



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JULIO REYES GONZÁLEZ, DEL RECINTO SAN PEDRO, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTOR: PEDRO MANUEL GRANADO BORBOR

TUTOR: LCDO. HECTOR WILSON CARDENAS VALLEJO MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

OCTUBRE – 2013



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JULIO REYES GONZÁLEZ, DEL RECINTO SAN PEDRO, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTOR: PEDRO MANUEL GRANADO BORBOR

TUTOR: LCDO. HECTOR WILSON CARDENAS VALLEJO MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

OCTUBRE– 2013

La Libertad, Octubre del 2013

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación **“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JULIO REYES GONZÁLEZ DEL RECINTO SAN PEDRO, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”**, elaborado por Granado Borbor Pedro Manuel, egresado de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber revisado el proyecto, se de el trámite legal correspondiente para que el presente trabajo ingrese a ser examinado por los especialistas del tribunal.

Atentamente

MSc. Héctor Cárdenas Vallejo
TUTOR

La Libertad, Octubre del 2013

AUTORIA DE TESIS

Yo, Pedro Manuel Granado Borbor con C.I. 0921241790, egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica en mi calidad de Autor del Trabajo de Investigación “Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”, del Recinto San Pedro, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas, videos y nombre de talleres utilizadas para el proyecto, me responsabilizo hasta penalmente en caso de plagio.

Atentamente,

.....
Sr. Pedro M. Granado Borbor

C.I. 0921241790

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS

Lic. Esperanza Montenegro Saltos
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

Msc. Edward Salazar
PROFESOR ESPECIALISTA

Lcdo. Héctor W. Cárdenas V. Msc.
PROFESOR TUTOR

Abg. Milton Zambrano Coronado. MSc.
SECRETARIO GENERAL
PROCURADOR

DEDICATORIA

A *Dios* por haber derramado bendiciones durante el proceso de investigación de este trabajo. Siendo parte de mi esfuerzo y voluntad.

Luego a mi familia, por ser la inspiración para sobresalir en esta sociedad que día a día exige competitividad y profesionalismo. Así entendí que la perseverancia y la dedicación me llevaron a cumplir metas y objetivos. También comprendí, que nada de lo que haga, me dejará de ser pagado; para ellos con mucho amor.

Mi hija: Beky Javiera Granado Marín
Mi esposa: Luz Adriana Marín Yagual
Mi madre: Olguita Borbor Gonzabay
Mi padre: Fernando Manuel Granado Yagual
y más familiares

Pedro

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos en primer lugar a Dios por regalarme vida y fuerzas para realizar mis estudios. Luego a mis padres, por el gran esfuerzo que realizaron durante mis etapas de profesionalismo y por último a los maestros que me acompañaron en la trayectoria por adquirir conocimientos. Aquellos que serán herramientas importantes en el desempeño personal, profesional y laboral. De manera que, estará justificada mi existencia sobre la faz de este planeta. Quiero también brindar un agradecimiento en especial a mi esposa quien me apoyó incondicionalmente en los momentos difíciles del proceso culminación y preparación profesional.

Pedro

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Aprobación del proyecto.....	iii
Autoría de la tesis.....	iv
Aprobación del Tribunal de grado.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de tablas.....	xiii
Índice de gráficos.....	xiv
Resumen ejecutivo.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.- Selección del Tema.....	3
1.2.- Planteamiento del problema.....	3
1.2.1.- Contextualización.....	3
1.2.2.- Análisis crítico.....	4
1.2.3.- Prognosis.....	5
1.3.- Preguntas directrices.....	6
1.4.- Formulación del problema.....	7
1.5.- Delimitación del problema.....	7
1.6.- Justificación.....	8
1.4.- Objetivos.....	10
1.4.1.- General.....	10

1.4.2.- Específicos.....	13
--------------------------	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Investigaciones previas.....	12
2.2.- Fundamentación filosófica.....	13
2.3.- Fundamentación Legal.....	16
2.3.1.- La Constitución Política de la República del Ecuador 2012.....	16
2.3.2.- Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	17
2.3.3.- Código de la Niñez y Adolescencia.....	18
2.4.- Categorías fundamentales.....	20
2.4.1.- El juego – definición.....	20
2.4.2.- El juego didáctico – definición.....	20
2.4.3.- Objetivos del juego didáctico.....	21
2.4.4.- Importancia de los juegos didácticos.....	22
2.4.5.- Características de los juegos didácticos.....	23
2.4.6.- Formato del juegos didáctico.....	23
2.4.7.- El juego didáctico como estrategia de aprendizaje.....	24
2.4.8.- Tipos de juegos didácticos según la edad.....	25
2.4.8.1.- De 0 a 2 años: juegos de ejercicios sensoriales y motores desde los reflejos hasta antes de la aparición del lenguaje.....	25
2.4.8.1.1.- Los juegos de ejercicio entre 1 a 2 años:	27
2.4.8.1.2.- Que pueden hacer los adultos.....	27
2.4.8.2.- De 7 12 años: Juegos simbólicos-representaciones de la realidad, el lenguaje y la socialización.....	31
2.4.8.3.- De 7 a 8 años comienzan los juegos de reglas.....	32
2.4.9.- Pensar.....	30
2.4.10.- Pensamiento.....	31
2.4.11.- Abstracto.....	32
2.4.12.- Abstracción.....	32

2.4.13.- Pensamiento abstracto.....	34
2.4.14.- Desarrollo del pensamiento abstracto.....	34
2.4.15.- Las etapas del desarrollo.....	35
2.5.-Hipótesis.....	37
2.6.- Señalamiento de variables.....	37
2.6.1.- Variable independiente.....	37
2.6.2 Variable dependiente.....	37

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÒGICO

3.1.- Enfoque investigativo.....	38
3.1.1 Cualitativa.....	38
3.2.- Modalidad básica de la investigación.....	38
3.2.1.- Investigación científica y bibliográfica.....	39
3.2.2.- características de la investigación científica.....	39
3.2.3.- Investigación bibliográfica.....	40
3.2.4.- Investigación de campo.....	40
3.3.- Nivel o tipo de investigación.....	41
3.3.1.- Investigación descriptiva.....	41
3.4.- Población y muestra.....	42
3.5.- Operacionalización de variables.....	43
3.5.1 Variable Independiente.....	43
3.5.2.-Variable Dependiente.....	44
3.6.2.- Instrumentos de la investigación.....	45
3.7.- Plan de recolección de información.....	46
3.8.- Plan de procesamiento de la información.....	48
3.9.-Análisis e interpretación de resultados.....	49
3.9.1.- Análisis de encuestas aplicadas a docentes.....	49
3.9.2.- Análisis de la encuesta aplicada a estudiantes.....	59
3.10.- Verificación de hipótesis.....	69

3.11.- Conclusiones y recomendaciones.....	70
3.11.1.- Conclusiones.....	70
3.11.2.- Recomendaciones.....	71

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1.- Datos Informativos de la institución.....	73
4.2.- Antecedentes de la propuesta.....	74
4.3.-Justificación.....	75
4.3.1.- Importancia.....	75
4.3.2.- Factibilidad.....	76
4.4.- Objetivos.....	76
4.4.1.- Objetivo general.....	76
4.4.2.- Objetivos específicos.....	76
4.5.- Fundamentación.....	77
4.5.1.- Fundamentación teórica.....	77
4.5.2.- Fundamentación pedagógica.....	77
4.6.-Metodología - Plan de acción.....	79
4.7.- Cronograma del plan de acción.....	80
4.7.1.- Guía Metodológica de Juegos Didácticos-Introducción.....	82
4.8.- Aspectos Generales.....	83
4.8.1.- Finalidad.....	83
4.8.2.- Objetivos.....	83
4.8.3.- Alcance.....	83
4.9.- ¿Qué son los jugos didácticos?.....	84
4.9.1.- ¿Por qué utilizar juegos didácticos en el quehacer educativa?.....	84
4.9.2.- Fases de los juegos didácticos.....	85
4.9.3.- Objetivos del juego didáctico.....	87
4.9.4.- Tipos de reglas que debe tener un juego didáctico.....	87
4.9.5.- Ventajas de los juegos en la educación.....	88

4.10.- ¿Qué es el pensamiento abstracto?.....	89
4.10.1.- ¿Cómo es una persona con pensamiento abstracto?.....	89
4.10.2.- Importancia del pensamiento abstracto.....	90
4.11.- Juegos didácticos.....	91

CAPÍTULO V.-

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1.- Recursos.....	122
5.1.1.- Institucionales.....	122
5.1.2.- Humanos.....	122
5.1.3.- Materiales.....	123
5.1.4.- Otros Recursos.....	123
5.7 Cronograma.....	124
5.8.- Bibliografía.....	125
5.9.- Glosario.....	128

ANEXOS

Anexo 1 Encuesta dirigida a estudiantes de séptimo grado.....	131
Anexo 2 Encuestas dirigidas a los docentes.....	133
Anexo 3 Fotografías.....	136
Anexo 4 Certificado anti plagio.....	140
Anexo 5 Solicitud del estudiante a la autoridad del plantel.....	141
Anexo 6 Aceptación de la autoridad.....	142

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA No. 3.1 Variable independiente juegos didácticos.....	43
TABLA No. 3.2 Variable dependiente pensamiento abstracto.....	44
TABLA No. 3.3 Recolección de la información.....	47
TABLA No. 3.4 Plan de procesamiento de la información.....	48
TABLA No. 3.5 Juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto.....	49
TABLA No. 3.6 Desarrollo del pensamiento abstracto.....	50
TABLA No. 3.7 Seguridad al promover el pensamiento abstracto.....	51
TABLA No. 3.8 Consideración sobre los juegos didácticos.....	52
TABLA No. 3.9 Ayuda de los juegos didácticos.....	53
TABLA No. 3.10 Nivel de pensamiento abstracto de los estudiantes.....	54
TABLA No. 3.11 Pensamiento abstracto y proceso de enseñanza aprendizaje....	55
TABLA No. 3.12 Necesidad de los juegos didácticos.....	56
TABLA No. 3.13 Orientación para la aplicación de juegos didácticos.....	57
TABLA No. 3.14 Importancia del pensamiento abstracto.....	58
TABLA No. 3.15 Conocimiento sobre pensamiento abstracto.....	59
TABLA No. 3.16 Dificultad para utilizar el pensamiento abstracto.....	60
TABLA No. 3.17 Aplicación de juegos didácticos en las clases.....	61
TABLA No. 3.18 Frecuencia en los juegos didácticos.....	62
TABLA No. 3.19 Claridad en los juegos didácticos.....	63
TABLA No. 3.20 Juegos didácticos adecuados.....	64
TABLA No. 3.21 Beneficios de los juegos didácticos.....	65
TABLA No. 3.22 Juegos didácticos interesantes.....	66
TABLA No. 3.23 Juegos didácticos para la clase	67
TABLA NO. 3.24 Pensamiento abstracto ante problemas de la vida social.....	68
TABLA 4.1 Datos informativos de la institución.....	73
TABLA 4.2 Metodología del plan de acción.....	79
TABLA 4.3 Cronograma del plan de acción.....	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO No. 3.1 Juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto.....	49
GRÁFICO No. 3.2 Desarrollo del pensamiento abstracto.....	50
GRÁFICO No. 3.3 Seguridad al promover el pensamiento abstracto.....	51
GRÁFICO No. 3.4 Consideraciones sobre los juegos didácticos.....	52
GRÁFICO No. 3.5 Ayuda de los juegos didácticos.....	53
GRÁFICO No. 3.6 Nivel de pensamiento abstracto de los estudiantes.....	54
GRÁFICO No. 3.7 Pensamiento abstracto y proceso de enseñanza aprendizaje..	55
GRÁFICO No. 3.8 Necesidad de los juegos didácticos.....	56
GRÁFICO No. 3.13 Orientación para la aplicación de juegos didácticos.....	57
GRÁFICO No. 3.9 Importancia del pensamiento abstracto.....	58
GRÁFICO No. 3.10 Conocimiento sobre pensamiento abstracto.....	59
GRÁFICO No. 3.11 Dificultad para utilizar el pensamiento abstracto.....	60
GRÁFICO No. 3.12 Aplicación de juegos didácticos en las clases.....	61
GRÁFICO No. 3.13 Frecuencia en los juegos didácticos.....	62
GRÁFICO No. 3.14 Claridad en los juegos didácticos.....	63
GRÁFICO No. 3.15 Juegos didácticos adecuados.....	64
GRÁFICO No. 3.16 Beneficios de los juegos didácticos.....	65
GRÁFICO No. 3.17 Juegos didácticos interesantes.....	66
GRÁFICO No. 3.18 Juegos didácticos para la clase.....	67
GRÁFICO NO. 3.19 Pensamiento abstracto ante problemas de la vida social	68



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JULIO REYES GONZÁLEZ, DEL RECINTO SAN PEDRO, PARROQUIA MANGLARALTO, CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014”.

AUTOR: Pedro Manuel Granado Borbor

TUTOR: MSc. Franklin Salazar

INSTITUCIÓN: Julio Reyes González

OCTUBRE: 2013

RESUMEN

El presente trabajo investigativo, va proyectado a desarrollar el pensamiento abstracto del estudiante en proceso de formación; siendo también, una herramienta a utilizar por el docente, a fin de desarrollar aquello de una forma dinámica y motivadora, mostrando juegos, su importancia, sus características, sus aplicaciones, sus tipos y sus beneficios; así pues, estas acciones incrementarán la abstracción, el pensar y su desarrollo. Al utilizar la investigación de campo se evidencia, que la guía metodológica de juegos didácticos es de suma importancia al lograr un desempeño eficiente en el docente; mejorando así la educación en todos sus niveles de aprovechamiento. Por otro lado el análisis cualitativo muestra fácilmente la falta de actitudes, aptitudes por parte de los estudiantes; entonces este enfoque, aporta y busca formar estudiantes con calidad científica y personal

Palabra clave: Lógica, aprendizaje significativo, juego, destrezas y habilidades, abstracción

INTRODUCCIÓN

El Nuevo Modelo de Gestión Educativa ha ido cambiando poco a poco a través del tiempo. A esto se suma una sociedad que exige competencias y calidad en el campo laboral, personal y profesional. Es por eso que, el sistema actual exige construir y entregar conocimientos significativos que le sirvan al ser humano como carta de presentación en cualquier ámbito de la vida. Por esta razón, es necesario incrementar las capacidades de imaginación y abstracción de los detalles de los problemas cotidianos a los cuales los individuos se enfrentan día a día. Los planteamientos que se ponen en manifiesto, de cómo la educación debería desarrollar y fortalecer el carácter de pensamiento abstracto para resolver los inconvenientes que se presentan en la mayoría de los casos en forma concreta, han sido muchos. Sin embargo, en la actualidad aún se hace indispensable que la educación se valga de excelentes, eficientes y eficaces estrategias innovadoras que desarrollen la abstracción, terminando así con la pasividad. Siendo el mismo estudiante quien encuentre su propio conocimiento de manera activa y creativa, de acuerdo a su razonamiento auténtico

La Educación Básica es la etapa educativa que sirve como base indispensable para la formación de los seres humanos. De hecho, requiere de un sinnúmero de actividades académicas que desarrollen el pensamiento abstracto de los niños.

Como guías, mediadores o educadores es necesario que se promueva la inteligencia crítica en la resolución de problemas sociales, con actividades adecuadas al desarrollo de estas destrezas y que estas mismas actividades y herramientas sirvan para hacer los correctivos adecuados y precisos cuando se encuentre el problema.

Por otro lado la importancia en fortalecer el área de matemática (Resolución de problemas, cálculo y medidas exactas, razonamiento y lógica) favorece espacios para razonar con contenidos abstractos.

En el ámbito educativo y social, existen juegos destinados a potenciar y desarrollar el pensamiento abstracto; los cuales se exponen en el desarrollo de la propuesta acompañado de ejemplos que pudieran servir como práctica, ya que se caracteriza y se detalla juegos por edades; lo que sin lugar a dudas, se hace importante conocer, que los individuos en desarrollo tienen su propio nivel de adquirir los conocimientos, tomando en cuenta que en la actualidad se incluye a personas con necesidades especiales. La investigación está constituida de la siguiente manera

El Primer Capítulo contiene el planteamiento del problema, la formulación del problema, delimitación del problema, los objetivos y la justificación e importancia de la investigación.

El Segundo Capítulo considera la fundamentación teórica, filosófica, legal, categorías fundamentales que sustentan la investigación, además de la hipótesis, variables y el glosario de los términos más relevantes de este trabajo.

El Tercer Capítulo comprende el enfoque, modalidad y nivel de la investigación, la población y la muestra, la operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las técnicas para el procesamiento, análisis e interpretación de resultados, con sus respectivas conclusiones y recomendaciones que son los parámetros que conducen a la propuesta, permitiendo dar solución a cada una de las necesidades halladas en esta investigación.

El Cuarto Capítulo corresponde a la propuesta con su justificación, objetivos, plan y cronograma de acción, los talleres y el diseño de la guía de actividades para el desarrollo del pensamiento abstracto

El Quinto Capítulo corresponde al marco administrativo donde desarrollamos los recursos a utilizar, el presupuesto operativo y el cronograma. Al finalizar se halla la bibliografía y los anexos

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Selección del tema

Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”, del Recinto San Pedro, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización.

Teniendo un entendimiento de la investigación, se puso en claro los conceptos sobre el cual se basó este trabajo investigativo. De manera que, se empezó conociendo científicamente lo que es pensamiento abstracto; y luego de haber analizado los descubrimientos hecho por personas antecesoras se ordenaron las ideas para poder deducir una conclusión. Dando el respaldo y sustento en la que se apoya, pudiéndose decir que son capacidades y destrezas innatas del individuo pero que no han sido descubiertas. De manera que, se han utilizado estas destrezas empíricamente en los instantes de solucionar los problemas, esto porque no se ha conocido tales habilidades; afectando así, el desempeño académico. Así muestran los resultados obtenidos en el campo

Se pudo notar como problema básico, la dificultad para resolver y deducir problemas dentro del aula; tanto en la escuela, como en los niveles laborales y sociales; así mostró los diarios y la televisión, afectando la personalidad y autoestima del ser humano. Aun así, el gobierno actual preocupado por el desarrollo del país se ha visto obligado a mejorar y cambiar este sistema educativo

caduco. Evidencia de aquello se ha expuesto en las leyes “El Buen Vivir”, “La Educación Inclusiva”, “ EL Plan Decenal de Educación”, “La actualización de la LOEI y su respectivo reglamento”, en los cuales se ha recogido políticas de mejoramiento para los niveles educativos ecuatorianos, esto ha sido bueno, si se considera que en décadas pasadas no se han ejecutado acciones que hayan mejorado la educación; pero al haber rescatado la esencia de estas políticas, se muestra que las mismas han contribuido positivamente a que el docente conozca nuevas formas de compartir conocimientos a sus estudiantes.

