente a la actuación de sus compañeros.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

- Leyenda**
- 5 - 5 Sobresaliente**
 - 5 - 4 Muy bueno**
 - 5 - 3 Bueno**
 - 5 - 2 Deficiente**

¿PERTENEZCO A ESTE LUGAR?

Intencionalidad: centrar la atención y motivar a los estudiantes a conocer su entorno, lo cual les permitirá obtener una comprensión más amplia del mundo en el que viven, enriquecer su intelecto con conocimientos de cultura general, que según la intención del docente pueden ser de ciencias, geografía, historia, arte, entre otros. Incentivar su pensamiento creativo, reforzar valores de respeto tolerancia y compañerismo,

Descripción: consiste en que los estudiantes reconozcan a donde pertenecen ciertas culturas, especies, alimentos, tribus, monumentos, entre otros, según el criterio del docente, mediante representaciones creativas.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, papel bond, lápices, colores, marcadores y todos los recursos que se consideren

¿Cómo jugamos? Se trata de ambientar cada esquina del aula de clase imitando en lo posible un hábitat o entorno característico de alguna especie animal, vegetal, tribu, población, actividad productiva o tradición, según el criterio del docente. Los estudiantes formarán equipos de 5 o 6 personas y el docente les asignará por equipo el nombre de una especie animal, vegetal, tradición..., para que en un periodo no mayor de 5 minutos por equipo, cada grupo dramatice o represente de alguna forma el nombre asignado y se ubique en el hábitat o espacio que se identifique con lo que ellos representan. Todo esto previa explicación del tema que se desea desarrollar.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA ¿PERTENEZCO A ESTE LUGAR?

Fecha: _____

NOMBRES Y APELLIDOS	Muestra interés por participar en la realización del juego.		Mantiene su atención focalizada durante la realización de la actividad.		Se observa la presencia de valores en su comportamiento durante el desarrollo del juego.		Asocio correctamente la información dada por el docente en correspondencia con los diferentes hábitats ambientados en el aula.		Consolido el aprendizaje del objetivo trabajado	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Leyenda

- 5-5 Sobresaliente**
- 5-4 Muy bueno**
- 5-3 Bueno**
- 5-2 Deficiente**

¿QUE SE DE TI?

Intencionalidad: Ejercitar la atención y la memoria a la par que se incentiva el proceso de representación escrita, grafica y oral del pensamiento, lo cual contribuirá a que el niño y la niña desarrollen habilidades de concentración y evocación que le facilitaran la asimilación de información, así como también la construcción de los conocimientos



Descripción: El juego consiste en que los estudiantes evoquen a través de una palabra todo el conocimiento que ésta le sugiere respecto a un tema trabajado en clase y lo expresen de manera oral, grafica y escrita.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, hojas blancas, cuadernos, pizarrón, lápices, colores o marcadores

¿Cómo jugamos? Se trabaja de manera individual o en grupos pequeños, el docente explicara un tema de trabajo que desee desarrollar, luego tomará de éste, alguna palabra clave que los estudiantes deben recordar y las escribirá en el pizarrón a manera de lista, no mas de 6. En una hoja o en su cuaderno los niños copiarán la lista y junto a cada palabra colocarán todo lo que ella les recuerde respecto al tema trabajado, también pueden ilustrarlo, construyendo así una tabla. Esta actividad debe ser realizada en 5 o 10 minutos dependiendo del grupo y la dificultad del tema con que se este trabajando. Al finalizar se realizará una discusión socializada.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA ¿QUE SE DE TI?

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización de la actividad.		Las palabras utilizadas para la lista incentivaron la memoria del estudiante.		Logro representar de manera grafica lo que evocó al observar alguna de las palabras en la lista.		Se mantuvo motivado(a) durante la realización de la actividad didáctica.		Consolido el aprendizaje del objetivo trabajado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

- Leyenda**
- 5 - 5 Sobresaliente**
 - 5 - 4 Muy bueno**
 - 5 - 3 Bueno**
 - 5 - 2 Deficiente**

BINGOFIGEÓ

Intencionalidad: Estimular a los estudiantes respecto a las actividades escolares, desarrollar la atención, fomentar la participación, enriquecer el intelecto al construir aprendizajes significativos a través de experiencias divertidas con figuras geométricas u otros contenidos, ejercitar la memoria gráfica y fomentar valores de respeto y tolerancia



Descripción: Consiste en conocer e identificar figuras geométricas, asociando el nombre con la forma para completar las tarjetas del juego en el menor tiempo posible

Recursos: Estudiantes de 1er grado de Educación Primaria, docente, fichas y tarjetas de cartulina de 20cmx20cm divididas en cuadros de 5cmx5cm con figuras geométricas en la parte superior y en el extremo izquierdo de la cuadrícula los nombres de las figuras,

¿Cómo jugamos? El docente entregará una tarjeta de bingo a cada participante luego en una bolsa guardará las fichas y las sacará una a una al azar, leyendo en voz alta el nombre de la figura que en ella aparezca. Los estudiantes buscarán en su tarjeta la figura nombrada y la dibujarán en el espacio que consideren correspondiente, quien logre completar correctamente la tarjeta más rápido, será el ganador. Si el docente lo prefiere puede hacer fichas de figuras para repartir a los estudiantes y así marcar la tarjeta en vez de dibujar sobre ella. También se puede jugar con otro contenido que no sea geometría, por ejemplo nombres de animales y especies, palabras y su clasificación según el número de sílabas, sinónimos y antónimos, ciudades y sus capitales o actividad productiva, operaciones matemáticas simples y sus resultados, entre otros.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA BINGOFIGÉO

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego		Reconoce con facilidad las figuras presentadas en la tarjeta.		Logro identificar correctamente en la tarjeta de juego las figuras nombradas por el docente.		Se mostró motivado(a) durante la realización de la actividad didáctica.		Consolido el aprendizaje del objetivo trabajado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

- Leyenda**
5-5 Sobresaliente
5-4 Muy bueno
5-3 Bueno
5-2 Deficiente

TIPS DE GENIOS

Intencionalidad: Focalizar la atención, a la par que se ejercita el proceso de reconocimiento, asociación y memorización de una imagen vinculada a un contenido específico que se desee trabajar, el cual será incorporado por los estudiantes casi sin notarlo



Descripción: Presentar a los estudiantes de 5 a 10 veces durante la jornada de clases fichas de 30cm x 30cm aprox., que contengan una ilustración por una cara y por la otra, información breve y legible que se considere necesario que ellos aprendan respecto a la imagen presentada, se debe hacer en un periodo no mayor a 20 segundos, a menor tiempo, mejor resultado.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, cartulina, marcadores e imágenes referentes al objetivo de trabajo.

¿Cómo jugamos? ? el docente elaborará fichas de 30cm x30cm en cartulina, colocará por un lado una imagen alusiva a un contenido específico con un título que la identifique y por el otro, una información breve, muy legible, que desee transmitir a los estudiantes respecto a la imagen presentada, debe ser con letras negras.

Luego presentará las fichas ante los estudiantes y leerá su contenido rápidamente, en un tiempo no mayor a 20 segundos. Se ha de realizar durante la jornada de clases en momentos inesperados y un mínimo de 5 veces por día durante 10 días consecutivos con las mismas imágenes. Al transcurrir los 10 días los estudiantes habrán interiorizado, asimilado y aprendido toda la información presentada. Para cerrar la actividad, trascurridos los 10 días se realizará una discusión socializada respecto al tema elegido para las fichas.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA TIPS DE GENIOS

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Centro su atención hacia las tarjetas presentadas por el docente.		Mantiene una actitud receptiva durante la presentación de las tarjetas		Muestra interés hacia la profundización de la información contenida en la tarjeta		Logra vincular las imágenes al contenido específico trabajado a través de las tarjetas.		Consolido el aprendizaje del objetivo.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

- Leyenda**
5 - 5 Sobresaliente
5 - 4 Muy bueno
5 - 3 Bueno
5 - 2 Deficiente

¡A CONSTRUIR PARA DESCUBRIR GEOMETRÍA!