En la Provincia de Santa Elena, especialmente en el recinto San Pedro de la Parroquia Manglaralto, se comprobó que los individuos pueden calcular pero se les hace difícil identificar los datos de un problema. Siendo este un indicador de la capacidad que tiene un individuo para solucionar sus dificultades.

La Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del recinto San Pedro, del cantón Santa Elena, no ha sido la excepción de este problema. Que sin lugar a dudas, los docentes han buscado por todos los medios deducir cual ha sido la razón por la que los estudiantes no han respondido eficazmente en sus actividades diarias y en su capacidad crítica y abstracta, para resolver dificultades de manera pacífica y triunfadora, formando parte de la excelencia académica y personal

1.2.2. Análisis Crítico

En la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del recinto San Pedro, del Cantón Santa Elena los estudiantes de séptimo grado de Educación Básica, en su mayoría no han utilizado su pensamiento abstracto en la comprensión y solución de los problemas de aplicación y no han sido críticos en diferentes dificultades de las materias que se estudian. Siendo en la mayoría de los casos resueltos mediante la copia o mejor han decidido no cumplir; esto ha sido una razón de desinterés por asistir a clases; así se mostraron los registros de asistencias y de calificaciones del año básico donde se aplicó este trabajo. Esta

incomprensión a los problemas aplicativos en clases y las respuestas incorrectas, han provocado en el niño la preocupación de no saber cómo contestar en y en algunas ocasiones ha sido un factor de la baja autoestima así lo demostraron los resultados de la encuesta

Se ha conocido que jugar frecuentemente, es indispensable para el desarrollo de capacidades y habilidades del estudiante, ya que dentro de estos, él mismo va descubriendo sus capacidades y destrezas, solucionando los inconvenientes de una manera dinámica y significativa, consciente de que tiene que cumplir y aplicar reglas de juegos; claro que se lo hace pensando, hasta acertar correctamente sus intentos; sin embargo no se ha aplicado juegos desde hace algún tiempo atrás

También se ha puesto en consideración que la educación fiscal actual se facilita cada vez más, ahora es obligación del docente: buscar, innovar y aplicar métodos y técnicas adecuadas; dentro de estos están los juegos didácticos por edades, que al ser aplicados con unas buenas reglas dirigidas se hará de estas teorías algo significativo, dejando la constancia de una enseñanza de calidad que desarrolle el pensamiento abstracto como herramienta indispensable para resolver los problemas cotidianos de los seres humanos que buscan día a día ser cada vez mejores en una sociedad competitiva, que exige individuos con conocimientos de calidad

1.2.3. Prognosis

La falta de pensamiento abstracto, es una razón negativa que ha ocasionado en el estudiante muchos problemas, en ciertos casos han marcado su vida y en otros, no han sido trascendentes. Sin embargo, la sociedad actual evidencia a diario; niños, jóvenes y adolescentes viendo la televisión, bailando en discotecas, disfrutando en las calles con bebidas alcohólicas y en casos extremos utilizando drogas. Claro está, que un individuo que no utiliza su pensamiento abstracto para solucionar sus

inconvenientes y barreras que han encontrado en sus vidas, conllevan a tomar estos tipos de decisiones muy tristes

La utilización del pensamiento abstracto y la motivación por descubrir la necesidad de superar las dificultades no han sido fomentadas adecuadamente. Esto se ha sabido que se consigue con la aplicación y el desarrollo de nuevas estrategias, implementadas en la planificación diaria, con prerequisites que despierten el interés por aprender nuevas formas de superar los estudios. El docente actualizado debe ejecutar juegos didácticos de acuerdo a la edad acompañado de reglas claras y rígidas que motiven al estudiante.

De manera que; al aplicar actividades que enseñen a pensar de manera abstracta al estudiante, el docente tuvo que haber considerado la edad y la condición de cada uno de los pequeños; eso se expone en la actual investigación. Siendo así, el estudiante debe tener una base sólida e impregnada sobre razonamiento abstracto, saber seguir reglas paso a paso. Si el niño o niña presenta estas competencias se puede iniciar las actividades que desarrollen el pensamiento abstracto

Al considerar lo antes expuesto, si el problema no llegara a solucionarse, el futuro para el estudiante que está en etapa de formación de carácter será complicado, perjudicando en cierto grado al país, ya que al no encontrar las soluciones de manera crítica, pacífica y positiva, los problemas sociales irán de aumento en aumento.

1.3. Preguntas directrices

- ¿Cómo mejorar el pensamiento abstracto en los niños?
- ¿Qué estrategias didácticas permitirán el desarrollo del pensamiento abstracto?
- ¿Cuáles son las causas de que no exista pensamiento abstracto?

- ¿Cuál es la labor del docente en el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes?
- ¿Los juegos didácticos podrán ser una vía primordial para desarrollar el pensamiento abstracto?
- ¿Qué conocimiento tienen los docentes sobre los juegos didácticos y que hacen para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

1.4. Formulación del problema

¿De qué manera inciden los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento abstracto de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del recinto San Pedro, período lectivo 2013 – 2014?

1.5. Delimitación del problema

- **Campo:** Educación Básica
- **Área:** Matemática - Socio – Afectiva - Psicológica – Cognitiva
- **Aspectos:** Pedagógico – Psicológico – Social.
- **Delimitación temporal:** La investigación se realizará durante el Año Lectivo 2013 – 2014
- **Delimitación espacial:** Escuela de Educación Básica Julio Reyes González del recinto San Pedro, del Cantón Santa Elena de la Provincia de Santa Elena.
- **Delimitación poblacional:** Estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Julio Reyes González del recinto San Pedro, período lectivo 2013 – 2014
- **Delimitación contextual:** la presente investigación se la realizará con los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Julio Reyes González del Recinto San Pedro, del Cantón Santa Elena, periodo lectivo 2013 – 2014.

1.6. Justificación

El presente trabajo investigativo nace de la necesidad de dejar en el pasado los modelos antiguos, de cambiar la educación tradicional que ha dejado muchas brechas entre el conocimiento y la solución de los conflictos; entre el aprendizaje y el razonamiento. De manera que, los procesos utilizados en la comunidad educativa deben ser innovados y encaminados a llenar las expectativas de los estudiantes, de las familias y más aún de la sociedad, la cual espera y requiere de personas responsables, honestas y capaces de contribuir al desarrollo de la patria, esto solo se conseguirá cuando el pensamiento abstracto de los individuos esté bien inculcado.

De acuerdo a la Autoevaluación Institucional de los últimos cinco años en las instituciones de la Provincia de Santa Elena; se ha tomado la muestra de los resultados de aprendizaje en la Escuela Julio Reyes González en áreas de razonamiento. Los estudiantes durante estos últimos cinco años se han ubicado en un rango de 11-15 equivalente a buena (5-6 está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos); razón por la cual, se considera que no han sido resultados aceptables para llegar a emitir un criterio positivo de la enseñanza brindada dentro de las aulas de clase en esta institución, muestra de aquello se diagnosticó y se concluyó que se debe a las inadecuadas prácticas pedagógicas por parte de los docentes al utilizar estrategias obsoletas; por las pocas oportunidades de poder ingresar a seminarios y la limitada capacidad y voluntad de inversión en investigación y actualización de sus conocimientos; estas causas conducen a efectos muy lamentables como el incremento del analfabetismo; así lo muestra la Agencia Pública de Noticias del Ecuador y Sudamérica que publica la reducción que se quiere hacer del 6,8% al 4% de los ecuatorianos en esa condición, etc conllevando a una limitada retención de los procesos de los fenómenos de la naturaleza y las situaciones que afectan, la pérdida del pensamiento abstracto, la desconcentración en clases y por ende en el aprendizaje posterior; razones por la

cual se visualiza un futuro incierto ya que la carencia de un razonamiento adecuado limita las oportunidades laborales y los ingresos familiares

Entonces se hace interesante investigar, adaptar y elaborar una guía de aplicación de juegos didácticos que despierten el interés del educando por buscar soluciones a los aprendizajes que día a día se imparten en las aulas y que esto sea un entretenimiento y un querer aprender, especialmente de esta institución donde urgentemente se requiere de cambios en el momento de aplicar y ejecutar una clase, dando así conocimientos que no sirvan solo para el momento sino que de manera impactante sirvan para la vida; así también se contribuye al desarrollo de las familias, de las comunidades y porque no decir del Ecuador entero.

Al proyectarse al impacto que conseguirá la aplicación de juegos didácticos, se hace factible ya que los recursos encontrados en nuestro alrededor sirven para demostrarlo de manera significativa, y claro está que al momento de ejecutarlos deben estar acordes a la necesidad tanto del docente y mucho para el estudiante; así también se conseguirá estudiantes dispuestos a asistir a la escuela con ganas de aprender y a colaborar en el desarrollo de las clases.

Desde ese punto de vista, nace como alternativa didáctica, pertinente y necesaria en el presente estudio, implantar cambios en las estrategias que se practican para desarrollo del pensamiento abstracto, basadas en la aplicación de juegos didácticos, la cual le proporciona la capacidad de pensar, sentir y ser.

Por tal razón; se propone en este trabajo investigativo, que una vez estudiadas las estrategias utilizadas por los docentes en la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”, sean pertinentes para ellos como para los estudiantes y que sirvan de manera eficaz para el desarrollo del pensamiento abstracto.

Así también, se considera importante y relevante el presente trabajo, para quienes deseen investigar y mejorar en el futuro el pensamiento abstracto, ya que con la

información aquí expuesta se facilitará la vía para seguirlo haciendo, convirtiéndose en protagonistas de los cambios sociales

Como docente en formación es importante adueñarse de conocimientos precisos sobre lo relacionado al pensamiento abstracto. De la misma manera se concluye que este trabajo es el apropiado para desarrollar las competencias expuestas anteriormente; de acuerdo a las observaciones directas e indirectas que se ha hecho en la Escuela de educación Básica “Julio Reyes González” del recinto San Pedro, del Cantón Santa Elena, en el periodo lectivo 2013 – 2014”

De manera profesional, al evaluar a los estudiantes, se evidencia que el pensamiento abstracto es una destreza y capacidad que no está desarrollada en ellos; esto sin lugar a dudas deja claro que la mayoría de las instituciones no trabajan en tal habilidad mediante juegos que ayuden a extraer los conocimientos de manera significativa, por ende los individuos dejan mucho que decir dentro y fuera de las familias al momento de solucionar sus dificultades diarias.

Así; esta investigación se convierte en factible de ser realizada ya que se cuenta con los medios necesarios para ser ejecutada; además porque ya se conoce que el Desarrollo de Pensamiento Abstracto presta muchos beneficios para los individuos, entre los cuales se destacan ser críticos y reflexivos de proponer nuevos cambios en la sociedad.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

- Analizar las estrategias utilizadas por los docentes e implementar una guía de juegos didácticos para desarrollar el pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de educación de la Escuela de Educación Básica Julio Reyes González, del Recinto San Pedro, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar mediante encuesta el conocimiento que poseen los docentes y estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” sobre pensamiento abstracto
- Determinar los juegos didácticos adecuados para desarrollar el pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González
- Implementar una guía metodológica de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Investigaciones previas

Partiendo de que el pensamiento abstracto es la habilidad para analizar, interpretar distribuir y seleccionar las mejores ideas o soluciones a los conflictos mentales, personales y sociales, que de alguna manera mantiene las relaciones profesionales, individuales, comerciales en equilibrio; de modo que al no ser desarrollados se conduce a factores negativos para las instituciones, muestra de esto se han realizado diferentes investigaciones: así considera (Toapanta, 2012) “La motivación en el aprendizaje de los estudiantes”, Quito Junio 2012 pag 25-26; que, a esto se suma la desmotivación que en relación a esta última se puede agregar otras causas como: falta de autoestima, la falta de atención, concentración, miedo e inseguridad, las bajas expectativas y atribuciones inadecuadas, falta de hábitos, prejuicios, falta de conocimiento y habilidades entre otras¹

Luego se ha dicho que el desarrollo del pensamiento abstracto no es fácil desarrollarlo sin tomar en consideración algunos factores, así lo concluyen (J. C. Alvarado, 2012) en su publicación “Pensamiento abstracto en la enseñanza del electromagnetismo básico”; que, La abstracción es un proceso muy complejo que envuelve una cantidad muy grande de factores, tales como la motivación por la asignatura, la didáctica del profesor, el estudio de los fenómenos y el ambiente.²

¹ TOAPANTA Chicaiza Sonia Verónica en su tesis “La motivación en el aprendizaje de los estudiantes”, Quito Junio 2012 pag 25-26

² J. C. Alvarado, E. N. Moreira, P. C. Barbosa, J. B. Furlan, M. V. Gelfuso, D. Thomazini, A. S. B. Vieira, M. D. S. Cavalcante y A. C. Barbosa en su publicación “Pensamiento abstracto en la enseñanza del electromagnetismo básico”; Universidad de Fortaleza, pag 6

En conclusión, las investigaciones hechas anteriormente dan fe de que el estudiante necesita de un desarrollo eficaz del pensamiento abstracto para defender sus teorías encontradas, y sustentadas en su propio razonamiento; de esta manera estas investigaciones han contribuido directamente a los cambios que se quiere alcanzar en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Julio Reyes González, del Recinto San Pedro, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014

2.2.- Fundamentación Filosófica

El ser humano en su formación, va adquiriendo un sinnúmero de habilidades, físicas y mentales; la última hace referencia a todo aquello que le ayuda a resolver los inconvenientes encontrados a lo largo de la vida con su forma de pensar; de manera que, al haber desarrollado de manera eficaz el pensamiento abstracto estará listo para enfrentarse a los cambios sociales que se van dando día a día.

Por esta razón la institución educativa tiene la función de desarrollar este pensamiento abstracto en sus estudiantes, a esto se suma el pensamiento filosófico que expone diferentes puntos de vista pero siempre llegando a concluir y afirmar dichas teorías:

(Vargas, 1989) Piaget en su teoría del conocimiento expone que el conocimiento físico es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente. El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc.³

De manera que Piaget muestra que el ser humano requiere obligatoriamente interactuar con el medio físico para llegar a la abstracción de los objetos y de las situaciones

(UPAEP, 1985) Jean Piaget en sus investigaciones concluyó que el desarrollo cognitivo de los niños dependen de 4 estadios; y que por ende los juegos influyen muchísimo en el alcance a las destrezas o habilidades; estos estadios son los siguientes⁴

- a. **Estadio sensoriomotor**, entre 0 y 2 años, donde el niño elabora las subestructuras cognoscitivas que son la base de construcciones perceptivas e intelectuales posteriores. En esta etapa se construye también la base de reacciones afectivas elementales, que determinaran de algún modo su afectividad futura. Su aprendizaje depende de experiencias sensoriales y actividades motoras de manera que en esta etapa predomina el juego funcional o de ejercicio
- b. **Estadio preoperacional**, entre los 2 y los 6 años, donde el pensamiento del niño es simbólico conceptual; de manera que predomina el juego simbólico
- c. **Estadio de las operaciones concretas**, entre los 6 y los 12 años, donde las actividades mentales del niño se acercan más a la lógica. Analiza

³ Universidad José María Vargas, Facultad de Educación, Carrera: Preescolar, 2Teorías de Piaget” Cátedra: Pensamiento lógico- matemático, Caraca, 2008

⁴ UPAED, “Desarrollo cognitivo”, Educación, (pag 5- 9) Enero 1985

percepciones advierte pequeñas diferencias, estudia los componentes de una situación, ordena y clasifica. Relaciona entre sí toda la información de su medio, así como la confronta. Pasan de una actividad individual a una conducta de cooperación; por lo que en esta etapa predomina el juego de reglas

- d. **Estadio de las operaciones formales;** es la etapa de la adolescencia. Piaget hace énfasis que los procesos del pensamiento del adolescente van a la par con otros cambios generales como su personalidad, en esta etapa aparecen los juegos de cooperación y de formación de la personalidad; intervienen dos factores:

- Cambios de su pensamiento
- Inserción en la sociedad adulta

Piaget expone también que a partir del primer año de vida va apareciendo el llamado juego de construcción, y que este evoluciona de manera paulatina en todos los juegos a lo largo de los años y se mantiene a su servicio en cada estadio.

Antes de iniciar la descripción de los diferentes tipos de juego conviene tener en cuenta las siguientes precisiones:

1. Una vez que aparece un nuevo tipo de juego no desaparecen los tipos anteriores. Al contrario, el juego anterior avanza, se perfecciona y normalmente pasa a estar al servicio del juego posterior
2. La secuencia de aparición de todos los tipos de juegos es invariable, en todos los niños sigue el mismo orden. Pero varía la edad de inicio

2.3.- Fundamentación legal

El presente trabajo se fundamenta en documentos estatales legales; “Constitución de la República”, “Ley Orgánica de Educación Intercultural” y “Código de la Niñez y Adolescencia”

2.3.1.- Constitución Política de la República del Ecuador 2008

La Constitución del Ecuador contiene una serie de leyes y reglamentos que buscan la calidad educativa y el buen vivir; de hecho se manifiestan a continuación algunas de ellas:

(Constitución de la República del Ecuador)Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo

...Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, el medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

...Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas⁵

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

2.3.2.- Ley Orgánica de Educación Intercultural

La LOEI es un documento que rige el sistema nacional de educación del Ecuador, la cual ha venido cambiando a través de los años y de los gobiernos al mando, en la actualidad esta ley ha cambiado en aspectos que van en miras del desarrollo educativo y de alcanzar una educación de calidad y calidez, desarrollando y fortaleciendo las capacidades del individuo en formación; por eso es importante hacer énfasis en algunos artículos que ayudarán a conseguir tal educación y por ende el desarrollo de nuestro país.

(Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador 2010) Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo

Desarrollo de procesos.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera

⁵ *Constitución de la República del Ecuador 2008 (s.f.)*

particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República;⁶

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre;

Art. 7.- Derechos.- Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

2.3.3.- Código de la Niñez y la Adolescencia

El Código de la Niñez y la Adolescencia, también es otro documento legal que está sujeto a hacer cumplir el buen trato al niño y al adolescente; de hecho, las instituciones educativas y la sociedad necesitan conocer y cumplir tal ley, a continuación se muestran algunas que se sujetan al tema investigado

(Código de la Niñez y la Adolescencia) Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:⁷

⁶ *Ley Orgánica de Educación Intercultural (s.f.)*

⁷ *Código de la Niñez y la Adolescencia (s.f.)*

Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;

Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

2.4.- Categorías fundamentales

2.4.1.- El juego.- Definición.- (Lopez chamorro, 2010) El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia,

pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.⁸

2.4.2.- El juego didáctico.- Definición.- (Chacón , 2008) Si bien es cierto cuando se habla de didáctica se refiere a educación y si a didáctica se le agrega juego; entonces, se explica que es una actividad o acción que se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje para conseguir los objetivos planteados en la planificación micro curricular transformando a estos juegos en técnicas de aprendizajes que servirán para desarrollar destrezas y habilidades de los estudiantes ⁹

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego se analiza uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, evolutivo - conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

⁸ Irene López Chamorro, “El juego en la educación infantil y primaria”, Tálaga-Badajoz, 2010 pag 1

⁹ Paula Chacón, “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje”, Caracas 2008

De manera que el individuo al estar interactuando con los juegos didácticos, estará desarrollando se capacidad para derribar las barreras que proponen los mismos juegos. De esta manera estará formando su carácter.

2.4.3.- Objetivos del juego didáctico

(Chacón , 2008) El objetivo de un juego didáctico es permitir al docente desarrollar las capacidad para pensar a resolver sus dificultades, a plantear nuevas alternativas de acuerdo a su grado de dificultad, adueñarse de los conceptos de manera activa, además de fortalecer su personalidad.

El ambiente donde se va a desarrollar el juego debe ser atractivo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc.
- El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria

de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

- Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacerlas cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

2.4.4.- Importancia de los juegos didácticos

(García Duránd, 2011) La importancia del juego didáctico predomina en lo afectivo. Un individuo que se siente querido o aceptado por quienes lo rodean, tiene la capacidad para responder mejor a cualquier situación que se le presenta. De manera que es necesario aplicar los juegos en las aulas de clases; ya que aquí se proporciona placer, alegría por vivir, permite expresarse libremente, libera tensiones y logra apoderar las energías positivas. Será una razón muy grande para alcanzar los objetivos planteados en las planificaciones

Los juegos didácticos por tanto, son importantes tanto para el maestro como para el estudiante, pues además de todo lo expuesto anteriormente permite organizar el proceso de enseñanza, resolver situaciones problemáticas y elevar el trabajo independiente.¹⁰

2.4.5.- Características de los juegos didácticos

¹⁰ García Duránd Karina Janet, "La influencia del juego en el aprendizaje del niño", Huancho-Perú, 2011

(Chacón , 2008) Una vez establecidos los objetivos e importancia es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

Intención didáctica.

Objetivo didáctico.

Reglas, limitaciones y condiciones.

Un número de jugadores

Una edad específica.

Diversión.

Tensión.

Trabajo en equipo.

Competición.

2.4.6.- Formato del juego didáctico

(Chacón , 2008)

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.

Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.

Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.

Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo)

Duración: Tiempo.

Materiales utilizados: Lista de materiales

Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego

2.4.7.- El juego didáctico como estrategia de aprendizaje

(Gómez Bernal, 2012) El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador de los contenidos, fomentando el desarrollo de la creatividad.¹¹

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

¹¹ Gómez Bernal Belisario, "El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje", Tona – Colombia, año 2012

2.4.8.- Tipos de juegos didácticos según la edad

Partiendo de que los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. (Piaget J. , 1990) Piaget clasifica y explica la evolución de los juegos partiendo del período sensorio-motriz centrándose en las características estructurales de los mismos y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen. Nos dice: “Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensorio-motor elemental hasta el juego social superior.”¹² Es decir que para ejecutar un juego se debe tomar en consideración la edad del niño, las necesidades educativas especiales que posea cada uno.

2.4.8.1.- De 0 a 2 años: Juegos de ejercicios sensoriales y motores desde los reflejos hasta antes de la aparición del lenguaje

- **Juegos de ejercicios**

(Grellet, 2000)La característica de esta etapa son los desplazamientos espaciales del cuerpo y de los objetos. Por lo tanto es importante escoger objetos que permitan al niño fijar su mirada sobre los colores y formas diferentes. Pero claro se debe ayudar al niño a comprender lo que ve y escucha. Orientar a como manipular los objetos.

Progresivamente, la precisión de las actividades sensoriales y la movilidad (sentarse, arrastrarse, después caminar) van a permitir al niño actividades cada vez más variadas, que a su vez se van a apoyar sobre los objetos usuales y los primeros juguetes. El objetivo en esta etapa es desarrollar la inteligencia (juguetes

¹² Piaget, J. *La formación del símbolo en el niño*, Buenos Aires, 1990, Fondo de Cultura Económica, pag. 151.

sensorio-motrices) y la afectividad (juguetes de estimulación).¹³ De manera que en este período son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos...), pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecos y peluches, conduce carritos, etc.

Las actividades sensoriales y motrices de esta etapa se pueden resumir de la siguiente manera:

(Grellet, 2000)

- **Actividad bucal:** en esta etapa, la boca es el principal medio por el cual el niño explora e incorpora el mundo, por lo tanto los juguetes adecuados son los juegos de dentición y especiales para chupar.
- **Tacto:** el niño desarrolla la percepción de proximidad y distancia a través de los sentidos de la vista y el oído. Es importante que los juguetes (peluches, osos, muñecas, animales de tela, etc) posean texturas diferentes. Los objetos pueden ser lisos, arrugados, suaves, que permitan sensaciones térmicas, sensaciones relativas al peso, a la ligereza, etc.
- **Vista:** el niño es atraído por la forma, color, tamaño y aspecto general del conjunto de los juegos sensoriales.
- **Oído:** el niño necesita interactuar con juguetes sonoros y musicales. De a poco comienza a repetir palabras, sonoridades y sus primeras expresiones, siendo esencial el apoyo de los adultos en estos juegos para que el niño pueda acceder a la comunicación verbal.

¹³ Grellet Carolina, *El juego entre el nacimiento y los 7 años*, Francia, 2000, UNESCO

- **Movimientos:** el niño experimenta jugando con los miembros y partes de su cuerpo: lanzar, golpear, sacudir, hacer ruido, reaccionar a las estimulaciones. Además, necesita sentir el movimiento de todo su cuerpo como un conjunto, para lo cual son necesarios los balancines y los columpios.
- **Desplazamientos:** Para trasladarse en el espacio, el niño necesita de carros, triciclos, juguetes para tirar o empujar.
- **Experiencia existencial:** En esta primera etapa, el niño necesita sentir que interactúa e influye en los acontecimientos externos. Necesita jugar a aparecer y desaparecer, jugar con carpas y casitas de juego, buzones, recipientes para llenar y vaciar.
- **Experiencia con los elementos naturales:** tierra, arena, agua, polvo, pasta para modelar, moldes, juguetes de baño y de playa.

2.4.8.1.1.- Los juegos de ejercicio entre 1 y 2 años

- **Las primeras palabras**

La mayor parte de los bebés pronuncian sus primeras palabras alrededor de su primer cumpleaños. Dado que los bebés simplifican sus primeras palabras dejando salir ciertos sonidos, sus primeras palabras son frecuentemente difíciles de comprender. Una vez que comienzan a hablar, su vocabulario se enriquece muy rápidamente. Cerca de los dos años, ellos pueden conocer alrededor de 200 palabras.

2.4.8.1.2.- Qué pueden hacer los adultos

- **Juegos para aprender a hablar**

- ✓ Cantarles canciones infantiles. Siente al niño sobre sus rodillas frente a usted y cante. Incluso los bebés muy pequeños pueden reconocer los sonidos y melodías. Las palabras vendrán más tarde.
- ✓ Decir “Adiós” agitando la mano. El hecho de relacionar el gesto con la palabra motiva al niño a intentar de imitarlo a usted.
- ✓ Contarles pequeños cuentos que hagan jugar al niño con sus manos o partes de su cuerpo. Esta actividad los ayuda a identificar las principales palabras y expresiones que ellas contienen.
- ✓ Dar las gracias. Esto motiva al niño a ofrecerle objetos a usted. Usted da las gracias y se lo devuelve. Hágalo en un comienzo con una mano y después con la otra.
- ✓ Jugar a la escondida. Escóndase usted detrás de una puerta. Asume su cabeza y, diga “uau “. Esconda diferentes objetos para que él los busque.

2.4.8.2.- De 2 a 7 años: Juegos simbólicos - representaciones de la realidad, el lenguaje y la socialización

(Grellet, 2000) En esta etapa se desarrolla la imaginación. El niño se siente parte de los demás y asimila a través de sus juegos, a las personas, las actividades, las situaciones: él imita, pero en esta imitación subyace siempre un papel que vive intensamente. Se apropia de los juguetes reproduciendo su entorno: automóviles, personas de miniatura, herramientas y disfraces. De manera que el niño imagina escenas, ya que quiere reproducir su entorno en su mundo ficticio

Además en esta etapa los niños también empiezan a formar frases con dos o tres palabras; ya que desean comunicarse. Por eso es importante que las personas mayores sepan entender lo que quieren decir sin corregirlos. A esto se suma el

aprendizaje de las cifras. De manera lenta. Todavía no puede contar. Pero a medida que se le enseña puede aprenderlo con ayuda de los juegos.

Basando todavía su actividad en los juguetes pero en un espectro cada vez más amplio, extiende aún más su conquista: al dominio de lo imaginario a través de sus imitaciones y sus relatos; al dominio del razonamiento a través de sus manipulaciones. Los juegos son compartidos frecuentemente con amigos de la misma edad, lo cual permite una nueva extensión de los tipos de juegos y de temas, ampliando así su capacidad de desarrollar interacciones sociales. Muchos de los juegos que se observan como propios de esta etapa son el uso de rompecabezas y puzzles, las construcciones, juegos que consisten en dibujar, moldear, esculpir, coser, etc., siendo muy persistentes los juegos de muñecas¹⁴

2.4.8.3.- De 7 a 8 años comienzan los juegos de reglas

- **Los juegos de sociedad**

En esta etapa el niño ya ha ido conociendo su entorno de una manera más lógica. Las nociones del niño se parecen más a las del adulto. Esta transformación es presidida por la socialización del pensamiento: el niño manifiesta interés en los juegos colectivos, regidos por reglas cada vez más complejas (como aquellas que están presentes en los juegos de cartas, de estrategias y también en los juegos de sociedad que se relacionan con el azar, la simulación, etc.). Los juegos enciclopédicos o económicos, los juegos de experiencias técnicas y científicas, etc., le dan al niño una imagen del mundo cada vez más real y lógico

Esta es la edad de los juegos compartidos, de la constitución de grupos. Pero también es el momento en el cual el niño aprende a estar solo para finalizar correctamente una tarea: construir una maqueta, reflexionar, crear o incluso soñar para construir su propio universo individual.

¹⁴ Grellet Carolina, *El juego entre el nacimiento y los 7 años*, Francia, 2000, UNESCO

- **El razonamiento**

Todo este conjunto de juegos y de actividades involucran nociones lógicas: observación, reflexión, deducción, juegos matemáticos. Ellas simbolizan el puente que permite el paso entre la infancia y la edad adulta, un firme apoyo para el aprendizaje, al cual recurrirá en el momento apropiado, Estos juegos basados sobre conceptos lógicos serán todavía durante mucho tiempo más, necesarios para acceder a la madurez en el área de la adquisición del razonamiento, como también de la madurez en el comportamiento social.

Otra clasificación que permite hablar de distintos **tipos de juegos didácticos** está vinculada a la formación; aquellos son:

- Los **juegos didácticos intelectuales-cognitivos** que favorecen el desarrollo de la **atención**, la capacidad de observación y las capacidades lógicas.
- Los **juegos didácticos volitivos-conductuales**, por su parte, promueven la iniciativa, la disciplina, el respeto y la perseverancia.
- El **juego didáctico afectivo-motivacional**, que suscita el desarrollo de la solidaridad y la camaradería.

2.4.9.- Pensar

(Heidegger, 1994) Cuando hablamos de pensar, concretamente nos dirigimos a una persona que se encuentra en estado estático y con la vista perdida y de manera abstracta dejando divagar sus ideas, con el objetivo de expresar esas ideas a quienes la escuchan. De manera más amplia podemos decir que es la formación y la relación de diversas ideas que pasan por nuestra mente. Tenemos que pensar cómo haremos para llegar a solucionar nuestras dificultades¹⁵

¹⁵ Heidegger Martin, *Que quiere decir pensar*, Barcelona, 1994 (s.f.)

También la palabra pensar implica la acción de examinar a través de nuestra razón alguna idea o comportamiento para luego de ello sí tomar una decisión o una resolución respecto del tema analizado.

La acción de pensar casi siempre viene aparejada de la resolución de algún problema. Voy a pensar si acepto su propuesta laboral.

Por otra parte, la palabra pensar implica el disponer de una opinión respecto de un tema o bien la manifestación de la misma.

Asimismo, cuando una persona emplea su inteligencia y de ello resulta una idea sobresaliente o el método para concretar una actividad de modo más sencillo se expresa en términos de pensar.

En tanto, en el lenguaje coloquial es frecuente que mencionemos la palabra pensar cuando queremos indicar que hemos hecho algo de modo involuntario, es decir, sin la clara intención de hacerlo.

Cabe destacarse que la palabra que nos ocupa se halla en estrecha vinculación con otro concepto, el de pensamiento, que justamente refiere a la acción de pensar y su efecto.

2.4.10.- Pensamiento

(Villarini Jusino, 1987) Capacidad que tiene el ser humano para construir una representación e interpretación mental significativa de su relación con el mundo. Esto quiere decir que el ser humano al interactuar con el medio físico adquiere la experiencia en los que ve y lo que siente; así, crea su propio concepto e imagen del espacio donde se encuentra. Cuando se crea una necesidad en lo que se desconoce. En ese momento se está haciendo uso del proceso de pensamiento. La necesidad de saber o conocer algo. Que naturalmente el sistema nervioso y

cerebral crean esa necesidad. Por lo que al alcanzar la respuesta a su necesidad ha terminado el proceso de pensamiento. Para aquello se toman en consideración tres elementos que forman parte indispensable del pensamiento¹⁶

- Sistema de representaciones o codificación; se trata de patrones mentales en términos de los cuales se organizan los estímulos o la información de modo que ésta se torna significativa. Las imágenes, las nociones, los libretos, los esquemas, los conceptos, etc. son ejemplos de estos patrones o formas de representación.
- Sistema de operaciones; se trata procedimientos mentales que se llevan a cabo sobre la información para organizarla o reorganizarla. Las destrezas intelectuales, las estrategias y tácticas de pensamiento, las heurísticas, los algoritmos y los métodos, etc. son ejemplos de tipos de procedimiento.
- Sistema de actitudes; se trata de disposiciones afectivas que proporcionan finalidad y energía a la actividad del pensamiento. Las emociones, los intereses, los sentimientos, los valores, etc. son ejemplos de tipos de actitud.

Se conoce que todo proceso tiene fases que se tienen que cumplir para llegar al objetivo deseado. Por eso si estos elementos no se cumplen a cabalidad el pensamiento estaría entrando en conflicto sin llegar a ser eficaz.

2.4.11.- Abstracto

(lengua, 2005) No concreto, que no tiene realidad propia. De difícil comprensión.

2.4.12.- Abstracción

(Ramirez, 1971)La palabra abstracción viene del latín *abstrahere* que significa "separar"; esta es una operación mental destinada a aislar conceptualmente una

¹⁶ Villarini Jusino Ángel, *Teoría y pedagogía del pensamiento sistemático y crítico, Puerto Rico, 1987*

propiedad concreta de un objeto, y reflexionar mentalmente sobre ésta, ignorando mentalmente las otras propiedades del objeto en cuestión.. Así, la idea o concepto de mesa, por ejemplo, procede del proceso de comparación de diversos objetos muebles que comparten entre si unas características semejantes que podemos "abstraer" y quedarnos con lo que tienen en común. Aquello que hace que una mesa sea una mesa no es que sea cuadrada, redonda, rectangular, de madera, de mármol, verde, amarilla o roja, sino que abstraemos de estos objetos su color, su forma, el material del cual están hechas y nos quedamos con la idea o el concepto de mesa. Dicho concepto, pues, procede del proceso mental de abstracción.

Si a partir de la reflexión o la comparación de múltiples objetos, la propiedad que se aísla se considera común a los mismos, el objeto de la abstracción es un universal

La cuestión de si los universales existen o no de alguna manera separadamente de la reflexión intelectual sobre ellos es decir, si efectivamente existe algo común a los objetos, más allá de la hipótesis concebida por la persona que los contempla y, de existir, cuál es su naturaleza en su relación con los individuos, es uno de los temas que más disputas ha producido en metafísica, y uno de los criterios fundamentales que separan a empiristas y realistas; estos últimos sostienen que los universales son realidades independientes de las cosas, realistas exagerados, Platón es el prototipo de este realismo y quienes piensan que tales ideas universales están en la mente de Dios, que crea el mundo conforme a ellas en su Plan de su Divina Providencia o realistas moderados, que piensan que los universales son entes de razón con fundamento en la realidad". (La Escolástica moderna)¹⁷

¹⁷ Ramírez, *De analogía, Madrid, 1971*

2.4.13.- Pensamiento abstracto

(Gras, 1983) La ciencia no es racionalidad pura, abstracta, ni tampoco simple empirismo, simple acopio de datos de experiencia. Es la unión del mundo físico con el mundo de las sensaciones.¹⁸

En la Educación se hace importante e indispensable que el estudiante llegue a utilizar el pensamiento abstracto esto claro significa ir más allá de captar de un objeto, de un hecho o de una información mucho más de lo que el sentido de la vista puede observar. Poder crear en nuestra mente una imagen mental de algo sin necesidad de tenerlo presente ya sea físicamente o en nuestro recuerdo. Recordemos que los sustantivos abstractos son aquellos que se refieren a cosas que no podemos ver y tocar. El pensamiento abstracto hace referencia a aquellos que podemos elaborar sin necesidad de que se nos muestre lo que se necesita aprender ante nuestros ojos; es decir construir modelos propios, acompañados de las ideas autónomas

Si se tiene pensamiento abstracto se puede imaginar, extrapolar lo aprendido a nuevas situaciones, construir esquemas, ubicarnos en otros tiempos y lugares, deducir, sacar conclusiones, comparar llegando conclusiones claras.