Intencionalidad: Incrementar la motivación de los estudiantes ante el estudio de las formas y figuras geométricas descubriéndolas mediante su construcción en un geoplano, lo cual mejorara su capacidad de concentración y asimilación de los conocimientos, así como también estimulará su creatividad.



Descripción: El juego consiste en descubrir las figuras geométricas que puedan encontrarse dentro de un geoplano, construyéndolas de manera divertida y creativa

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, geoplanos y ligas de colores diferentes.

¿Cómo jugamos? El docente indicará a los estudiantes formar equipos de 4 o 5 miembros y deberá realizar una breve introducción al tema de trabajo, (figuras geométricas), mediante una lluvia de ideas, luego entregará un geoplano a cada equipo con 4 o 5 ligas de colores diferentes y explicará que los niños y niñas de los equipos se turnarán para armar la figura geométrica que consideren pertinente utilizando las ligas de diferentes colores sobre el geoplano. Posteriormente se realizará una ronda de intervenciones dirigidas para comparar analizar y contrastar los resultados de cada equipo. **Construcción del Geoplano:** cortar 5 cuadros de madera o cartón muy rígido de 20cm.x20cm. y cuadrricularlos en secciones de 2cm.x2cm., en cada intercepción se deberá colocar una tachuela, clavo o chinche que permitirá la formación de las figuras con las ligas de colores.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA A CONSTRUIR PARA DESCUBRIR GEOMETRÍA

Fecha: _____

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego.		Comprende las instrucciones con facilidad		Logra construir más de 3 figuras geométricas.		Se mantiene motivado (a) durante la realización de la actividad lúdica.		Consolido el aprendizaje del objetivo trabajado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Leyenda

5-5 Sobresaliente

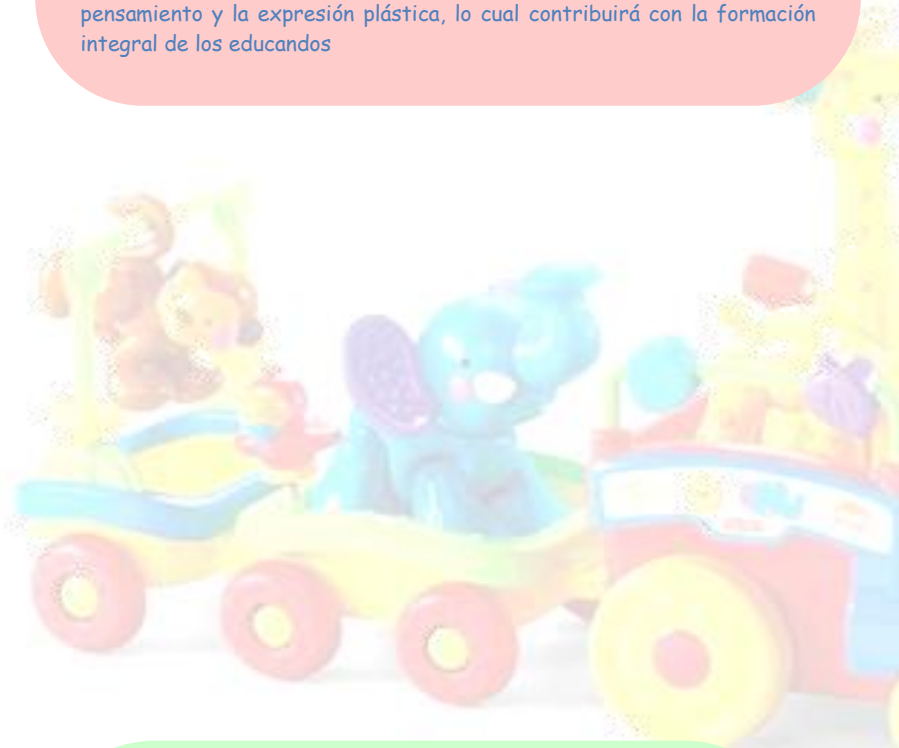
5-4 Muy bueno

5-3 Bueno

5-2 Deficiente

¡LA CASITA DE MIS SUEÑOS!

Intencionalidad: Incrementar la atención a la par que se desarrolla la creatividad, la motricidad fina, el proceso de representación gráfica del pensamiento y la expresión plástica, lo cual contribuirá con la formación integral de los educandos



Descripción: El juego consiste en dibujar una casa imaginaria guiada por una descripción narrativa del docente, donde pueden intervenir los estudiantes, al terminar el dibujo completaran la ilustración con recortes y objetos de origami

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, hojas blancas, lápices, colores o marcadores, pega y tijeras.

¿Cómo jugamos?

El docente inducirá a los estudiantes a imaginarse una casita a través de la narración descriptiva, en la cual podrán intervenir para agregar todo aquello que consideren necesario para complementar el relato.

Esto deberá durar aproximadamente 15 minutos o más según la participación de los niños y niñas.

Al terminar el ejercicio el docente invita a los participantes a realizar un dibujo de la casita que imaginaron y describieron, además de complementarlo con algunas piezas de origami que construirán con su ayuda y recortes de revistas.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA LA CASITA DE MIS SUEÑOS

Fecha: _____

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización de la actividad.		Se mantiene atento durante la narración del docente.		Realiza alguna intervención efectiva durante la realización del juego.		Logró representar gráficamente lo que imaginó durante la narración.		Realizo con facilidad las figuras de origami.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

- Leyenda**
- 5 - 5 Sobresaliente**
 - 5 - 4 Muy bueno**
 - 5 - 3 Bueno**
 - 5 - 2 Deficiente**

¡JUGANDO A GANAR AL PALABRAS CLASIFICARI!

Intencionalidad: incentivar a los estudiantes respecto al aprendizaje de la gramática, focalizar su atención y mejorar la capacidad de concentración, a la vez que se desarrolla la motricidad y estimula el pensamiento creativo. Se refuerzan valores de tolerancia, respeto y cooperación, así como también se promueve la participación activa.



Descripción: Agrupar estudiantes según el número de sílabas que contenga la palabra expresada por el docente para conocer su clasificación y luego formar una oración con ella.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, cuadernos o pizarrón y lápices ó tizas.

¿Cómo jugamos? El docente pedirá a los estudiantes que despejen el aula para iniciar la actividad, luego deberán sentarse en círculo para escuchar una breve explicación respecto a la clasificación de las palabras según el número de sílabas. Posteriormente se indicará a los participantes que den inicio a una caminata libre por el salón, (para la caminata se pondrá un fondo musical) y al escuchar que la música se detiene estarán atentos a la palabra que dirá el docente, con la finalidad de reconocer rápidamente la cantidad de sílabas que ésta posee para formar pequeños grupos de acuerdo a su clasificación. Después cada equipo correctamente conformado con el número de integrantes correspondiente a las sílabas de la palabra, tendrá que decir la clasificación y formar una oración que la contenga.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA JUGANDO A GANAR AL PALABRAS CLASIFICAR

Fecha: _____

NOMBRES Y APELLIDOS	Muestra interés por participar en la realización del juego.		Logró identificar rápidamente el número de sílabas que contenía la palabra dicha por el docente.		Reconoce la clasificación de las palabras según el número de sílaba.		Realizo la actividad de manera organizada.		Mantuvo una actitud de cooperación durante el trabajo en equipo al realizar la actividad.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

- Leyenda**
- 5 - 5 Sobresaliente**
 - 5 - 4 Muy bueno**
 - 5 - 3 Bueno**
 - 5 - 2 Deficiente**

¡ADIVINA QUIEN SOY!