2.4.14.- Desarrollo del pensamiento abstracto

(Santrock, 2003) Según Piaget, el desarrollo del ser humano se produce por etapas como resultado de la interacción de los esquemas cognitivos que poseen las personas con el medio

Dos ideas importantes de su teoría son las siguientes

- La interacción con el medio ambiente hace que las personas se desarrollen y adquieran estructuras de pensamiento cada vez más sofisticadas.

¹⁸ J. Gras, *Papel del pensamiento abstracto y de la teoría de la investigación científica*, 1983 (s.f.)

- La inteligencia es la capacidad que le permite al ser humano adaptarse al medio

2.4.15.- Las etapas del desarrollo

Jean Piaget describió la evolución del desarrollo cognitivo a través de 4 estadios o etapas desde el nacimiento a la edad adulta. Estas 4 etapas son: ¹⁹

1. **Sensoriomotora (0-2 años)**, en la cual los bebés construyen su comprensión del mundo a través de la coordinación de sus experiencias sensoriales y motoras, es decir el niño usa esquemas basados únicamente en los sentidos y en sus capacidades de movimiento. En esta etapa, los bebés progresan desde la utilización de patrones reflejos de acción a la elaboración de esquemas sensoriomotores complejos y a la utilización de símbolos primitivos. Un logro importante en esta etapa es la conservación de objeto, o sea, la capacidad del niño de darse cuenta que los objetos no desaparecen si no son percibidos por ellos
2. **Preoperatoria (2-7 años)**, en la cual los niños desarrollan su capacidad para representar el mundo a través de las palabras, las imágenes y los dibujos, y en la que la capacidad simbólica trasciende la experiencia inmediata.

Principales características de la etapa preoperatoria (o también mágico-simbólica):

- Comienza con el desarrollo de la función simbólica, es decir, con la capacidad del niño para construir representaciones mentales, o sea, conceptos e imágenes que sustituyen a las sensaciones directas.
- Aparece el lenguaje (inicio a la socialización) y el juego de simulación.
- Los niños desarrollan su capacidad para representar el mundo a través de las palabras, las imágenes y los dibujos,

¹⁹ Santrock, J.W. (2003). *Psicología del desarrollo en la adolescencia*. Madrid: McGraw-Hill. (s.f.)

- No son capaces de operaciones lógicas, lo que lleva a que su pensamiento sea limitado, mágico e intuitivo (lo que parece).
3. **Operacional concreta (7-11 años)**, en la que los niños desarrollan su capacidad para realizar operaciones (acciones interiorizadas que permiten hacer mentalmente lo que antes sólo se podía llevar a cabo físicamente) y la aplicación de principios lógicos de razonamiento a problemas concretos.

Piaget utiliza el término operación para referirse a las actividades de la mente (por oposición a las actividades físicas). La operación aparece ya “liberada” del impacto de la percepción inmediata y conlleva la posibilidad de ordenar mentalmente una serie de acontecimientos hacia delante y hacia atrás, en el espacio y en el tiempo. El pensamiento evoluciona, es más ágil, flexible.

- El logro de esta etapa es el pensamiento operacional, es decir, niños desarrollan su capacidad para realizar operaciones mentalmente y la aplicación de principios lógicos de razonamiento a problemas concretos. Pueden usar símbolos para llevar a cabo operaciones o actividades mentales, las cuales se reducen a pocas variables y concretas (es decir, claramente perceptibles, como “color”).
 - El pensamiento operacional les permite a los niños descentrarse, es decir, poder evaluar la realidad más allá de su propio punto de vista (adopción de perspectivas).
4. **Operacional formal (a partir de los 11-12 años)**, en la que los sujetos desarrollan la capacidad de abstracción y de hipotetizar aplicando principios más lógicos que en la etapa anterior.

En el caso de la tarea del péndulo, los niños situados en la segunda etapa (Preoperatoria) suelen atribuir al impulso inicial la razón de la velocidad de oscilación del péndulo. En la tercera etapa (operacional concreta) los sujetos son

capaces de ordenar las distintas posibilidades - longitud de la cuerda, peso, altura, etc.- pero no son capaces de establecer un control basado en la disociación de factores (variar un factor y dejar el resto inalterados) que les permita aislar el efecto de cada uno de ellos. Por este motivo, tienden a concluir que todos ellos juegan un papel relevante en la solución del problema. Finalmente, durante el desarrollo de la cuarta etapa (operacional formal), los sujetos van siendo progresivamente capaces de imaginar previamente y llevar a cabo las diferentes posibles combinaciones y ensayos que requiere sacar conclusiones válidas a partir de la disociación de factores. Concluyen correctamente que el único factor decisivo para determinar la velocidad de oscilación del péndulo es la longitud de la cuerda.

De manera que al estudiar estas etapas del desarrollo cognitivo, y adaptadas a actividades que se relacionen con el desarrollo del pensamiento abstracto, se puede llegar a conseguir un buen nivel de desempeño de abstracción de los fenómenos físicos y abstractos.

2.5.- Hipótesis

Los juegos didácticos mejorarán el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del Recinto San Pedro, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena. Año 2013

2.6.- Señalamiento de variables

2.6.1.- Variable Independiente:

- Juegos Didácticos

2.6.2.- Variable Dependiente:

- Desarrollo del Pensamiento Abstracto

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo

El proyecto se fundamenta en el paradigma cualitativo.

3.1.1.- Cualitativa.- Este paradigma es utilizado y aplicado en el momento que se busca cambiar, fortalecer y desarrollar actitudes y aptitudes en la comunidad educativa. Respecto al pensamiento abstracto y la incidencia que causarían los juegos didácticos con el mismo

Esta investigación se establece en el aspecto social, educativo y afectivo, establecido en la investigación bibliográfica y experimental, con la intención de encontrar y aplicar nuevas estrategias encaminadas a mejorar el proceso educativo en los estudiantes de Séptimo año de la Escuela de Educación básica “Julio Reyes González”

Siendo además de tipo descriptiva, debido a que permite indagar, registrar y describir las variadas experiencias y opiniones de la comunidad educativa. Buscando fortalecer el dinamismo en el quehacer educativo. Entonces el estudiante demostrará interés por asistir diariamente al plantel y predisposición por aprender los conocimientos impartidos por el maestro en las aulas de clases

3.2. Modalidad básica de la investigación

El proyecto responde a la modalidad de investigación de campo, ya que mediante este modelo se detectará directamente los factores negativos que influyen al bajo nivel de pensamiento abstracto que poseen los estudiantes. Luego se intentará

solucionar dicho problema que sobrelleva la Escuela de Educación Básica "Julio Reyes González"; y, socio-educativo porque se realiza la investigación científica y bibliográfica; ya que no todos los juegos didácticos responden y pueden desarrollar el pensamiento abstracto. Además se fundamenta en una propuesta factible, bibliográfica y documental, porque se cuenta con el apoyo de directivos de la escuela, padres y madres de familia, estudiantes y comunidad.

3.2.1.- Investigación científica y bibliográfica

(Saenz Campos Desirée, 1999) Empezando por definir lo que es investigación, decimos que es la acción o efecto de investigar o indagar. Con el fin de proceder con diferentes pasos para descubrir, registrar, indagar, inquirir o averiguar una cosa o un fenómeno.

Lo científico es producir nuevos conocimientos y teorías, o generar elementos para resolver problemas prácticos.

En términos generales investigación científica sería proceso por el cual se descubre nuevas teorías para resolver problemas prácticos y fenómenos de la naturaleza de forma diferente a lo ya descubierto²⁰

3.2.2.- Características de la investigación científica

La investigación científica es:

- **Sistemática:** sigue una manera constante y equivalente de hacer las cosas (procedimientos estandarizados)
- **Controlada:** no deja hechos al azar y suele ser comparativa
- **Empírica:** aplicable a fenómenos observables-mesurables en la realidad

²⁰ Saenz Campos Desirée, Tinoco Mora Zahira; *Introducción a la investigación científica*, 1999, vol 2, pag. 60-77

- **Relación-crítica:** valora constantemente de forma objetiva (elimina preferencias personales o juicios de valor)
- **Reproducible:** implementa procedimientos estandarizados y sistemáticos

3.2.3.- Investigación bibliográfica.- (Salgado García Edgar, 2005) Esta no es más que el proceso investigativo que se hace a través de fuentes extraídas de libros, revistas académicas y/o científica, tesis y otros materiales escritos. Debido al cambio y demanda tecnológica; también se utiliza este tipo de material, llamado en línea. Se hace investigación bibliográfica cuando se elabora:

- Informes de trabajos de investigación para algún curso, sobre diversos temas
- Ensayos argumentativos que, aunque se organiza es torno a una posición personal sobre un tema, deben estar apoyados por conceptos teóricos o datos obtenidos de otras fuentes válidas y confiables.
- El marco teórico de una tesis (o cualquier otro trabajo de investigación empírica), en donde se hace revisión de literatura para definir los fundamentos teóricos-conceptuales de un trabajo investigativo.
- Artículos de revisión bibliográfica sobre un tópico determinado, en donde se describe el estado actual del conocimiento en relación con el tema.

Cabe hacer énfasis en que no toda investigación bibliográfica puede llegar a cumplir los trabajos citados anteriormente. También se puede investigar de esta forma cuando se quiere ampliar un conocimiento o despejar una duda formada por algún individuo en cualquier ámbito educativo. ²¹

3.2.4.-Investigación de campo:

En este trabajo se aplicó la investigación de campo, porque se buscó insítu el problema del cual se pretende organizar cambios positivos para la comunidad

²¹ Salgado García Edgar, *Guía para realizar una investigación bibliográfica*, 2005; ULACIT

educativa y familiar; ya que se trata de la investigación aplicada para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado.

El investigador trabaja en el ambiente natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas, de las que obtendrán los datos más relevantes a ser analizados, son individuos, grupos y representaciones de las organizaciones científicas no experimentales dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales reales y cotidianas.

3.3.- Nivel o tipo de investigación

En el desarrollo del presente trabajo se utilizan los siguientes tipos de investigación: Descriptiva y Bibliográfica.

3.3.1.- Investigación Descriptiva

El nivel o tipo de investigación será descriptivo – explicativo. Descriptivo porque en esta investigación se dará a conocer las clases de juegos didácticos que existen, las que se pueden crear, inventar y mejorar, llegando así a ser docentes innovadores además consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. El objetivo de la investigación descriptiva radica en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas y explicativo, porque expondremos su utilización detallada; entonces descubriremos el impacto que creará en los estudiantes con relación al desarrollo del pensamiento abstracto

3.4.- Población y muestra

La población está compuesta por estudiantes del séptimo año y docentes de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”. De manera que se trabajó con toda la población por ser pequeña y de fácil vía a la información

POBLACIÓN	CANTIDAD
Docentes	15
Estudiantes	35
Total	50

Elaborado por: Pedro Manuel Granado Borbor

3.5. Operacionalización de las variables

Variable Independiente

TABLA N° 3.1 JUEGOS DIDÁCTICOS

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<p>JUEGO DIDÁCTICO:</p> <p>Es una actividad o acción que se utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje para conseguir los objetivos planteados en la planificación micro curricular</p>	<p>Aplicación y beneficio de los juegos didácticos</p> <p>Predisposición e interés por los juegos didácticos</p>	<p>Aplicación de juegos didácticos</p> <p>Ayuda de los juegos didácticos</p> <p>Interés por los juegos didácticos que aplica el maestro</p> <p>Juegos didácticos para la clase</p>	<p>¿Con que frecuencia aplica juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?</p> <p>¿Los juegos didácticos ayudan a desarrollar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?</p> <p>¿Los juegos didácticos que aplica tu maestro, son adecuados para desarrollar el pensamiento abstracto?</p> <p>¿Estás de acuerdo que tu maestro aplique juegos didácticos en tus clases?</p>	<p>ENCUESTAS A:</p> <p>Docentes</p> <p>Estudiantes</p>

FUENTE: Datos de la investigación

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

Variable Dependiente

TABLA N° 3.2 PENSAMIENTO ABSTRACTO

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<p>PENSAMIENTO ABSTRACTO</p> <p>Es ir más allá de captar de un objeto, de un hecho o de una información mucho más de los que se nos muestra en su simple contacto sensitivo. Poder crear en nuestra mente una imagen mental de algo sin necesidad de tenerlo presente ya sea físicamente o en nuestro recuerdo</p>	<p>Conocimiento y condición académica</p> <p>Actitudes y desenvolvimiento</p>	<p>Consideración sobre el desarrollo del pensamiento abstracto</p> <p>Seguridad por promover el desarrollo del pensamiento abstracto</p> <p>Conocimiento del pensamiento abstracto</p> <p>Dificultad para utilizar el pensamiento abstracto</p>	<p>¿Considera fundamental desarrollar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?</p> <p>¿Está seguro que sus clases promueven el desarrollo del pensamiento abstracto de sus estudiantes?</p> <p>¿Sabes que es el pensamiento abstracto?</p> <p>¿Tienes dificultad para utilizar el pensamiento abstracto?</p>	<p>ENCUESTAS A:</p> <p>Docentes</p> <p>Estudiantes</p>

FUENTE: Datos de la investigación

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

3.6. Técnicas e instrumentos de la investigación

En el proceso de la presente investigación, se utilizará la técnica de la encuesta, la misma que ayudará a mejorar el desarrollo del proceso de este trabajo, que trata de emplear los juegos didácticos como ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.6.1.- Encuesta: Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado con preguntas abiertas o cerradas que no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación. De esta manera se determinará el grado de incidencia de los juegos didácticos dentro del proceso educativo de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”

Los indicadores que se consideraron fueron:

Docentes

- Aplicación de juegos didácticos
- Consideración sobre el desarrollo del pensamiento abstracto
- Seguridad por promover el desarrollo del pensamiento abstracto

Estudiantes

- Interés por los juegos didácticos que aplica el maestro
- Juegos didácticos para la clase
- Conocimiento del pensamiento abstracto
- Dificultad para utilizar el pensamiento abstracto

3.6.2. Instrumentos de la investigación

Cuestionarios

Las preguntas que se aplicaron en las encuestas a los docentes y estudiantes fueron estructuradas de la siguiente manera:

Preguntas cerradas: se estructuraron para que el docente o el estudiante conteste con posibilidades de alternativas o de respuestas. Además en las preguntas se utilizaron las respuestas poli-opcionales.

Cerradas poli-opcionales de selección simple, se presentó más de dos opciones de respuesta, para facilitar al encuestado la posibilidad de pensar y contestar de acuerdo a la realidad.

3.7. Plan de recolección de la información

Este proceso se realizó en base a la información que se obtuvo a través de las encuestas, una vez recolectados los datos se procesaron y se analizaron de acuerdo a las técnicas estadísticas y cálculos matemáticos mediante el programa Excel, para cuantificar las variables de la presente investigación. Estos datos fueron medibles a través de cuadros y gráficos, donde se refleja la temática investigada.

TABLA N° 3.3 Recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Evaluar el nivel de pensamiento abstracto de los estudiantes individualmente y en grupo
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes y docentes
3. ¿Sobre qué aspectos?	Clases activas e innovadoras
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Pedro Manuel Granado Borbor
5. ¿A quiénes?	A los estudiantes del Séptimo grado
6. ¿Cuándo?	2013 – 2014
7. ¿Dónde?	Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del Recinto San Pedro

8. ¿Cuántas veces?	Una vez al mes durante el año 2013 – 2014
9. ¿Cómo?	De forma grupal e individual
10. ¿Qué técnicas de recolección?	- Encuestas
11. ¿Con qué?	- Cámara fotográfica y filmadora

FUENTE: Datos de la investigación

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

3.8. Plan de procesamiento de la información

TABLA N° 3.4

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
Mediante las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes se determinó la poca aplicación de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes, por parte de los docentes al momento de elaborar la micro planificación y por ende al ejecutarlas en el aula, repercutiendo así en un nivel muy bajo del pensamiento abstracto	Después que conocer el problema que sobrellevan los actores del proceso enseñanza aprendizaje de la institución se procedió a buscar información mediante artículos, revistas, páginas web, libros, etc., acerca de las causas y efectos que produce este problema. También se convivió con los mismos para verificar la situación de cada una de las partes.	De acuerdo a la información obtenida acerca de la poca aplicación de los juegos didácticos se realizó encuestas, se tomaron apuntes en el diario de campo, cuaderno de notas, los mismos que sirvieron para analizar la propuesta para solucionar el problema	Una vez definido la poca aplicación de los juegos didácticos y ocasionando en el estudiante la desmotivación en el proceso de desarrollo del pensamiento abstracto, los maestros, padres de familia deben involucrarse de forma activa a esta propuesta educativa ya que de esta manera se reflejará en la personalidad de sus hijos, logrando así, el desarrollo integral de las personas	A través de la aplicación de los juegos didácticos, el docente tendrá un apoyo diario para desarrollar el pensamiento abstracto del estudiante y dará facilidad para que las clases dentro y fuera del aula sean placenteras. Esto permitirá que el docente se sienta motivado a aprender no para el momento sino más bien para la vida.

FUENTE: Datos de la investigación

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

3.9.- Análisis e interpretación de resultados

3.9.1.- Análisis de encuestas aplicadas a docentes

1. ¿Con que frecuencia aplica juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?