Intencionalidad: Desarrollar la atención y la concentración al descubrir conocimientos implícitos en las mímicas que representan un tema de trabajo, lo cual incrementará la motivación del educando, haciendo de ellos extrovertidos, afianzando su seguridad y confianza, así como también contribuirá a mejorar su conducta social



Descripción: El juego consiste en descubrir un personaje o una palabra a partir de las mímicas de un participante.

Recursos Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, hojas blancas, lápices, colores o marcadores.

¿Cómo jugamos? El docente pedirá a los estudiantes que despejen el aula y se sienten en círculo, luego llamará a uno de los participantes y le mostrará una palabra escrita en un papel que solo él debe leer.

Posteriormente el niño o niña procederá a ejecutar mímicamente la representación de lo que leyó, para ello tendrá aproximadamente 1 minuto. De no ser adivinado el personaje o la palabra representada será llamado otro participante, al cual le será mostrada una nueva palabra.

El docente debe vincular los acertijos con el objetivo que desee trabajar.

La actividad también puede ser realizada en equipo a modo de competencia

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA ADIVINA QUIEN SOY

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego.		Al llegar su turno logra representar con facilidad el tema propuesto por el docente.		Cuando le corresponde el trabajo en equipo muestra colaboración.		Se mantiene motivado(a) durante la realización de la actividad.		Realizó la actividad de manera organizada	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Leyenda

- 5 - 5 Sobresaliente**
- 5 - 4 Muy bueno**
- 5 - 3 Bueno**
- 5 - 2 Deficiente**

RIMANDO Y JUGANDO VOY COMPLETANDO

Intencionalidad: Fomentar la atención, la participación y la motivación hacia el conocimiento del lenguaje a través de la conformación de rimas, lo cual contribuirá a que el niño y la niña mejoren su capacidad comunicarse y relacionarse, así como también afianzara valores como la tolerancia, el respeto, trabajo en equipo y disciplina.



Descripción: El juego consiste en completar una rima previamente descompuesta por el docente, cuyas partes serán repartidas al azar entre los participantes. Éstos deben, uno por uno, leer en voz alta la parte que le corresponda de la rima y el resto estará atento para completarla correctamente.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, hojas blancas y lápices, colores o marcadores.

¿Cómo

jugamos?

Se deben organizar 2 grupos grandes de participantes, a cada miembro del 1er grupo el docente le entregará una rima incompleta diferente y a los que conformen el segundo equipo, les hará entrega de la parte faltante, sin seguir ningún orden específico.

Luego se iniciará la actividad indicando uno a uno a los integrantes del 1er equipo, que lean en voz alta y con la entonación correcta la parte de la rima que le corresponda.

Los compañeros del equipo contrario deberán estar atentos para que pida la palabra aquel que tenga el complemento de la rima y lo lea para terminar la expresión.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA RIMANDO Y JUGANDO VOY COMPLETANDO

Fecha: _____

NOMBRES Y APELLIDOS	Participa de forma espontánea en la realización del juego		Muestra interés por colaborar con su equipo durante el desarrollo de la actividad		Participa de manera activa en la realización de la frase que complementa la rima.		Mantiene una actitud de respeto durante la ejecución de la actividad		Se observan manifestaciones de paciencia durante la participación del resto de los compañeros de equipo	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Leyenda

5-5 Sobresaliente

5-4 Muy bueno

5-3 Bueno

5-2 Deficiente

DIME LO QUE SIENTES

Intencionalidad: Fomentar la concentración, a la par que se ejercita el proceso de evocación, reconocimiento, asociación visualización y memorización a través del sentido del tacto, lo cual contribuirá a que el niño y la niña mejoren su atención, refuercen la ortografía, desarrollen su pensamiento creativo y fortalezcan la capacidad de asimilar las experiencias y transformarlas en conocimientos.



Descripción: El juego consiste en descubrir una letra, palabra ó frase a través de la identificación de sensaciones en su espalda provocadas por otro participante.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, hojas blancas y lápices, colores o marcadores.

¿Cómo jugamos?

Se trata de dibujar con los dedos sobre la espalda de un participante una letra, palabra ú oración para que éste adivine a través de la utilización de sus sentidos.

La actividad podrá realizarse en parejas o en grupos de más integrantes según el criterio del docente y el grado de dificultad que escoja para el juego.

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA DIME LO QUE SIENTES

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Se observa interesado por participar en la actividad.		Mantiene su concentración durante la realización de la actividad.		Respeto la participación del resto de sus compañeros.		Logro descifra de manera acertiva más de 3 de las sensaciones de su espalda.		Se mantuvo motivado(a) durante la realización del ejercicio.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

- Leyenda**
5 - 5 Sobresaliente
5 - 4 Muy bueno
5 - 3 Bueno
5 - 2 Deficiente

A QUE ME BUSCAS Y NO ME ENCUENTRAS

Intencionalidad: promover la integración y la participación desarrollar la imaginación, fomentar el respeto, la tolerancia y la paciencia, así como también reforzar actitudes de colaboración de una forma divertida y creativa que logre atraer su atención y los mantenga motivados.



Descripción: Consiste en descubrir el escondite de algunos objetos a partir de pistas que deberá dar el docente.

Recursos: Niños y niñas de 1er grado de Educación Primaria, docentes, hojas blancas y lápices, colores o marcadores.

¿Cómo jugamos? El docente pedirá a 2 o más estudiantes que abandonen el aula y durante su ausencia deberá esconder, con la ayuda del resto de los participantes, uno o varios objetos, según el grado de dificultad que desee para la actividad.

Posteriormente pedirá a los ausentes que se incorporen al juego y tendrán que buscar hasta encontrar los objetos escondidos, para ello deberán seguir las instrucciones y pistas que el resto de sus compañeros irán revelando poco a poco. Al finalizar se realizará una discusión sobre la experiencia vivida

MODELO DE INSTRUMENTO EVALUATIVO PARA A QUE ME BUSCAS Y NO ME ENCUENTRAS

Fecha:

NOMBRES Y APELLIDOS	Se observa interesado por participar en la actividad.		Mantiene su concentración durante la realización de la actividad.		Respeto la participación del resto de sus compañeros.		Logro encontrar mas de 3 objetos siguiendo las instrucciones del docente		Se mantuvo motivado(a) durante la realización del ejercicio.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

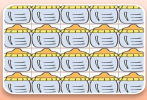
Leyenda

- 5 - 5 Sobresaliente**
- 5 - 4 Muy bueno**
- 5 - 3 Bueno**
- 5 - 2 Deficiente**

Referencias Bibliográficas

- A. de Mc Graw, Martha Patricia, (1996). Una Educación sin Fronteras. Proyecto Educativo Gran Colombia. Universidad Central de Venezuela.
- Badia D. (2000). Juegos de Expresión oral y Escrita. España: Graó
- Batlloiri, J. (2000). Juegos para Entrenar el Cerebro. Desarrollo de Habilidades Cognitivas y Sociales. Madrid: Narcea, S. A.
- Batlloiri, J. (2001). Educar jugando. Juegos de Números y Figuras. Barcelona: España.
- Díaz F.,Hernandez G.(2000) Docentes del siglo XXI. Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Colombia: Mc Graw- Hill.
- Díaz, G., Valpuestas, S. (1994) Arco Iris I. Venezuela: Caracas. Salecianas S.A.
- Freites, L. (1995). La Promoción de la Lectura y la Escritura en el Trabajo con Niñas y Niños. Venezuela: Caracas. CECODAP.
- Héller,M., y Thorogood, L. (1995). Hacia un Proceso de Lecto-Escritura Reflexivo y Creativo. Venezuela: Caracas. Distribuidora Estudios C. A.
- Milagros Campos C., Material instruccional de Psicopedagogía II. (2006). Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- Navarro, J. (S/F). Aula de Padres. España: Océano Grupo Editori

Mensaje Secreto (te amo)



1

T E T E R O



2

E L E F A N T E



3

A N G E L



4

M O T O



5

O S O

Intencionalidad

Desarrollar la atención a la par que se ejercita la representación escrita de una imagen.

Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto
Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto
Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto Mensaje Secreto

I	E		A	M	O
1	2		3	4	5

Detectives en Acción

Son tres si lo miras al derecho y al revés

Son Primarios aunque son 1, 2 y 3

Es Verde si mezclas 1 con 2

Intencionalidad

Incentivar a los estudiantes a investigar, seguir pistas, formular hipótesis y trabajar en equipo de manera organizada para el logro de una meta específica en común.

El Enlace Veloz

C A S A

L O C A

S A P O

P A L O

P O T E



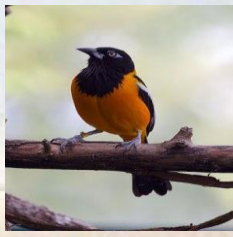
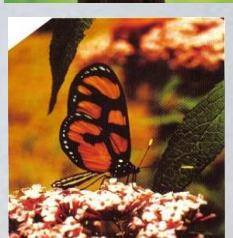
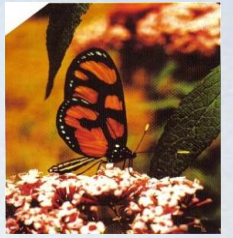
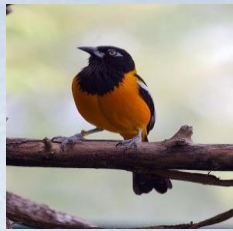
R O P A

T E T E R O

Intencionalidad

Desarrollar la atención ejercita el pensamiento el lenguaje oral o escrito y mejora la velocidad de respuesta asertiva.

Memoria



Intencionalidad

Desarrollar la atención, a la par que se ejercita la memoria visual, lo cual contribuirá a que el niño y la niña mejoren su capacidad de retención fotográfica y lograr así que todo lo observado en el entorno sea para ellos una experiencia de aprendizaje

La Pelota Preguntona

Se colocan los niños en círculos, se les indica que deberán ir pasándose la pelota a la vez que se entona una canción; cuando el docente considere conveniente hará sonar una campana o silbato, esta señal indica que deben detenerse. El niño que quede con la pelota preguntara al compañero de la derecha cuales son las cosas que mas admira de él (ella).



Intencionalidad
Desarrollar la atención, motivación y la coordinación motora a la vez que se refuerza el autoestima y la valoración de las relaciones socio afectivas en el aula de clases.



¿Qué debo hacer?



Intencionalidad

Desarrollar la atención y la motivación además de enriquecer la conducta social y fortalecer los valores, así como también fomentar en los niños y niñas el pensamiento crítico y reflexivo.

En Busca del Tesoro



S O L



N U B E



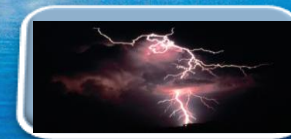
L L U V I A

Q	W	E	R	T	O	R	N	A	D	O	S
D	A	I	V	V	U	K	U	Z	X	O	V
B	N	U	B	E	E	R	T	Y	L	I	O
P	A	S	D	F	L	L	U	V	I	A	Z
X	O	G	A	P	M	A	L	E	R	J	O

T O R N A D O

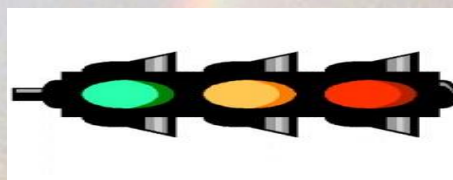


R E L A M P A G O



Intencionalidad
Desarrollar la atención
incrementa la motivación
enriquece el lenguaje oral y promueve la adquisición de habilidades en el

! Cuidado en la Vía i



Intencionalidad
Desarrollar la atención y la motivación trabajando el respeto, la tolerancia y la conducta social de los estudiantes, al conocer las señales básicas y los comportamientos adecuados en la calle, ya sea como peatón, conductor o pasajero de transporte público.

Dictado y Acción



Había una vez un chico que tenía el cabello blanco como la nieve, como la crema y como el algodón. Nació un día de sol brillante. Los padres muy contentos por el nacimiento de su hijo. El niño creció y fue a la escuela, sus amiguitos se reían y lo rechazaban por su apariencia física, el niño empezó a llorar y no quería volver a la escuela. Al día siguiente su mamá lo lleva a la escuela pero el niño estaba muy triste y la maestra en vista de lo sucedido le explicó a los niños que no importa las diferencias que tengamos, miremos que tenemos en común para así poder respetarnos y pasarla bien todos juntos.



Intencionalidad

Focalizar la atención, incrementar la motivación, agilizar la capacidad de respuesta asertiva ante un estímulo, desarrollar el pensamiento creativo, fomentar la participación activa y la pérdida del miedo escénico, cultivar valores de respeto, tolerancia, convivencia, entre otros.

Pertenezco a este Lugar

Mamíferos



Peces



Aves



Reptiles

Intencionalidad

Centrar la atención y motivar a los estudiantes a conocer su entorno, lo cual les permitirá obtener una comprensión más amplia del mundo en el que viven, enriquecer su intelecto con conocimientos de cultura general, que según la intención del docente pueden ser de ciencias, geografía, historia, arte, entre otros. Incentivar su pensamiento creativo, reforzar valores de respeto tolerancia y compañerismo,

¿Qué se de Ti?

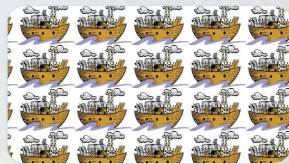
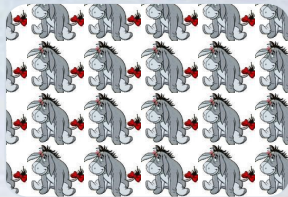
CARACTERISTICA	REALIZA ORACIONES	REALIZA UN DIBUJO
Alimentación	La alimentación tiene vitaminas	
5 grupos	Mi mama me alimenta con verduras, carnes, jugos, leche, y me da agua para hidratarme.	
Nutritivos	Los alimentos son ricos, porque son nutritivos para nuestro organismo	 shutterstock - 82801108
Balanceda	Utilizo alimentación balanceada porque tienen sustancias para una vida sana.	

Intencionalidad

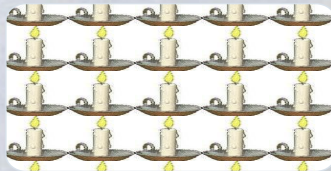
Ejercitar la atención y la memoria a la par que se incentiva el proceso de representación escrita, grafica y oral del pensamiento, lo cual contribuirá a que el niño y la niña desarrollen habilidades de concentración y evocación que le facilitaran la asimilación de información, así como también la construcción de los conocimientos

Bingofigeo

B



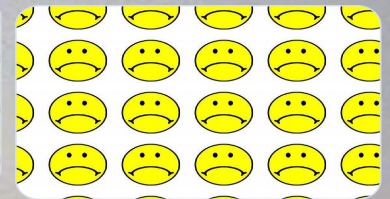
V



Imagen



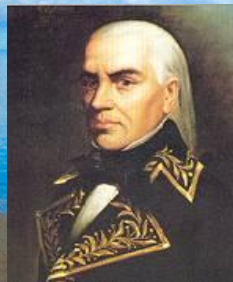
Antónimo



Tips de Genios

El docente elabora unas fichas de 30 cm x 30 cm en cartulina, colocara la imagen por un lado y por la otra información breve y legible que se desea que los estudiantes se aprendan. Las fichas se les presentarán a los estudiantes solo por 20 segundos, durante la jornada escolar diaria.