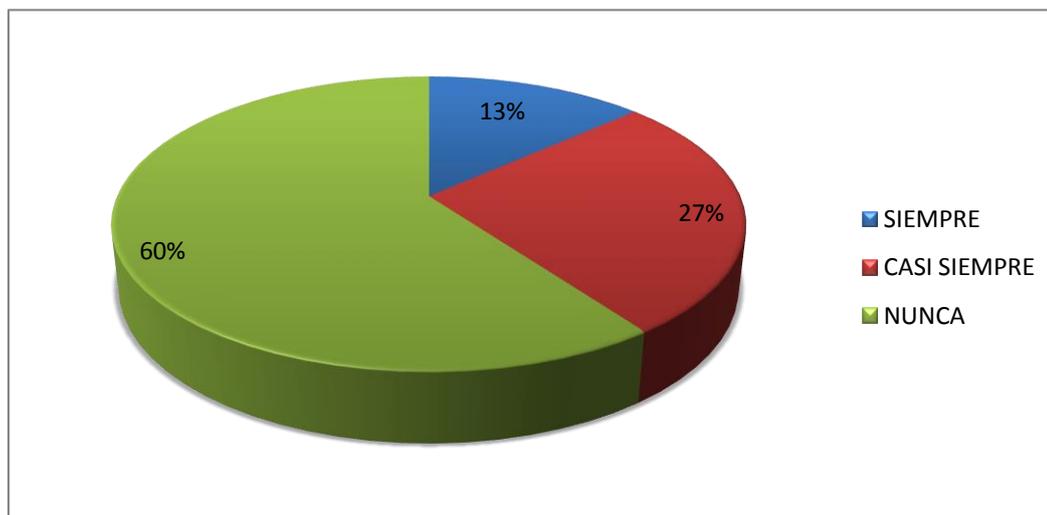
TABLA No. 3.5 Juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SIEMPRE	2	13%
	CASI SIEMPRE	4	27%
	NUNCA	9	60%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO No. 3.1 Juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- De acuerdo a la gráfica el 27% de los docentes encuestados indicó que aplican casi siempre juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto de los estudiantes, un 13% siempre lo hace y un 60% nunca lo hace. Estos resultados nos muestran que la mayoría de docentes no está utilizando los juegos didácticos como un medio para mejorar y desarrollar el pensamiento abstracto. De manera que se hace necesario recomendar en esta institución el uso de aquello

2. ¿Considera fundamental desarrollar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?

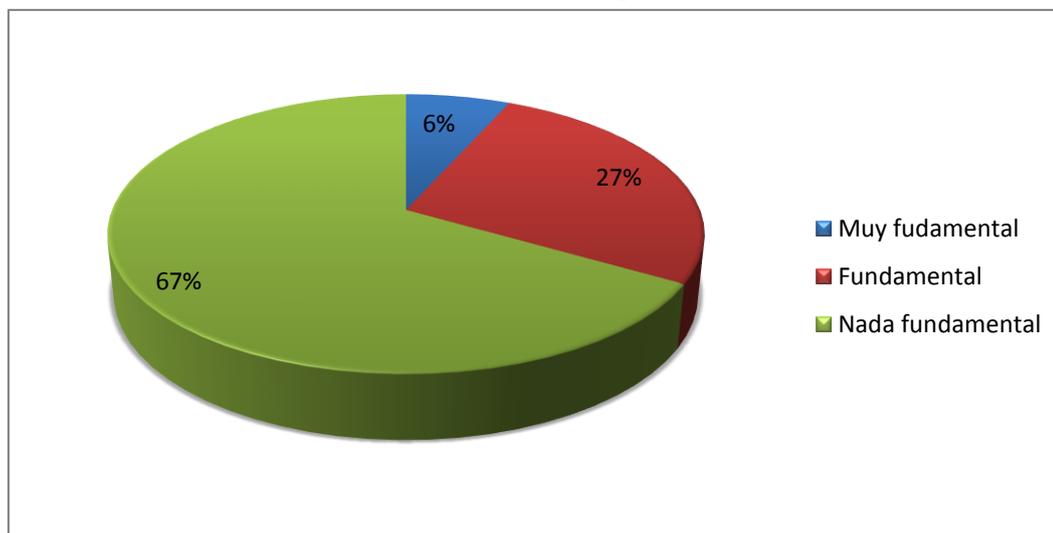
TABLA No. 3.6 Desarrollo del pensamiento abstracto

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
2	Muy fundamental	1	7%
	Fundamental	4	27%
	Nada fundamental	10	67%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO No. 3.2 Desarrollo del pensamiento abstracto



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- El gráfico nos deja ver claramente como el 6% de los docentes consideran muy fundamental el desarrollo del pensamiento abstracto de los estudiantes, mientras el 27% consideran fundamental y el 67% nada fundamental; entonces, los docentes de la institución consideran nada fundamental el desarrollo del pensamiento abstracto para los estudiantes.

El pensamiento abstracto de los individuos constituye un pilar fundamental para hacer suyos las experiencias y los conocimientos adquiridos.

3. ¿Está seguro que sus clases promueven el desarrollo del pensamiento abstracto de sus estudiantes?

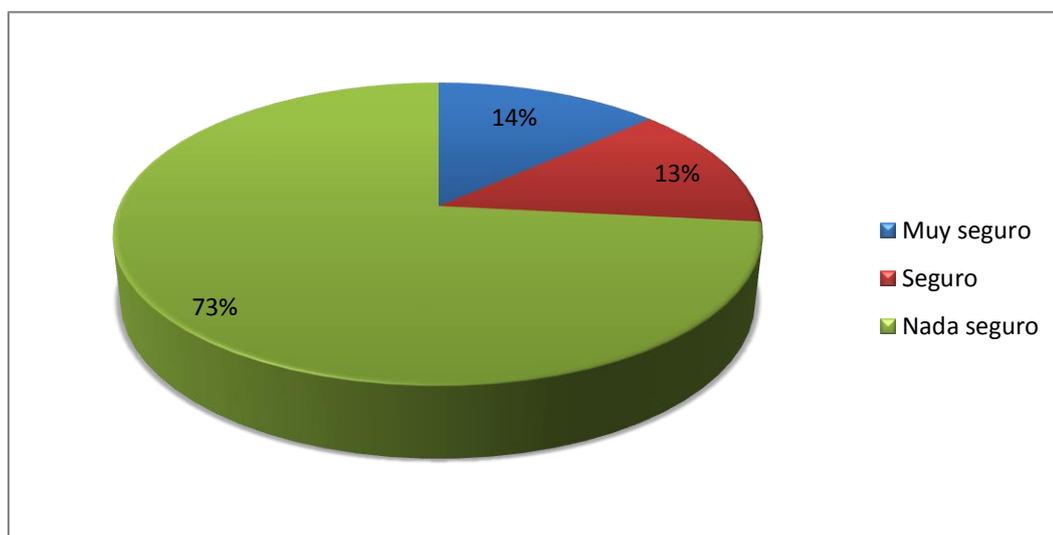
TABLA No. 3.7 Seguridad al promover el pensamiento abstracto

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
3	Muy seguro	2	13%
	Seguro	2	13%
	Nada seguro	11	73%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO No. 3.3 Seguridad al promover el pensamiento abstracto



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- La gráfica evidencia que un 14% de los docentes están muy seguros que sus clases diarias desarrollan el pensamiento abstracto, un 13% solo está seguro de aquello y un 73% está nada seguro de sus labores desempeñadas en el aula. Así pues, podemos ver que en su mayoría no tienen seguridad de que sus actividades diarias desarrollan el pensamiento abstracto de sus estudiantes. La seguridad de la ejecución de la planificación diaria se relaciona con un objetivo a alcanzar. Si el docente no tiene seguridad entonces la educación no es de calidad

4. ¿Considera importante utilizar juegos didácticos que despierten el interés por desarrollar el pensamiento abstracto en sus estudiantes?

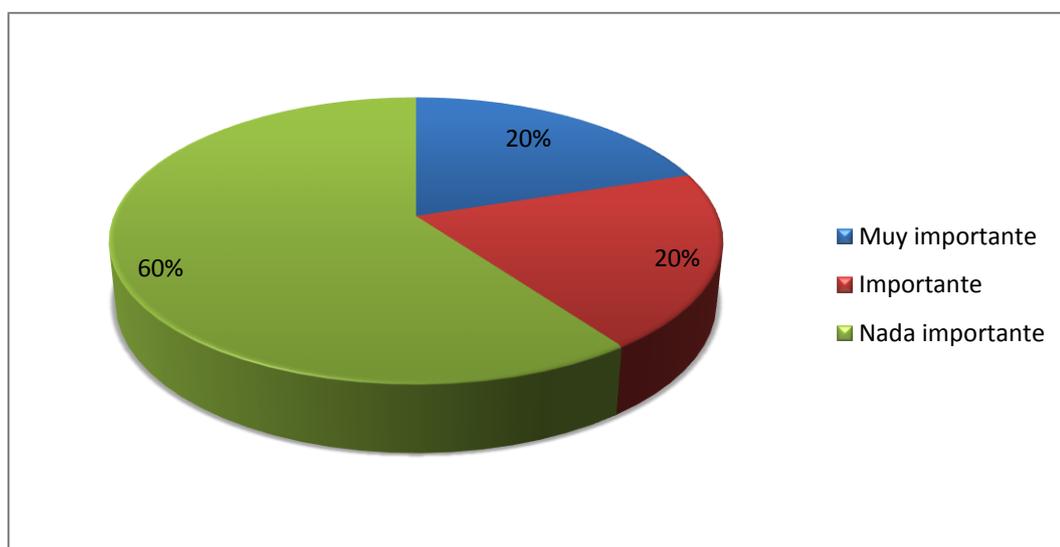
TABLA NO. 3.8 Consideración sobre los juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
4	Muy importante	3	20%
	Importante	3	20%
	Nada importante	9	60%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.4 Consideración sobre los juegos didácticos



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Como podemos notar, el 20% de los docentes considera muy importante la utilización de juegos didácticos, un 20% estima que es importante y 60% expone nada importante la utilización de aquello; de esta manera podemos evidenciar que los docentes consideran que no es importante la utilización de juegos didácticos para despertar el interés por desarrollar el pensamiento abstracto de los estudiantes. Los juegos son recursos indispensables en el proceso de clases ya que aleja toda tensión a aumenta las ganas de aprender

5. ¿Los juegos didácticos ayudan a desarrollar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?

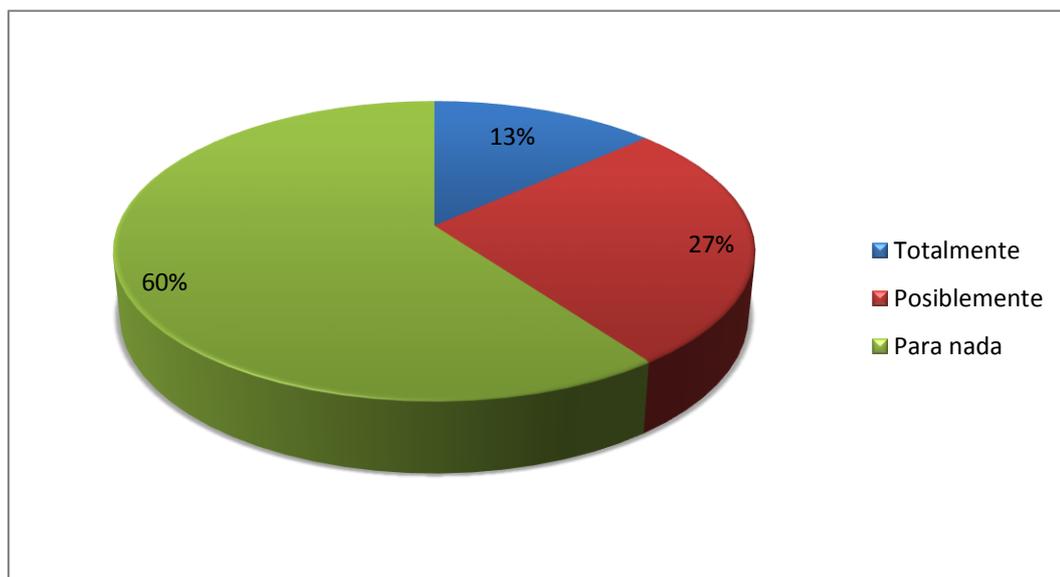
TABLA NO. 3.9 Ayuda de los juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	Totalmente	2	13%
	Posiblemente	4	27%
	Para nada	9	60%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.5 Ayuda de los juegos didácticos



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados son muy claros al dejar notar que el 13% de los docentes está totalmente de acuerdo, el 27% expone que posiblemente sirven aquellos y el 60% afirma que no sirven para nada. Entonces, se evidencia que la mayoría de los docentes creen que los juegos didácticos no ayudan en lo absoluto a desarrollar el pensamiento abstracto. La habilidad de los individuos al utilizar el pensamiento abstracto, resume toda forma de inteligencia. El pensamiento abstracto codifica y decodifica los fenómenos inexplicables de la naturaleza

6. ¿Cómo califica el pensamiento abstracto que poseen sus estudiantes?

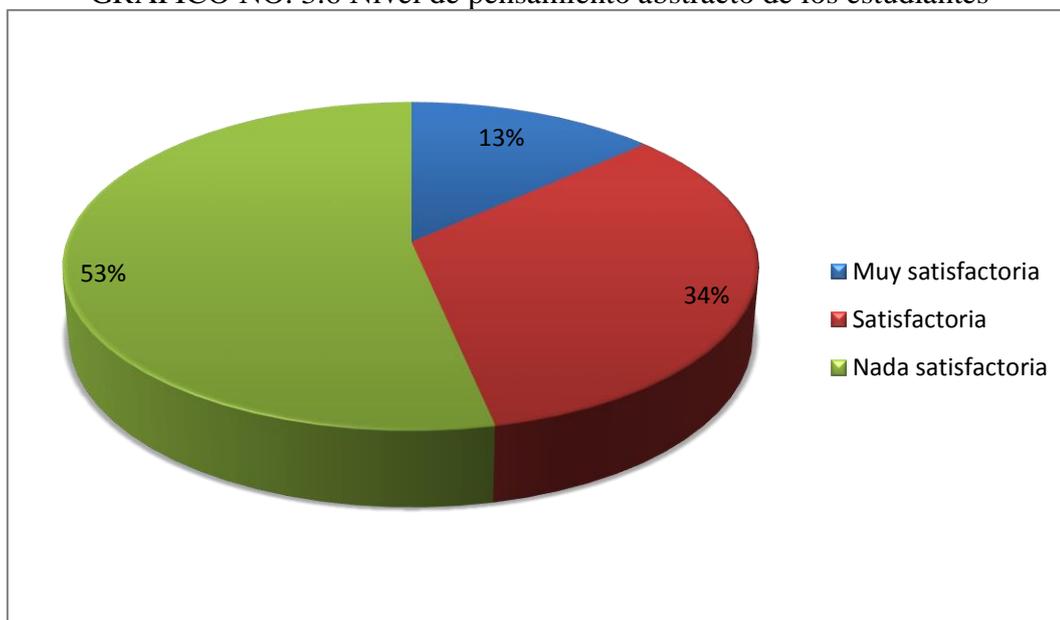
TABLA NO. 3.10 Nivel de pensamiento abstracto de los estudiantes

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
6	Muy satisfactoria	2	13%
	Satisfactoria	5	33%
	Nada satisfactoria	8	53%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.6 Nivel de pensamiento abstracto de los estudiantes



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados obtenidos muestran que el 13% de los docentes califican el nivel de los estudiantes como muy satisfactoria, el 34% satisfactoria y el 53% nada satisfactoria. De esta manera, se afirma que la mayoría de los estudiantes tienen un nivel de pensamiento abstracto nada satisfactorio. Los estudiantes al tener un alto nivel de pensamiento abstracto, responderán mejor a las actividades académicas propuestas por los docentes y obtendrán una excelente base para resolver los problemas sociales.

7. ¿El pensamiento abstracto de sus estudiantes ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje?

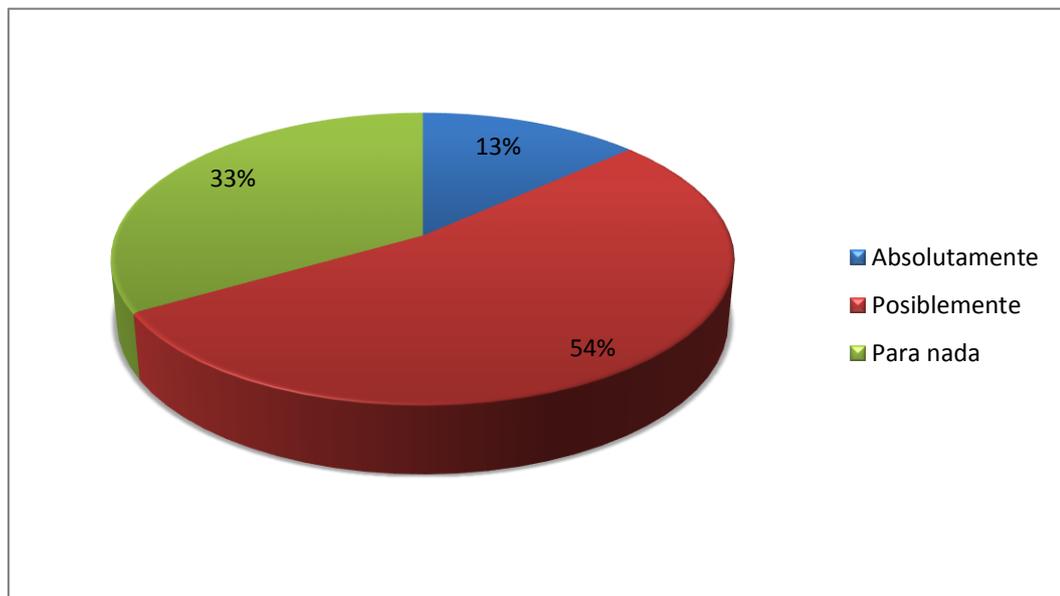
TABLA NO. 3.11 Pensamiento abstracto y proceso de enseñanza aprendizaje

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
7	Absolutamente	2	13%
	Posiblemente	8	53%
	Para nada	5	33%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.7 Pensamiento abstracto y proceso de enseñanza aprendizaje



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- La gráfica de los resultados obtenidos en la encuesta muestra claramente que el 13% de los docentes emiten opiniones positivas sobre el pensamiento abstracto, el 54% dice que posiblemente y el 33% exponen que para nada. De manera que, se evidencia que los docentes no tienen suficientes conocimientos sobre los beneficios que puede brindar el pensamiento abstracto en la etapa de formación y para la vida.

8. ¿Considera necesario la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto de sus estudiantes?

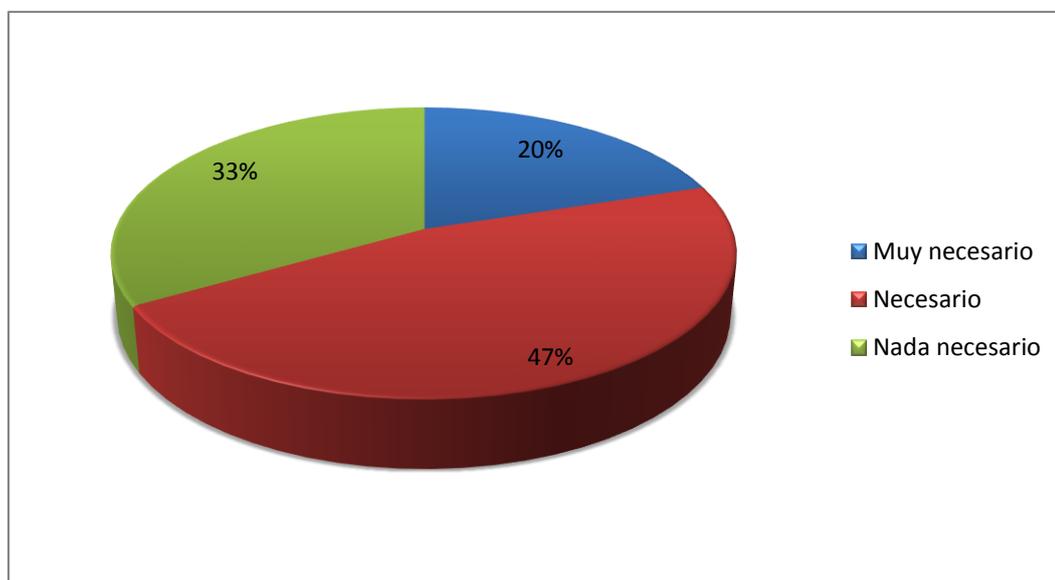
TABLA NO. 3.12 Necesidad de los juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
8	Muy necesario	3	20%
	Necesario	7	47%
	Nada necesario	5	33%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.8 Necesidad de los juegos didácticos



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados que muestra la gráfica dejan evidencia de que el 20% de los docentes considera al ítem como muy necesario, el 33% como necesario y el 47% como nada necesario. Por consiguiente se afirma que la mayoría de los docentes considera solo como necesario la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto. El desconocimiento de técnicas y métodos para mejorar la calidad de la educación es no permisible en un profesional

9. ¿Considera que el docente debe tener una orientación para aplicar juegos didácticos en las clases diarias?

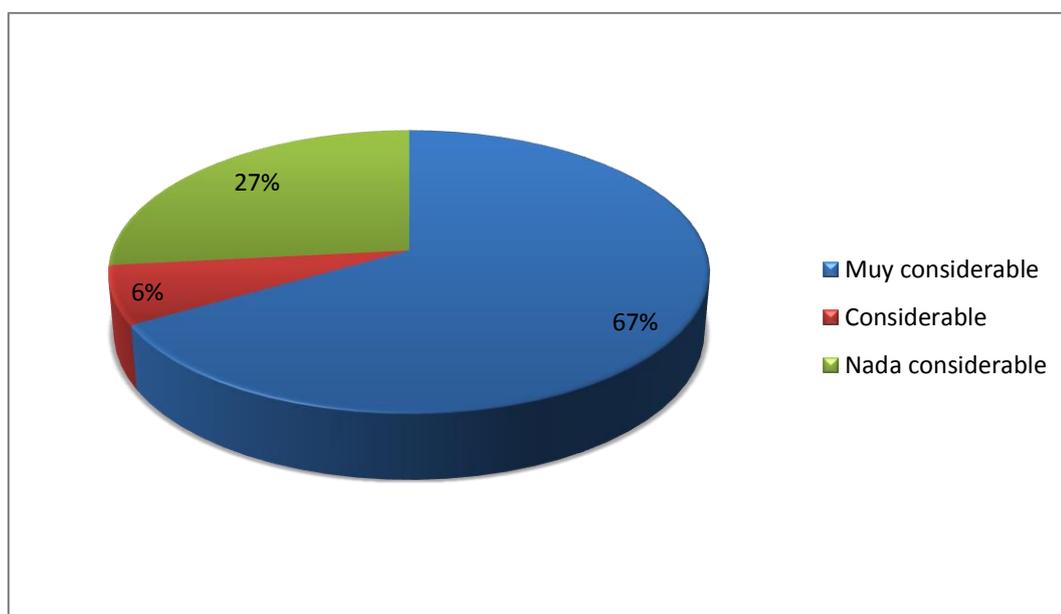
TABLA NO. 3.13 Orientación para la aplicación de juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
9	Muy considerable	10	67%
	Considerable	1	7%
	Nada considerable	4	27%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.9 Orientación para la aplicación de juegos didácticos



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- El 6% de los docentes encuestados respondió como considerable, el 27% responde como nada considerable y el 67% como considerable. De estos resultados obtenidos se afirma que los docentes asumen solo como considerable a recibir orientaciones para aplicar adecuadamente juegos didácticos. El docente que se innova siempre, estará preparado para enfrentar los retos que día a día aparecen en la sociedad.

10. ¿Considera usted que el pensamiento abstracto es importante para resolver problemas de la vida diaria?

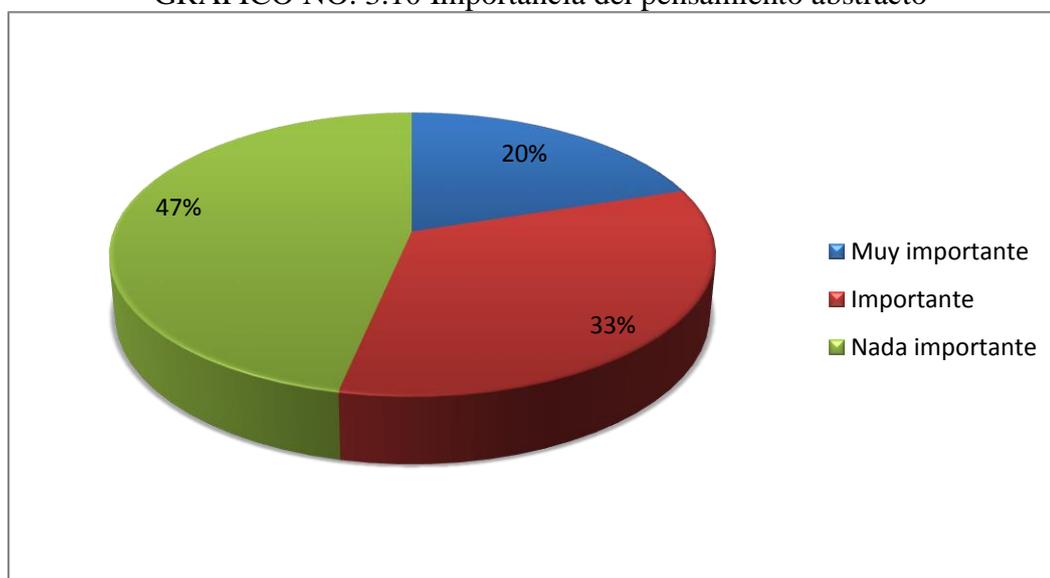
TABLA NO. 3.14 Importancia del pensamiento abstracto

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
10	Muy importante	3	20%
	Importante	5	33%
	Nada importante	7	47%
	TOTAL	15	100%

FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.10 Importancia del pensamiento abstracto



FUENTE: Docentes

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- El 20% de los docentes encuestados responde como muy importante, el 33% de los docentes afirma como importante y el 47% como nada importante. De estos resultados obtenidos se evidencia que los docentes desconocen la importancia del pensamiento abstracto para la vida cotidiana. El docente debe asumir el rol de líder aceptar que se deben cambiar los modelos de enseñanza aplicando nuevas formas de actividades curriculares. Los juegos didácticos son un medio necesario para el desarrollo del mismo.

3.9.2.- ANÁLISIS DE LA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES.-

1. ¿Sabes que es el pensamiento abstracto?

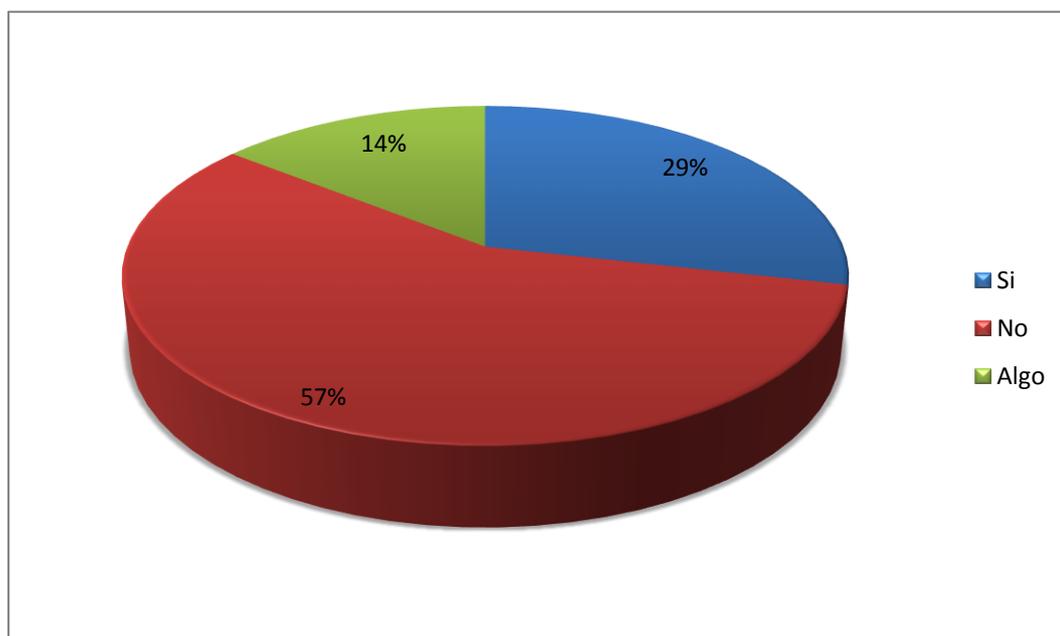
TABLA NO. 3.15 Conocimiento sobre pensamiento abstracto

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	Si	10	29%
	No	20	57%
	Algo	5	14%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.11 Conocimiento sobre pensamiento abstracto



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- De los 35 estudiantes encuestados el 14% responde que no sabe, el 29% si sabe y el 57% de los estudiantes no saben que es el pensamiento abstracto. De acuerdo a los resultados se evidencia un problema. El pensamiento abstracto es un habilidad que ayudará en el futuro a los individuos en formación ya que le encontrará salidas lógicas a todas las dificultades encontradas en cualquier ámbito de la vida social, personal, académico y profesional

2. ¿Tienes dificultad para utilizar el pensamiento abstracto?

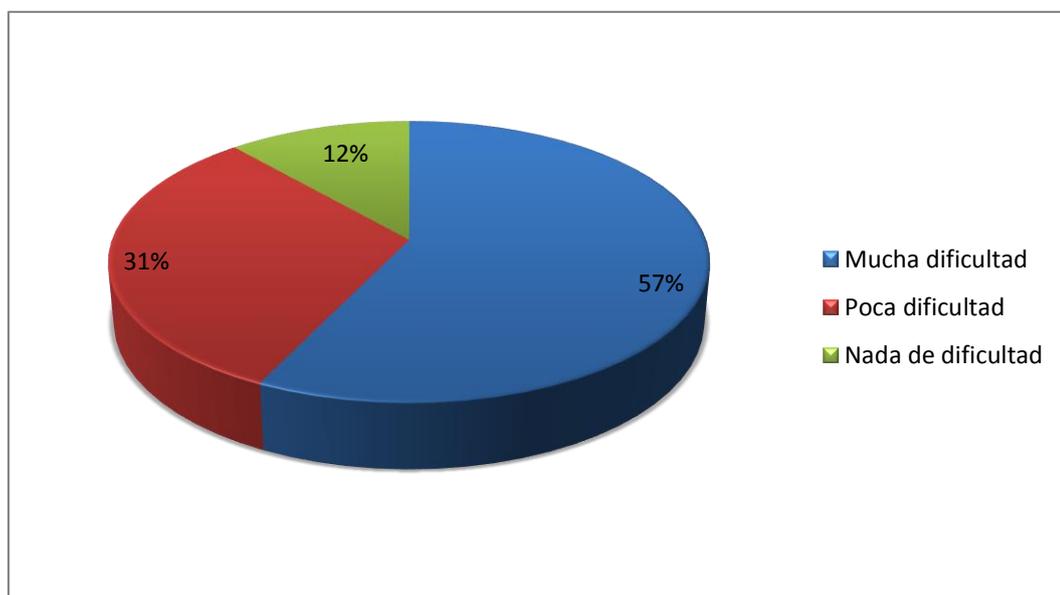
TABLA NO. 3.16 Dificultad para utilizar el pensamiento abstracto

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
2	Mucha dificultad	20	57%
	Poca dificultad	11	31%
	Nada de dificultad	4	11%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.12 Dificultad para utilizar el pensamiento abstracto



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- El 12% de los estudiantes encuestados responde nada de dificultad, el 31% afirma con poca dificultad y el 57% reconoce que tienen mucha dificultad para utilizar el pensamiento abstracto. De manera que se nota que los docentes no han ejecutado en sus actividades diarias y curriculares técnicas o métodos que desarrollen esta habilidad para los estudiantes. Que sin lugar a dudas es una herramienta muy importante que debe poseer un ser humano para salir adelante en la sociedad

3. ¿Tu maestro aplica juegos didácticos en las clases?

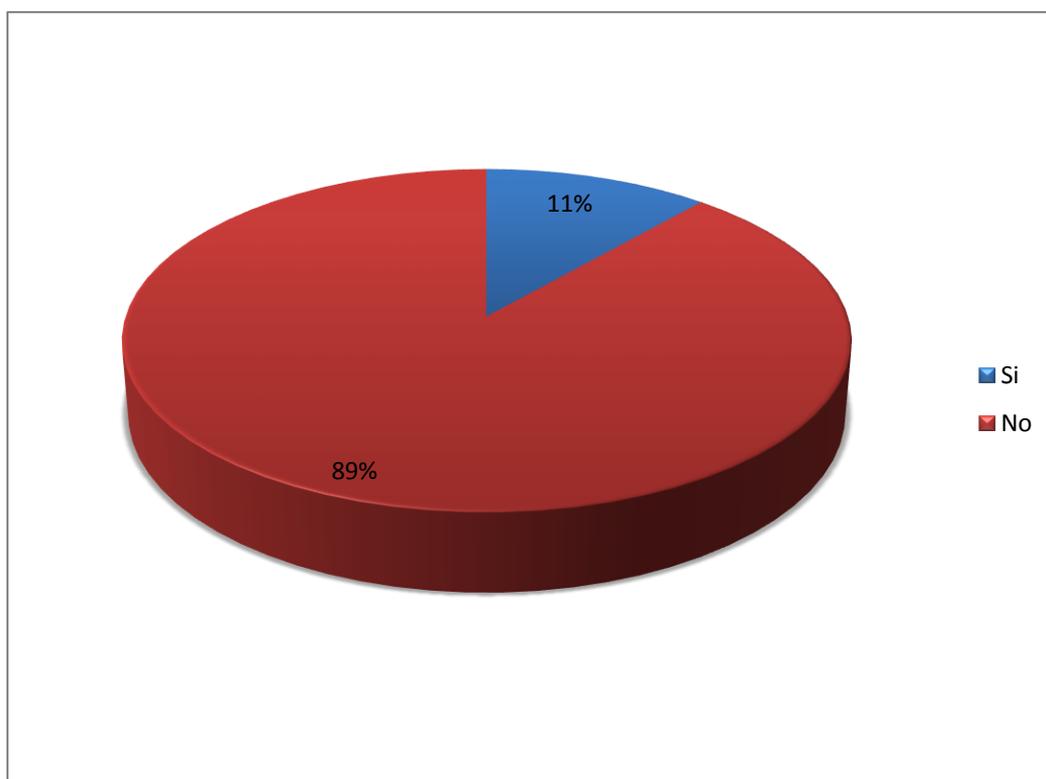
TABLA NO. 3.17 Aplicación de juegos didácticos en las clases

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
3	Si	4	11%
	No	31	89%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.13 Aplicación de juegos didácticos en las clases



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- El 11% de los estudiantes encuestados respondieron que si a la pregunta planteada y el 89% afirmaron que el docente no aplica juegos didácticos en las clases que imparte. Los juegos didácticos son un gran recurso para empezar una actividad curricular; ya que libera tensiones, despierta el interés por aprender y lo más importante. Desarrolla el pensamiento abstracto de los individuos

4. ¿Con qué frecuencia tu maestro aplica juegos didácticos en las clases?