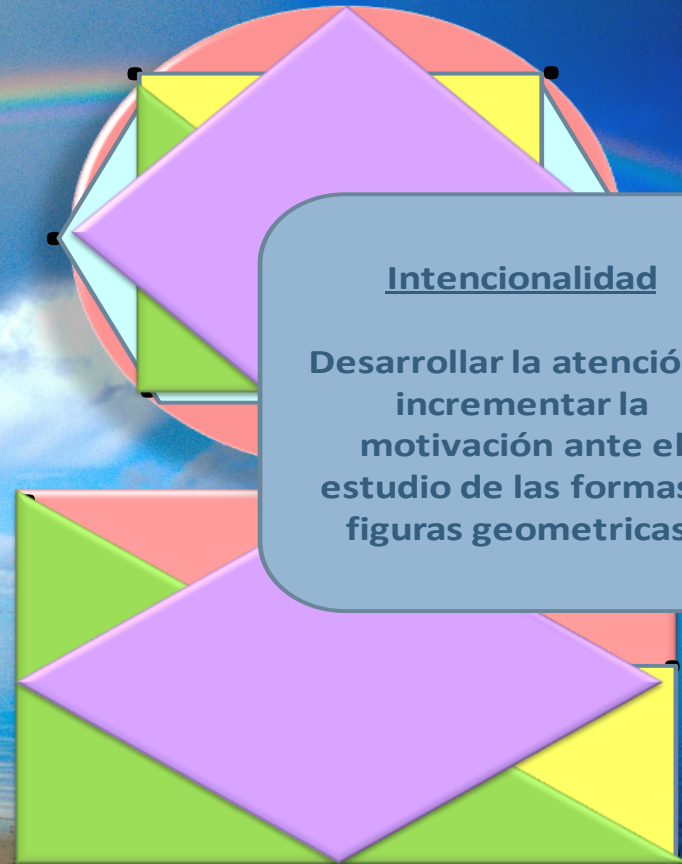
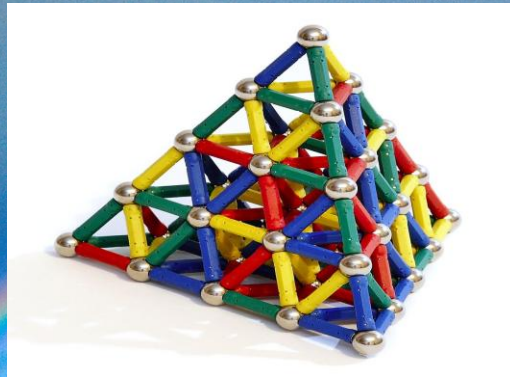
Natalicio de los Próceres de Venezuela



Intencionalidad

Focalizar la atención, a la par que se ejercita el proceso de reconocimiento, asociación y memorización de una imagen vinculada a un contenido específico que se desee trabajar, el cual será incorporado por los estudiantes casi sin notarlo.

A Construir para Descubrir Geometría



Intencionalidad

Desarrollar la atención e incrementar la motivación ante el estudio de las formas y figuras geométricas.

La Casita de mis Sueños

El docente induce a los niños a imaginarse una casita, a través de una narración descriptiva en la cual podrán intervenir para agregar todo lo que ellos quieran para complementar el relato. Culminada la narración, los niños dibujarán la casita que imaginaron.



Intencionalidad

Incrementar la atención a la par que se desarrolla la creatividad, la motricidad fina, el proceso de representación gráfica del pensamiento y la expresión plástica, lo cual contribuirá con la formación integral de los educandos.

Jugando a Clasificar Palabras

El docente explicará a los estudiantes como se clasifican las silabas, y como formar oraciones con cada una de ellas.



Sol



El Sol esta Brillando



Ca-sa



La Casa es Grande



Di-bu-jan-do



Intencionalidad
Incentivar a los estudiantes respecto al aprendizaje de la gramática, focalizar su atención y mejorar la capacidad de concentración, a la vez que se desarrolla la motricidad y estimula el pensamiento creativo. Se refuerzan valores de tolerancia, respeto y cooperación, así como también se promueve la participación activa.

Adivina quien soy

El juego consiste en descubrir un personaje o una palabra a partir de la mímica de un participante.

Leer



Oler



Tocar



Escuchar



Comer



Intencionalidad

Desarrollar la atención y la concentración al descubrir conocimientos implícitos en las mímicas que representan un tema de trabajo, lo cual incrementará la motivación del educando, haciendo de ellos extrovertidos, afianzando su seguridad y confianza, así como también contribuirá a mejorar su conducta social.

Rimando y Jugando voy Completando

El juego consiste en completar una rima previamente descompuesta por el docente la misma serán repartidas al azar entre los participantes. Cada uno deberá leer en voz alta la parte que le corresponda de la rima y resto estará atento para completarla

**El conejo rabito Se
metió en su
huequito**

**Calientito se durmió
Y de mañana despertó**

**Se comió su zanahoria
Y acaba con esta
historia**



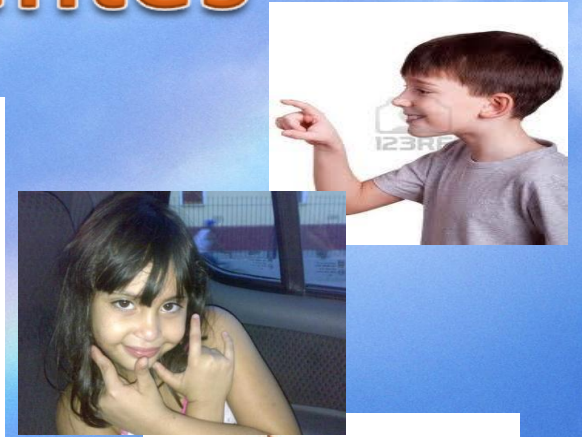
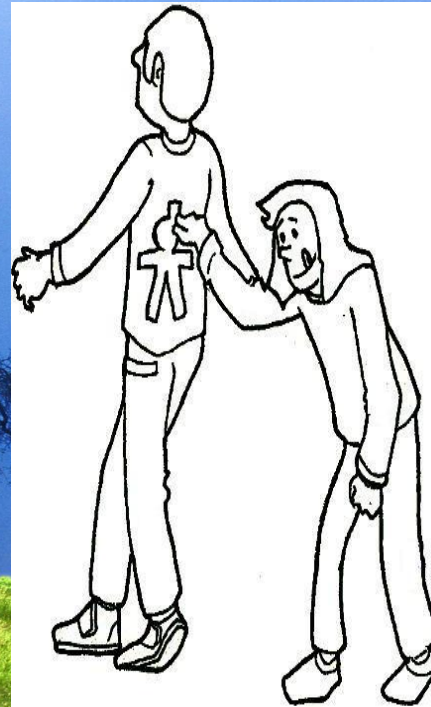
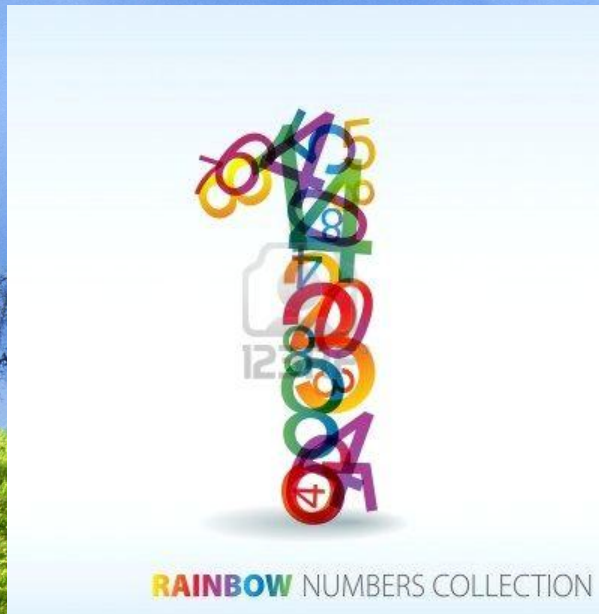
**El conejo rabito
Se metió en su huequito
Calientito se durmió
Y de mañana despertó
Se comió su zanahoria
Y acaba con esta historia**