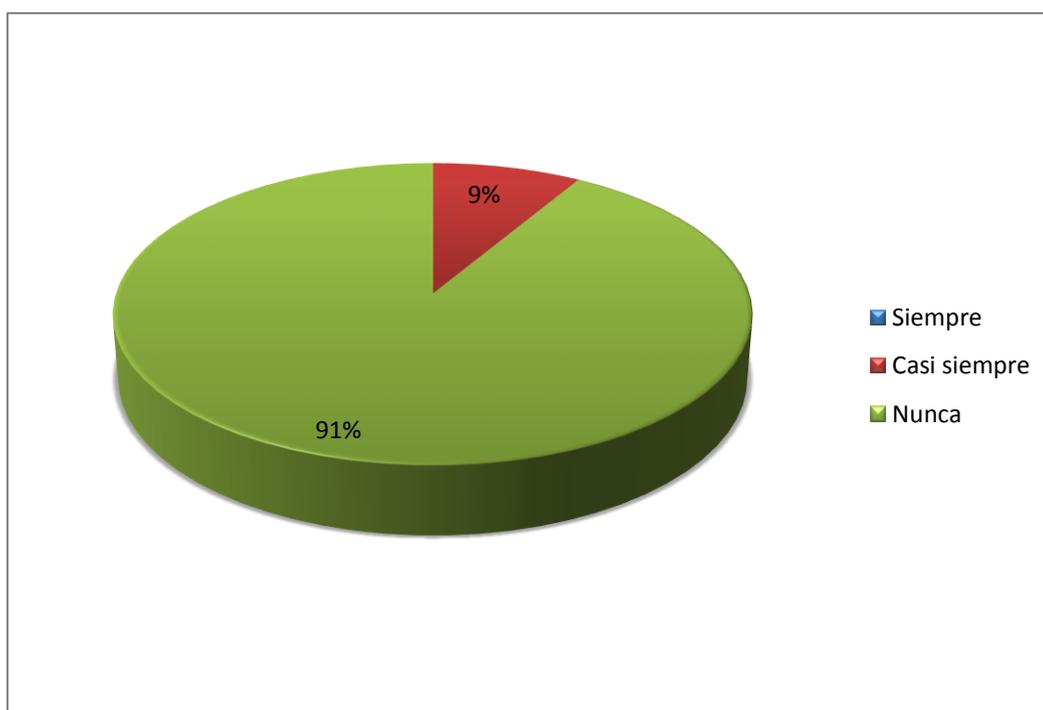
TABLA NO. 3.18 Frecuencia en los juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
4	Siempre	0	0%
	Casi siempre	3	9%
	Nunca	32	91%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.14 Frecuencia en los juegos didácticos



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados obtenidos a esta pregunta muestran que el 9% de los estudiantes encuestados de la institución responde casi siempre y como resultado alarmante el 91% responde que el docente nunca aplica juegos didácticos. Entonces se hace necesario que los docentes tengan conocimientos de que los estudiantes requieren este tipo de actividad. Las clases sin juegos se vuelven monótonas y aburridas. Obteniendo resultados académicos no deseados.

5. ¿Tu maestro es claro en los juegos didácticos que aplica?

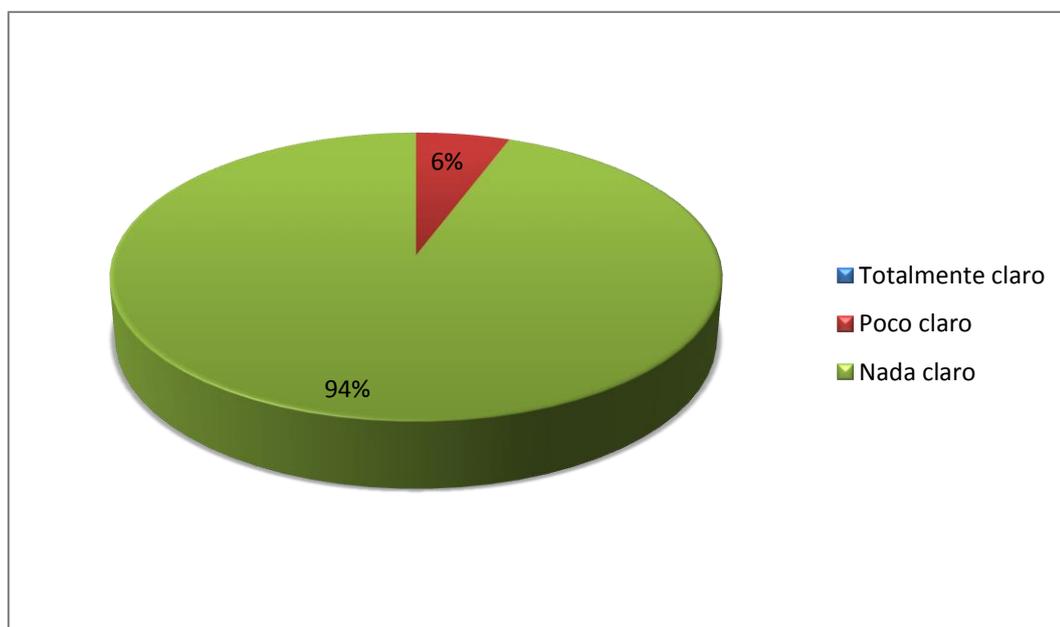
TABLA NO. 3.19 Claridad en los juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	Totalmente claro	0	0%
	Poco claro	2	6%
	Nada claro	33	94%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.15 Claridad en los juegos didácticos



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados obtenidos a esta pregunta muestran que el 6% de los estudiantes encuestados responde poco claro, el 94% responde como nada claro. También hay que considerar que ninguno de los estudiantes muestra una respuesta positiva, ya que al no aplicar juegos didácticos; por ende no hay explicación. De manera que en la institución educativa no se está dando la importancia del caso a la aplicación de juegos didácticos y si alguna vez se lo hace, no se está siendo claro

6. ¿Los juegos didácticos que aplica tu maestro son adecuados para desarrollar el pensamiento abstracto?

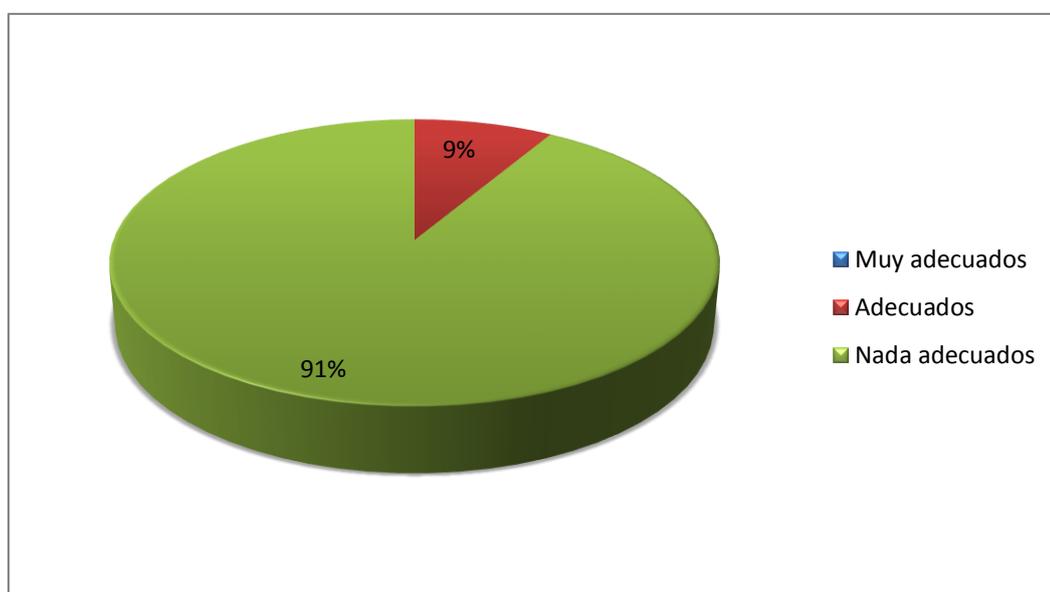
TABLA NO. 3.20 Juegos didácticos adecuados

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
6	Muy adecuados	0	0%
	Adecuados	3	9%
	Nada adecuados	32	91%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.16 Juegos didácticos adecuados



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados obtenidos en esta pregunta muestran que el 0% de los estudiantes responde como muy adecuados, el 9% de los mismos responde que son adecuados y el 91% de los estudiantes responde como nada adecuados. Entonces se deja ver bien claro que al no aplicar juegos didácticos de acuerdo a los resultados anteriores, no hay nada adecuado que los estudiantes puedan afirmar. Se insiste que la institución necesita atención urgente a este tipo de problema que acontece

7. ¿Crees que los juegos didácticos te ayudan a desarrollar el pensamiento abstracto?

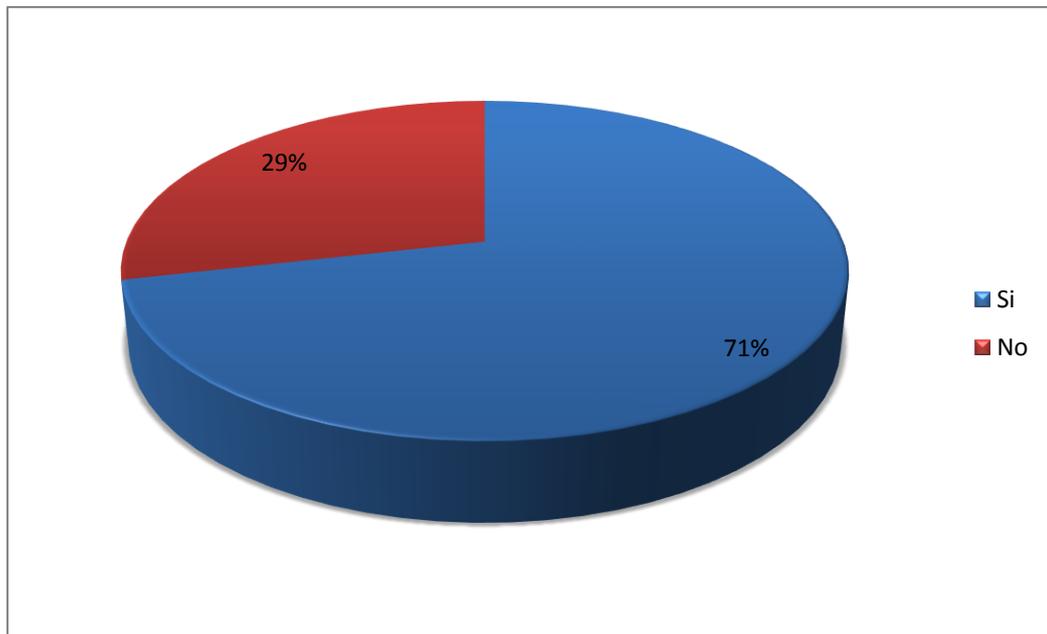
TABLA NO. 3.21 Beneficios de los juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
7	Si	25	71%
	No	10	29%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.17 Beneficios de los juegos didácticos



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados a esta pregunta para los estudiantes son 29% afirma que no y el 71% de los estudiantes responde que los juegos didácticos si ayudan a desarrollar el pensamiento abstracto que ellos necesitan para fortalecer su rendimiento académico. El pensamiento abstracto es un vía para entender, codificar y decodificar los inconvenientes encontrados en cualquier circunstancia y momento de la vida estudiantil y social

8. ¿Los juegos didácticos que aplica tu maestro, son interesantes para desarrollar el pensamiento abstracto?

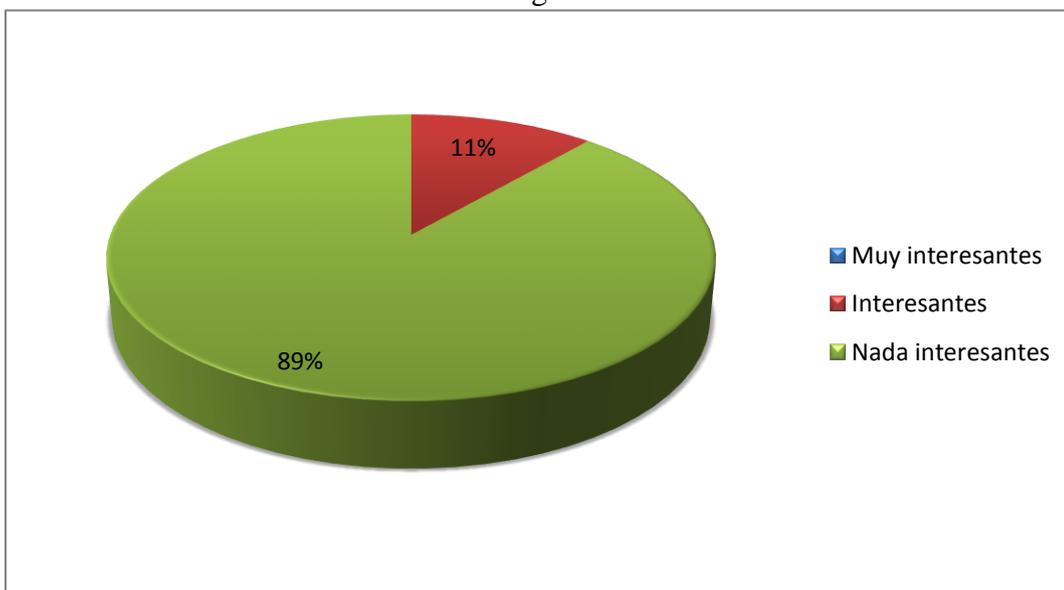
TABLA NO. 3.22 Juegos didácticos interesantes

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
8	Muy interesantes	0	0%
	Interesantes	4	11%
	Nada interesantes	31	89%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.18 Juegos didácticos interesantes



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados obtenidos muestran que el 0% de los estudiantes encuestados responde a la pregunta como muy interesante, el 11% responde como interesantes y el 89% de los estudiantes responde nada interesante. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos deducir que la mayoría de los estudiantes encuentra nada interesantes los juegos que aplica su maestro en el proceso de enseñanza; siendo así, los docentes deben cambiar la metodología de los juegos que aplica con sus estudiantes para propiciar un ambiente de confianza y seguridad

9. ¿Estás de acuerdo que tu maestro aplique juegos didácticos en tus clases?

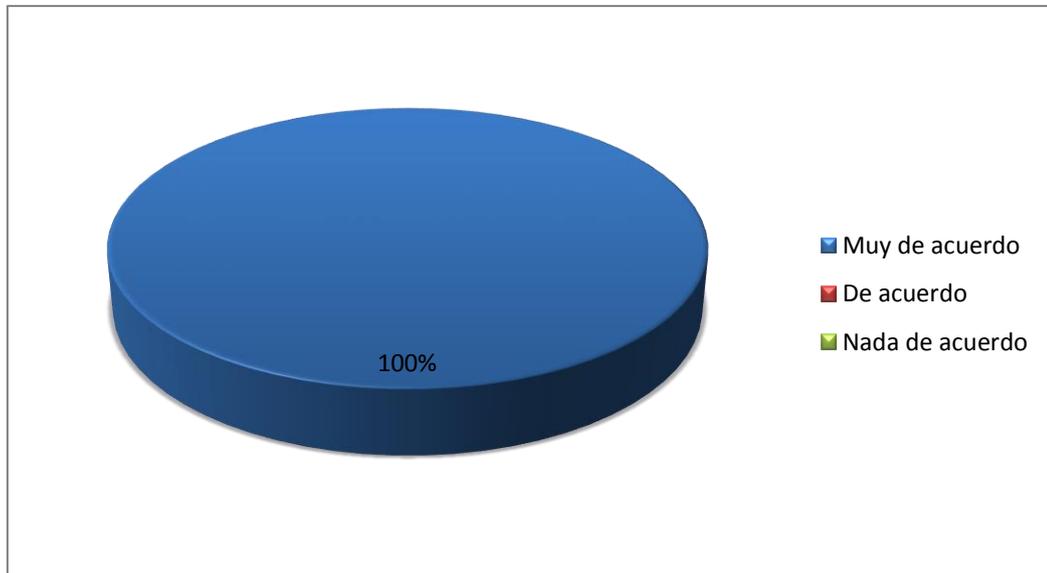
TABLA NO. 3.23 Juegos didácticos para la clase

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
9	Muy de acuerdo	35	100%
	De acuerdo	0	0%
	Nada de acuerdo	0	0%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.19 Juegos didácticos para la clase



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Los resultados dejan ver bien claro como el 100% de los estudiantes responden que están de acuerdo que su maestro aplique juegos didácticos en las actividades curriculares. Los niños necesitan jugar y relacionarse con su entorno para adquirir los conocimientos por si solos, para entender las interrogantes y dar ser críticos ante las situaciones

10. ¿Consideras que el pensamiento abstracto te ayuda a resolver problemas de la vida social?

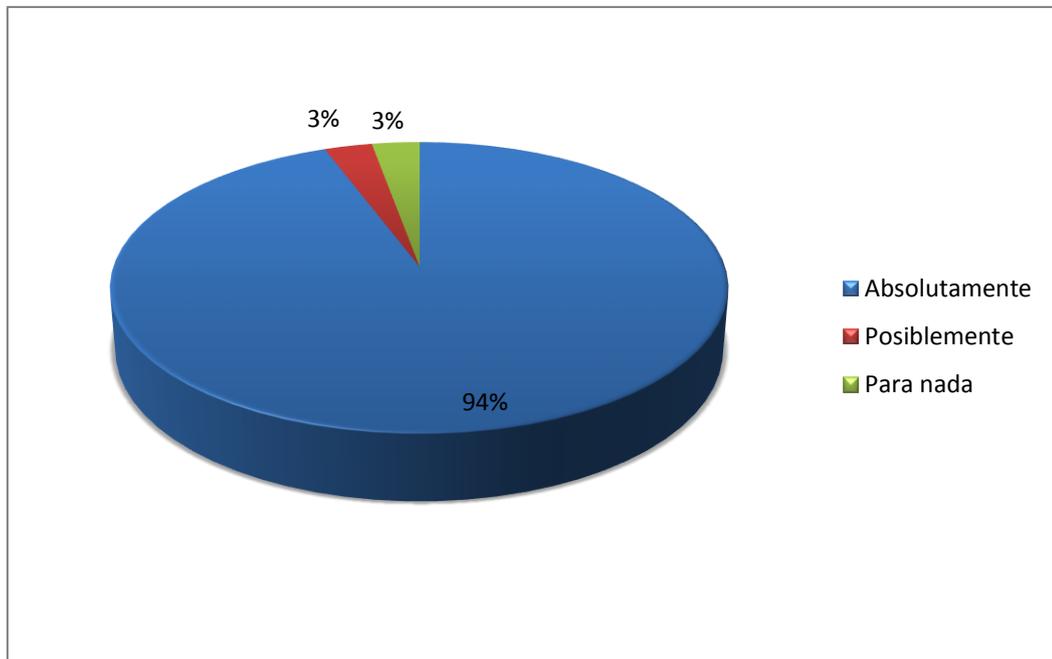
TABLA NO. 3.24 Pensamiento abstracto ante problemas de la vida social

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
10	Absolutamente	33	94%
	Posiblemente	1	3%
	Para nada	1	3%
	TOTAL	35	100%

FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

GRÁFICO NO. 3.10 Pensamiento abstracto ante problemas de la vida social



FUENTE: Estudiantes de séptimo grado

ELABORADO POR: Pedro Manuel Granado Borbor

ANÁLISIS.- Según los resultados obtenidos el 3% de los estudiantes encuestados responde para nada, el 3% de estos estudiantes responde posiblemente y el 94% de los mismos responde casi absolutamente. Entonces, se evidencia que los estudiantes están conscientes de que necesitan atención al desarrollo del pensamiento abstracto. En la vida social los individuos se encuentran ante muchos inconvenientes que son difíciles de resolver cuando no se está preparado.