Intencionalidad

Fomentar la atención, la participación y la motivación hacia el conocimiento del lenguaje a través de la conformación de rimas, lo cual contribuirá a que el niño y la niña mejoren su capacidad comunicarse y relacionarse, así como también afianzara valores como la tolerancia, el respeto, trabajo en equipo y disciplina.

Dime lo que sientes



Intencionalidad

Desarrollar la atención y la concentración, ejercita la memoria, la asociación y la visualización a través de experiencias sensoriales.

A que me buscas y no me encuentras

Lateralidad, El juego consiste en descubrir el escondite de algún objeto a partir de pistas que deberán dar los demás compañeros de clase del niño que le corresponda ubicar el objeto escondido, esta debajo de algo rectangular, esta cerca de la puerta , camina hacia tu derecha , cerca esta lo que buscas.



Intencionalidad

Promover la integración y la participación desarrollar la imaginación, fomentar el respeto, la tolerancia y la paciencia, así como también reforzar actitudes de colaboración de una forma divertida y creativa que logre atraer su atención y los mantenga motivados.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De este estudio descriptivo de campo se concluye que, existe una deficiencia en el proceso de enseñanza en cuanto a la implementación de las estrategias lúdicas por parte del docente para fomentar atención y motivación, se evidencio que en las aulas de clase actualmente se utilizan estrategias como la copia y el dictado que no despierta interés en los estudiantes por lo cual se establece la necesidad de la realización de un programa para los docentes que les permita conocer a profundidad lo beneficioso que resulta la utilización de la lúdica en el ámbito educativo, sobre todo en lo concerniente al abordaje del desinterés, el desarrollo de la motivación, habilidades y destrezas cognitivas, físicas y socio-afectivas en los educandos, específicamente de primer grado de Educación Primaria.

Significando esto, que el juego es una herramienta viable y aplicable en diversas situaciones que se presentan en las aulas de clase y es notorio que eso es algo que muchos docentes desconocen, por el contrario suelen considerar el juego como un elemento distraente y causal de desorden, sin observar que al canalizarlo con fines instruccionales, son significativos los avances a los que da lugar en el hecho educativo.

El docente debe tener y manejar las herramientas pedagógicas adecuadas en función del desarrollo integral de niños y niñas, deficiencia que se destacó debido a la utilización de estrategias tradicionales como la lectura, la caligrafía, la copia, el dictado entre otros.

Por otra parte en atención a lo establecido en la constitución nacional respecto a la necesidad de desarrollar la potencialidad creativa y el ejercicio pleno de la personalidad de los individuos, se concluye que las estrategias lúdicas contribuyen de manera significativa con el cumplimiento esta normativa, situación que se corrobora en las bases curriculares bolivarianas donde se establece, que las experiencias de aprendizajes, deben propiciar una relación comunicativa y potenciadora teniendo como aspectos fundamentales, la afectividad y lo lúdico, los cuales guardan plena coherencia con las aéreas de aprendizaje definidas en esta construcción curricular. En atención a esto se logro constatar que no existe un cumplimiento a cabalidad de las leyes mencionadas.

Por otra parte, se determino que la afectividad como proceso presente en todo proceso educativo, tiene como fin potenciar el desarrollo social, emocional, moral, cognitivo y del lenguaje de los y las estudiantes; aspecto que, articulado con las experiencias de aprendizaje de carácter lúdico, promueven en los niños y niñas el aprendizaje en la medida en que favorecen la posibilidad de aprender con los demás, acordar y cumplir normas sociales. A pesar de esto no se ha hecho énfasis en la puesta en practica de estas normativas.

Recomendación

Con base en los resultados del trabajo de investigación realizado, se plantean las siguientes recomendaciones:

Implementar las estrategias lúdicas como una herramienta para fomentar la motivación y la atención, el desarrollo del pensamiento creativo, habilidades y destrezas tanto físicas como cognitivas, conductuales y socio-afectivas en niños y niñas, especialmente los que se encuentran en primer grado de Educación Primaria de la institución objeto de estudio de este trabajo de investigación, ya que se evidencio que no son utilizadas estrategias dinámicas, flexibles y creativas y que los estudiantes manifiestan conductas de desatención y falta de motivación.

De igual forma, se sugiere que los docentes realicen talleres de actualización con el propósito de dar a conocer las bondades que la implementación de las estrategias lúdicas como herramienta didáctica, devengan en el proceso de enseñanza y de aprendizaje en cuanto a fomentar atención y motivación así como también para desarrollar habilidades y destrezas tanto físicas como cognitivas además de fortalecer la personalidad, promoviendo la apertura mental, reforzando los valores, la confianza y la seguridad, lo cual contribuirá en la formación integral de individuos capaces de transformar la realidad social, en atención a lo establecido por la constitución nacional y demás leyes que rigen el marco educativo nacional.

Como recomendación final, se propone un cambio de actitud frente a la enseñanza y la práctica docente en el educador de primer grado de Educación Primaria, menos rígida y más flexible, adaptativa, lúdica, sin miedo a romper con el formalismo de la enseñanza tradicional que se limita a utilizar la pizarra como recurso, el dictado, las copias, la repetición y la memorización.

REFERENCIAS

- A. de Mac Cragh, Martha Patricia, (1996). Una Educación sin Fronteras. Proyecto Educativo Gran Colombia. Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- Acosta, (2001). *El niño y la recreatividad*. México, Trillas
- Andréu, M; Garcías M. (2005) *Actividades Lúdicas en la enseñanza de la Lengua para Fines Específicos*. Universidad Politécnica Valencia, España. (p 121).
- Arellano, X. (2000). *Sistema de decisiones para seleccionar estrategias instruccionales innovadoras en educación preescolar de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador-Instituto Pedagógico de Barquisimeto UPEL-IPB*.
- Arias F., (2004) *proyecto de Investigación*. Episteme, Caracas.
- Biscay, M., (2007) *La Formación Docente En Juegos*. Tesis Universidad San Andrés, Buenos Aires Argentina. <http://hdl.handle.net/>
- Carchi, G.; Roldan, A.; Coello, N (2009) *Propuesta De Estrategias Lúdicas Para El Desarrollo de Nociones Básicas En Niños y Niñas...*<http://hdl.handle.net./123456789/138>
- Casanova, M. (2004) *Eficacia del Juego como Recurso Didáctico para Incrementar la Motivación del Alumno hacia el Área de Matemática en la Universidad*. Editorial Juan Landaeta de Barquisimeto. Trabajo de grado no publicado de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. Barquisimeto.
- Castillo, A. (1995). *Perspectiva Constructivista De La Enseñanza De La Matemática En Los Primeros Grados*. Barcelona. España.
- Castroviejo Pascual (2008) *Protocolos Diagnostico Terapéuticos de la Asociación Española de Pediatría. Neurología Pediátrica* / www.aeped.es/sites/default/files/documentos/20tdh.pdf
- Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza de las Ciencias (2001), *Taller de Juegos Didácticos*. Candidus. Editores Educativos. Cerined. Valencia, Venezuela.
- Chateau, N. (1987). *Juegos Pedagógicos*. México. ED. Limusa.
- Dávila, J. (1987). *El Juego Y Las Ludotecas*. Mérida. Venezuela.

- Drapeau, D. (1999) *Una Propuesta Metodológica Para La Producción de Materiales Educativos*. Revista De Investigación N° 48. (p 11-37).
- Enciclopedia Del Niño Y Adolescente*. 1996(p.10). Grupo ED. Océano.
- Ernest, K. (1990). *Juegos En Que Participan Los Estudiantes*. México.ED. Diana.
- Faerverger, T.(2008) *Propuestas Lúdicas en Educación*. México. Praxis.
- Hereen J. (2000). *Los Niños Descubren La Matemática A Través Del Juego*. Seriales New York.
- Hernández S, Fernández y Baptista L. (1991) *Metodología de la Investigación*. 2da. Ed. México, Mac Graw Hill Editores.
- Hurtado. (1998). *Metodología de la Investigación Holística*. Editorial Sipal. Caracas, Venezuela.
- Márcanos. (1987). *Estrategias Para Una Enseñanza Creativa*. Barcelona, España.
- Material instruccional de Psicopedagogía III (1999) Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- Material instruccional de Análisis de Sistemas Educativos (1999) Universidad Central de Venezuela
- Mendoza. (2003). *Programa de estrategias conductuales y pedagógicas para manejar operativamente el déficit de atención en los alumnos de I y II etapa de Educación Básica de la U.E: Venezuela de Barquisimeto, Estado Lara. Trabajo de grado*
- Narváez, M. (1995). *Efectividad De Los Juegos Dirigidos En La Enseñanza De La Matemática*. Universidad Bicentaria de Aragua. Barquisimeto.
- Parra, A. (1996). *La Matemática Ante El Medio Del Aprendizaje*. Diario El Impulso .Barquisimeto.
- Parker, H. (2000). *Cuaderno de trabajo para padres, maestros y niños sobre el trastorno de bajo nivel de atención o hiperactividad*.
- Piaget, J. (1987). *Psicología de la Inteligencia Cognitiva*. México. Trillas.
- Ramírez, T. (2007). *Como hacer un proyecto de investigación*. ED. Panapo
- Restrepo, Carlos. (1995). *Libertad y Locura*. Bogota Colombia. Arango Editores.

- Rodríguez, Martha. (2011). Cuando la clase es juego y no rochela. Diálogos Educativos. Últimas Noticias. Editorial Cadena Capriles. Publicación en prensa 11-03.
- Rojas, N. (1989). *El Niño, El Juego Y El Trabajo*. México. ED. Interamericana.
- Ruiz, C. (2001) *Instrumento de Evaluación Educativa. CIDEG. Barquisimeto*.
- Santa, D y G. (2003). *El papel cuadriculado en el Desarrollo Lógico Matemático del Nivel Inicial. Departamento de Pedagogía Universidad Autónoma de Santo Domingo*. Republica Dominicana.
- Universidad Católica Andrés Bello. (2004) *Diferencias Individuales a los Cuadros Psicológicos en las Escuelas. Unidad de Psicología del Parque Social Padre Manuel Aguirre. Bienestar Psicológico Infantil*.
- Urkizu. M., T.D.A. (2002) *Controlando la Hiperactividad*, Barcelona España, ED. Paidós.
- Valero, I. (1999). *El juego y su importancia en la educación preescolar*. Revista la educación en nuestro mundo.

ANEXOS

ANEXO A
Instrumentos

LISTA DE COTEJO

No.	ITEM	SI	NO
01	¿Se observa una participación espontánea de los estudiantes durante el desarrollo de los objetivos?		
02	¿Se muestra el grupo de estudiantes motivados durante las clases?		
03	¿Existe interés y respeto por parte de los estudiantes hacia las actividades propuestas por el docente para el desarrollo de los objetivos durante la clase?		
04	¿Se observa interacción y feed back, docente-estudiante al momento de discutir un tema trabajado en la jornada escolar?		
05	¿Durante el desarrollo de los objetivos se observa la ejecución de actividades que les permitan a los estudiantes mejorar su motricidad?		
06	¿Muestran los estudiantes interés por la realización de actividades individuales propuestas por el docente?		
07	¿Se distraen con facilidad los estudiantes durante la jornada escolar?		
08	¿Manifiestan los estudiantes interés por la realización de actividades grupales?		
09	¿Se observa una integración fluida de los niños durante las jornadas diarias?		
10	¿Ejecutan actividades que contribuyan al desarrollo de la coordinación durante la jornada diaria?		
11	¿Existe una interacción constante entre los estudiantes durante la jornada de clase?		
12	¿Realizan ejercicios de relajación durante la jornada escolar que permitan al estudiante canalizar sus energías hacia el desarrollo de nuevas actividades?		
13	¿Los objetivos trabajados durante la jornada de clase son captados por los niños y niñas con facilidad?		
14	¿Mantiene el docente control sobre los estudiantes durante la realización de las actividades escolares?		
15	¿Se le concede el derecho al niño y niña de emitir opinión sobre el tema desarrollado en clase?		
16	¿Se respeta la individualidad que tiene cada niño y niña al momento de realizar una actividad?		
17	¿Al desarrollar un objetivo, se toman en cuenta el conocimiento previo de los niños y niñas?		

CUESTIONARIO

Marque con una X en la casilla, la alternativa de respuesta que más se ajuste a su perfil.

Datos personales:

Nivel Académico:	
Bachiller	<input type="checkbox"/>
Técnico Superior	<input type="checkbox"/>
Profesor	<input type="checkbox"/>
Licenciado	<input type="checkbox"/>

Postgrado:	
Especialista	<input type="checkbox"/>
Maestría	<input type="checkbox"/>
Doctorado	<input type="checkbox"/>

Experiencia Laboral:	
Menos de 2 años	<input type="checkbox"/>
De 3 a 6 años	<input type="checkbox"/>
De 7 a 10 años	<input type="checkbox"/>
De 11 a 15 años	<input type="checkbox"/>
De 16 o más	<input type="checkbox"/>

Lea cuidadosamente cada una de los siguientes enunciados y marque una X en la alternativa que mejor represente su opinión.

Usted como docente de educación primaria, con qué frecuencia considera que:						
N°	Pregunta	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca
1	Utiliza el juego como una vía para lograr un aprendizaje significativo					
2	Pone en práctica actividades lúdicas para fomentar la integración de los niños y niñas en clase					
3	Organiza actividades lúdicas que fomenten el desarrollo cognitivo en niños y niñas.					
4	Planifica actividades individuales para abordar el desinterés y la falta de atención en los niños y niñas.					
5	Organiza juegos que contribuyan a que los niños y niñas que manifiestan conductas de apatía en el aula, participen voluntariamente y con entusiasmo en la realización de actividades escolares.					
6	Percibe que a través de las actividades propuestas en clase los niños y niñas liberan emociones, desarrollan habilidades y obtienen información.					
7	Promueve actividades lúdicas que influyan de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.					

N°	Pregunta	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi Nunca	Nunca
8	Organiza actividades que incentiven a los niños y niñas a desenvolverse de manera independiente.					
9	Imparte la enseñanza del trabajo en equipo para la realización de actividades en clase.					
10	Valora la participación espontánea de los niños y niñas durante el desarrollo de la jornada.					
11	Motiva usted al niño y niña a participar en las actividades escolares.					
12	Utiliza estrategias en el aula de clase que se adaptan a las necesidades de los educandos de la actualidad.					
13	Utiliza diferentes estrategias didácticas con el propósito de facilitar el proceso educativo.					
14	Promueve la participación activa de los estudiantes para la construcción de su propio aprendizaje.					
15	Elogia a los niños y niñas que participan espontáneamente en actividades escolares.					
16	Mantiene comunicación asertiva con padres y representantes para el abordaje de problemas de atención, desinterés y apatía de los niños y niñas.					
17	Hace estudio previo para conocer en qué situación se encuentra los niños y niñas que manifiestan conductas de apatía y desinterés en el aula.					

ANEXO B

Validación de los Instrumentos

VALIDACIÓN DE EXPERTO

Profesional de la docencia: en virtud de su experiencia y de su reconocida trayectoria, es de gran relevancia conocer su valiosa opinión en relación a la pertinencia, exhaustividad y claridad de los ítems que conforman los instrumentos de recolección de datos para la obtención de información respecto a las ESTRATEGIAS LUDICAS. HERRAMIENTA QUE FOMENTAN ATENCION Y MOTIVACION EN ESTUDIANTES DE 1er. GRADO EDUCACION PRIMARIA. Los resultados de los instrumentos serán utilizados estrictamente con fines académicos para la Licenciatura en Educación UCV-RCO y guardaremos su confidencialidad.

Atentamente,

Guillermina Daza
CI 7.440.628

Rosalinda Salcedo
CI 14.938.443

ITEN	PERTINENCIA	EXAHUTIVIDAD	COHERENCIA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Nombre y apellido: _____

No de cédula: _____

Profesión: _____

Años de experiencia: _____

Firma

ANEXO C

Validación de la Guía



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
NUCLEO REGION CENTRO OCCIDENTAL



**GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS COMO:
ESTRATEGIA DIDACTICA APLICABLE QUE ESTIMULE LA
ATENCIÓN, PARTICIPACION Y FAVOREZCA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO, LA MOTIVACION Y CONDUCTA SOCIAL DE LOS NIÑOS
Y NIÑAS DE 1er. GRADO. EDUCACIÓN PRIMARIA**

Carta para la validación de una guía didáctica

Lic. Elizabeth Campo
Presente.

Estimada profesora, en virtud de su experiencia como docente de 1er grado de educación primaria y sus 25 años de servicios en pro de la educación de los niños y niñas de éste país, sería de gran relevancia conocer su valiosa opinión en relación a los juegos que conforman una guía de actividades lúdicas como una estrategia didáctica aplicable, que estimule la atención, la participación y favorezca el desarrollo del pensamiento, la motivación y la conducta social de los niños y niñas de 1er grado de educación primaria con el objetivo de validar la misma, ya que esto constituye parte de nuestro trabajo de grado para optar al título de licenciatura en Educación.

Agradezco todas las observaciones que considere pertinente, debido a que constituirán un aporte significativo en la mejora del material presentado, permitiendo garantizar la efectividad del mismo.

Atentamente

Guillermina Daza

Rosalinda Salcedo



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
NUCLEO REGIÓN CENTRO OCCIDENTAL



**GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS COMO:
ESTRATEGIA DIDACTICA APLICABLE QUE ESTIMULE LA
ATENCIÓN, PARTICIPACION Y FAVOREZCA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO, LA MOTIVACION Y CONDUCTA SOCIAL DE LOS NIÑOS
Y NIÑAS DE 1er. GRADO. EDUCACIÓN PRIMARIA**

Carta para la validación de una guía didáctica

Lic.. Aurora Corro
Presente.

Estimada profesora, en virtud de su experiencia como docente de educación preescolar y sus 15 años de servicios en pro de la educación de los niños y niñas de este país, sería de gran relevancia conocer su valiosa opinión en relación a los juegos que conforman una guía de actividades lúdicas como una estrategia didáctica aplicable, que estimule la atención, la participación y favorezca el desarrollo del pensamiento, la motivación y la conducta social de los niños y niñas de 1er grado de educación primaria con el objetivo de validar la misma, ya que esto constituye parte de nuestro trabajo de grado para optar al título de licenciatura en Educación.

Agradezco todas las observaciones que considere pertinente, debido a que constituirán un aporte significativo en la mejora del material presentado, permitiendo garantizar la efectividad del mismo.

Atentamente,

Guillermina Daza

Rosalinda Salcedo



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
NUCLEO REGION CENTRO OCCIDENTAL



**GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS COMO:
ESTRATEGIA DIDACTICA APLICABLE QUE ESTIMULE LA
ATENCIÓN, PARTICIPACION Y FAVOREZCA EL DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO, LA MOTIVACION Y CONDUCTA SOCIAL DE LOS NIÑOS
Y NIÑAS DE 1er. GRADO. EDUCACIÓN PRIMARIA**

Carta para la validación de una guía de didáctica

Lic. Marlene Cohello
Presente.

Estimada profesora, en virtud de su experiencia como docente de educación, y sus 15 años de servicios en pro de la educación de los niños y niñas de éste país, sería de gran relevancia conocer su valiosa opinión en relación a los juegos que conforman una guía de actividades lúdicas como una estrategia didáctica aplicable, que estimule la atención, la participación y favorezca el desarrollo del pensamiento, la motivación y la conducta social de los niños y niñas de 1er grado de educación primaria con el objetivo de validar la misma, ya que esto constituye parte de nuestro trabajo de grado para optar al título de licenciatura en Educación.

Agradezco todas las observaciones que considere pertinente, debido a que constituirán un aporte significativo en la mejora del material presentado, permitiendo garantizar la efectividad del mismo.

Atentamente,

Guillermina Daza

Rosalinda Salcedo

Aspectos a considerar	Actividad lúdica El mensaje secreto		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Detectives en acción		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica El enlace veloz		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Memoria		
	eliminar	Modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica La pelota preguntona		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Qué debo hacer		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica En busca del tesoro		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Cuidado en la vía		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Dictado y acción		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Pertenezco a este lugar		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Que se de ti		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Bingofigéo		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica Tips de genios		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica A construir para descubrir geometría		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica La casita de mis sueños		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica		
	Jugando a ganar al palabras clasificar		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica		
	Adivina quién soy		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica		
	Rimando y jugando voy completando		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica		
	Dime lo que siente		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

Aspectos a considerar	Actividad lúdica		
	A que me busca y no me encuentras		
	eliminar	modificar	aceptar
Intencionalidad			
Descripción			
Recursos			
Vinculación con el objetivo			
Observaciones			

ANEXO D

TABLA DE CONFIABILIDAD

	RESPUESTAS																	
Ítem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Vt
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0,21
2	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0,51
3	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0,50
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0,21
5	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0,37
6	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0,37
7	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0,51
8	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0,43
9	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0,47
10	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0,37
P	0,8	0,6	0,5	0,7	0,7	0,6	0,6	0,6	0,7	0,6	0,6	0,7	0,6	0,5	0,6	0,7	0,6	
q	0,2	0,4	0,5	0,3	0,3	0,4	0,4	0,4	0,3	0,4	0,4	0,3	0,4	0,5	0,4	0,3	0,4	3,16
p.q	0,16	0,24	0,25	0,2	0,21	0,24	0,24	0,24	0,2	0,24	0,24	0,21	0,24	0,25	0,24	0,21	0,24	1,74