3.10.- Verificación de hipótesis

Después de haber recolectado, analizado, interpretado de manera lógica la información de cada una de las preguntas realizadas en las encuestas a los docentes y a los estudiantes del Séptimo Año Básico de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”, se comprueba que los docentes conocen poco sobre los beneficios que pueden alcanzar los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto. De hecho no los aplican, ni lo implementan dentro de las actividades curriculares. Se puede también constatar que los docentes no le dan la respectiva importancia que tienen los juegos didácticos y el indispensable alcance del pensamiento abstracto. Por otro lado, los estudiantes desconocen que es el pensamiento abstracto. Cuando y como utilizarlo. De manera que tienen mucha dificultad para resolver sus problemas académicos y el aprendizaje en las aulas es muy lento y de no calidad. Por tal razón, y con los datos procesados tecnológicamente, se declara que la hipótesis planteada en el proceso investigativo, se confirma. Entonces, la implementación de una guía de juegos didácticos logrará que los estudiantes de Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del San Pedro desarrollen su pensamiento abstracto en la resolución de problemas académicos y sociales.

Por los grandes cambios que exige el sistema educativo actual se hace necesario mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del Recinto San Pedro, del cantón Santa Elena; ya que se nota el bajo nivel de rendimiento escolar de la comunidad educativa. Implementando formas motivadoras e innovadoras de aplicar juegos didácticos que ayuden a superar esta debilidad educativa que afecta a los estudiantes; convirtiéndolas así en fortalezas para un buen desempeño estudiantil y personal. Por ende se ha analizado y ejecutado el presente proyecto en el cual se ha obtenido resultados satisfactorios en el uso del pensamiento abstracto y una base excelente de conocimientos de juegos didácticos que ayudarán a mejorar tanto a los docentes como a los estudiantes.

La aplicación de los métodos y técnicas que se utilizó en el desarrollo de esta propuesta investigativa, se concluye que la comprensión y solución de problemas por parte del estudiante mejorará y elevará su nivel de aprovechamiento en las diferentes áreas académicas. Siendo pilares fundamentales en el conocimiento y entendimiento de los diferentes fenómenos naturales, pudiendo también así desenvolverse como un ente sociable y útil a la sociedad de manera personal y profesional. Un “albañil” construye viviendas y edificios, pero un docente construye personalidad con la que los individuos sean capaces de salir adelante en una sociedad cada vez más competitiva y exigente, donde diariamente se puede encontrar problemas a ser solucionados de manera pacífica y lógica

3.11.- Conclusiones y recomendaciones

3.11.1.- Conclusiones

- Los docentes no están aplicando juegos didácticos en las actividades curriculares
- Los docentes desconocen en su mayoría los beneficios del pensamiento abstracto para los individuos
- En la institución no se está dando la respectiva importancia a este tema de los juegos didácticos para el pensamiento abstracto
- Los docentes no se innovan en técnicas y métodos que puedan desarrollar el pensamiento abstracto
- Los estudiantes tampoco conocen realmente que es el pensamiento abstracto
- Los pocos juegos que aplican los docentes no son interesantes, ni adecuados para desarrollar el pensamiento abstracto
- los estudiantes necesitan que los docentes apliquen frecuentemente juegos didácticos, para hacer de la clase algo divertido

- La institución en general necesita tomar cartas en el asunto a este tema que es muy importante para el desarrollo de las personas y contribuyendo así a la convivencia pacífica
- La pertinente aplicación de los juegos didácticos, mejora el desarrollo del pensamiento abstracto y la comprensión de los problemas y dificultades encontradas en el proceso educativo de los estudiantes, así tendrán conocimientos lógicos.

3.11.2.- Recomendaciones

- Los docentes deben obligatoriamente adaptar juegos didácticos a sus actividades curriculares
- Los juegos didácticos a aplicar deben ser interesantes y adecuadas para el desarrollo del pensamiento abstracto
- La institución necesita de una orientación urgente sobre los beneficios del pensamiento abstracto y sobre la aplicación de los juegos didácticos
- La institución necesita de una guía didáctica de juegos didácticos para que los docentes tengan mayor conocimiento de cuando, donde y como aplicarlos.
- Los docentes deben seguirse de manera continua investigando, innovando e inventando nuevas formas de aplicar juegos didácticos que ayuden a desarrollar las capacidades lógicas e intelectuales.
- Es importante seguir aplicando juegos didácticos u otras actividades que ayuden a los estudiantes a comprender los problemas y darle una solución lógica.
- Indispensablemente se debe seguir ejercitando la comprensión de problemas y las formas de solución que se pueden proponer, escogiendo la más adecuada.
- Regularmente se debe seguir desarrollando el pensamiento abstracto mediante la ejecución de juegos didácticos, consiguiendo así impregnar en el estudiante una reacción pacífica de tomar las dificultades.

- La formación de las futuras generaciones está responsablemente en manos de los docentes y que por ende repercutirá en el desarrollo de los lugares más vulnerables donde estos seres vean la necesidad de superar una dificultad
- Los procesos que los docentes tienden a aplicar deben planificarse y ejecutarse de manera minuciosa, visualizando las necesidades grupales e individuales de cada uno de los estudiantes
- Los materiales a utilizarse deben estar apegado a la realidad del entorno donde se desenvuelven los estudiantes e ir relacionado con el desarrollo del pensamiento abstracto, consiguiendo así una sociedad pacífica, honesta y lógica.

CAPITULO IV

PROPUESTA

Guía de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”, del Recinto San Pedro, en el año lectivo 2013-2014

4.1 Datos informativos de la institución

TABLA N° 4.1

DATOS INFORMATIVOS	
TÍTULO	Guía de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”, del Recinto San Pedro, en el año lectivo 2013-2014
INSTITUCIÓN EJECUTORA	Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”, del Recinto San Pedro, del Cantón Santa Elena
BENEFICIARIO:	Estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica
UBICACIÓN:	Recinto San Pedro
TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN	Periodo Lectivo 2013 -2014
EQUIPO TÉCNICO:	ESTUDIANTE: Pedro Manuel Granado Borbor
CANTÓN:	Santa Elena
PROVINCIA:	Santa Elena
JORNADA:	Matutina
RÉGIMEN:	Costa

Fuente: Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”

Elaborado por: Pedro Manuel Granado Borbor

4.2 . Antecedentes de la propuesta

En la actualidad, la educación tiene que ser interesante, dinámica y entretenida en todos los aspectos, manteniendo una relación indestructible con los elementos de la planificación microcurricular; la cual exige indispensablemente desarrollar destrezas con criterio de desempeño; de esta manera el docente debe ser capaz y estar preparado para enfrentar el reto de la enseñanza día a día, con tal de ganar la atención y atraer el interés del estudiante por las actividades propuestas diariamente en clases, ayudándolos de esta forma a mejorar su desempeño y brindarle los conocimientos requeridos con calidad y calidez.

El objetivo propuesto al realizar tal investigación es diseñar una guía metodológica que permita fortalecer y desarrollar el pensamiento abstracto de los estudiantes del Séptimo Año Básico la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”

Entonces, se le deja en las manos de los docentes tomar las respectivas y correctas decisiones al momento de escoger las estrategias con las cuales va a desarrollar el pensamiento abstracto, siendo para los estudiantes una forma de aprender jugando, riendo y divirtiéndose; dejando así sus experiencias en los campos de juegos y al mismo tiempo extrayendo las de los docentes y que sea una razón para aprender

Por tal razón es necesario sugerir estrategias y actividades que sirvan como aprendizaje significativo para los estudiantes las cuales son de inicio, desarrollo y cierre utilizados por el docente basadas en humor, juegos, analogías, visualización creativa, mapas mentales, mapas conceptuales, donde el estudiante aprende, estimula y desarrolla su pensamiento de abstracción de los detalles en un problema encontrado.

4.3 . Justificación

La propuesta de elaborar una guía de estrategias para desarrollar el pensamiento abstracto de los estudiantes del Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del recinto San Pedro, del Cantón Santa Elena, en el periodo – lectivo 2013 -2014, se transforma en una herramienta importante e indispensable que revolucionará en el cambio de paradigmas tradicionales que los docentes han y siguen aplicando hasta la actualidad, favoreciendo así el desarrollo del pensamiento abstracto de las nuevas generaciones

Con los resultados evidenciados en el proceso investigativo, nos damos cuenta que en los procesos catedráticos diariamente, los docentes no utilizan las estrategias adecuadas y pertinentes que vayan proyectados a estimular el desarrollo del pensamiento abstracto; se diseña la siguiente guía de juegos y estrategias buscando dar soluciones al problema que acontece, para esto se deja constancia que dicha guía se basa específicamente en el análisis e interpretación de los fundamentos teóricos los cuales tienen un vínculo muy cercano con la abstracción y sus características; no obstante la aplicación de las estrategias y los juegos didácticos que se propondrán repercutirán, directamente en el pensamiento abstracto.

4.3.1.- Importancia

El pensamiento abstracto es una destreza básica e indispensable sobre la cual las personas tienden a encontrar capacidades de análisis a los acontecimientos de la vida cotidiana, manejo de los problemas, gusto por los juegos, pensamiento crítico y reflexivo. El desarrollo de las destrezas de pensamiento abstracto se convierte en una es un acceso herramientas intelectuales para la vida académica, laboral, social y familiar de los estudiantes.

Por estas y otras razones es importante que se elabore una guía para el proceso de aprendizaje de los estudiantes en las aulas siendo de principal ayuda para que los

maestros tengan y mantengan una buena y real comunicación con los estudiantes tomando en cuenta que también estos juegos y estrategias, no solamente servirán para los docentes y estudiantes del séptimo año, sino para toda la institución

4.3.2.- Factibilidad

La Propuesta es sin duda muy factible porque se cuenta con el aval y respaldo del directivo de la Institución, Docentes, Padres de Familia, estudiantes y Comunidad en general; por tal razón debe ser cristalizada

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo General

- Implementar una guía de juegos didácticos para desarrollar el pensamiento abstracto de los estudiantes del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”

4.4.2 Objetivo Especifico

- Elaborar una guía metodológica de juegos didácticos que desarrollen el pensamiento abstracto de los estudiantes de Séptimo Año Básico.
- Socializar la guía a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González”
- Poner en práctica los juegos didácticos en los procesos de enseñanza aprendizaje

4.5 Fundamentación

4.5.1. Fundamentación Teórica

(De los monteros , 1974) Educadores de Francia y de Alemania a fines del siglo XIX se dieron cuenta que los estudiantes son individuos llenos de energía, que son felices cuando se le permite moverse libremente. De manera que, llegaron a la conclusión que si se le detiene tal necesidad, su nivel de aprendizaje en cualquier área o actividad se reduce. El resultado de esta conclusión trajo a introducir en algunas escuelas experiencias de juegos. Esta experiencia produjo estudiantes relajados, felices y cooperativos dentro de su entorno.

La práctica de juegos didácticos ha sido realizada desde los periodos 1968-1969, según lo afirma una investigación de la Arquidiócesis Católica de la Ciudad de los Ángeles.²²

Entonces, se considera que los juegos didácticos desempeñan un papel indispensable en la enseñanza de cualquier área educativa; ya que, al mismo tiempo se fortalece y se desarrolla valores, objetivos, motivaciones y pensamiento abstracto.

4.5.2. Fundamentación Pedagógica

En los últimos años la política ecuatoriana ha estado dando cambios importantes para la educación. Muestra de esto se insertan proyectos a las escuelas. Tales como Proyectos de educación inclusiva, agua y jabón, huerto y jardinería, buen vivir, convivencia pacífica; acompañado de evidencias que dejen claro el trabajo que se realiza en las instituciones. El objetivo de eso es conseguir estudiantes que sean educados en una cultura de paz y armonía, resolviendo problemas de interés social, con una ética y una actitud crítica responsable, manteniendo sus principios y sus ideas en medio de dificultades y desafíos.

²² *Orlando Espinosa de los Monteros y Macías, "Juegos didácticos y activos", 1974*

Una de las vías para lograr esta efectividad puede ser a través de los juegos didácticos, pues le permite a los estudiantes desarrollar el pensamiento abstracto para luego interactuar con su entorno, mirando las características de los objetos y fenómenos de la naturaleza.

(Villalón García, 2002) Vigotski se refería que el juego en los estudiantes no es el reflejo de lo vivido sino la transformación creadora de las impresiones vividas, la combinación y la organización de esas impresiones para la formación de una nueva realidad que responda a las exigencias e inclinaciones del propio estudiante.

En la pedagogía clásica rusa K.D. Ushinski le dio un lugar importante al juego el consideraba que la educación mediante el juego es necesario realizarla de forma tal que el estudiante no se harte de ella y sepa pasar a las actividades programadas.

A.P. Usova consideraba que los mejores juegos didácticos son los confeccionados según el criterio de la auto-instrucción, es decir, que el juego mismo encamina al estudiante hacia la adquisición de conocimientos hábiles, no necesitando muchas veces, ni siquiera de la intervención de los adultos²³

²³ Villalón García Giovanni, *El juego selección de lecturas psicopedagógicas*. Ediciones Cátedra, 2002, pag. 35

4.6. Metodología del plan de acción

TABLA No 4.2

ENUNCIADOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
<p>Fin:</p> <p>Diseñar una guía metodológica de juegos didácticos que contribuya al desarrollo del pensamiento abstracto.</p>	<p>Obtener en un 95 % de los estudiantes el desarrollo del pensamiento abstracto</p>	<p>Guía metodológica de juegos didácticos para los docentes del Séptimo Año de Educación Básica.</p>
<p>Propósito:</p> <p>Aplicar juegos didácticos en los momentos de aprendizaje de los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica</p>	<p>Desarrollar las habilidades y capacidades para resolver problemas diarios en los niños en un 90%.</p>	<p>Momentos lúdicos y de aprendizaje</p>
<p>Actividades:</p> <p>Socializar la guía metodológica de juegos didácticos como material didáctico para los docentes a fin de que conozcan su contenido.</p>	<p>Alcanzar que el 90% de los docentes apliquen la Guía</p>	<p>Guía metodológica de juegos didácticos</p>

Elaborado por: Pedro Manuel Granado Borbor

4.7. Cronograma del plan de acción

TABLA No 4.3

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	
			INICIO	FINAL
Sensibilizar a la autoridad mediante la explicación del proyecto con el fin de implantar la Guía Metodológica de Juegos Didácticos	Socializar el proyecto con autoridad del plantel	Humanos	06-enero-2014	06-enero-2014
Sensibilizar a los docentes mediante la explicación del proyecto con el fin de implantar la Guía Metodológica de Juegos Didácticos	Socializar el proyecto con los docentes de la institución	Humanos Tecnológicos	13-enero-2014	16-enero-2014
Ejecutar juegos didácticos con los estudiantes de séptimo año mediante materiales didácticos para una mejor comprensión por parte de los docentes	Demostración de juegos didácticos en 7mo año básico “A”	Humanos Materiales	20-enero-2014	21-enero-2014
Ejecutar juegos didácticos con los estudiantes de séptimo año mediante materiales didácticos para una mejor comprensión por parte de los docentes	Demostración de juegos didácticos en 7mo año básico “B”	Humanos Materiales	22-enero-2014	23-enero-2014
Implementar la guía metodológica de juegos didácticos mediante la entrega formal a la comunidad educativa	Implantación de la Guía Metodológica de Juegos Didácticos	Humanos Materiales Económicos	31-enero-2014	31-enero-2014
Desarrollar el pensamiento abstracto mediante la aplicación de los juegos didácticos para un mejor desempeño académico de los estudiantes	Aplicación de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto	Humanos Materiales Económicos	15-abril-2014	31-enero-2015



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA**
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS DIDÁCTICOS



Introducción

Una de las razones para lograr cambios importantes en cualquier ámbito laboral es la innovación y la creatividad, más aun cuando se trata de educación porque aquella es la clave para construir entes capaces de sobresalir y de contribuir al desarrollo de las personas que se encuentran a su alrededor

Para esto los gobernantes, con el objetivo de mejorar y de desterrar rotundamente la educación antigua donde era solo el maestro quien lo sabía todo y no permitía que la creatividad del estudiante aflorara siendo el quien construye su propio conocimiento teniendo la libertad de expresarse libremente aportando con ideas eficaces que hicieran de su conocimiento algo sencillo de aprehenderlo; han cambiado el nuevo sistema de gestión educativa y entre uno de los indicadores importantes es el resultado de aprendizaje de los estudiantes ya que en esos resultados surgen muchas dudas ya que de obtener unos resultados no aceptables nos preguntamos ¿Quién será el responsable de las bajas calificaciones? ¿Será el padre de familia? ¿Será el estudiante? o, ¿Será el docente?; de pronto la respuesta se nos dificulta conocerla porque todas las partes aportan con sus alcances

Ahora, suponiendo que toda la responsabilidad recaerá sobre el docente, no queda más que cambiar la práctica profesional educativa con técnicas y métodos innovadores, pero muchas veces los métodos y las técnicas no funcionan eficientemente y eficazmente ya que el estudiante encerrado en cuatro paredes tiende a caer en monotonía, pero con el fin de cambiar tal situación emprendemos las acciones necesarias para conocer, analizar y compartir las experiencias a utilizar una herramienta de apoyo y de aporte a la educación de diferentes sectores se elabora esta Guía que tiene como objetivo mejorar el pensamiento abstracto de los estudiantes a través de juegos didácticos que si bien es cierto las experiencias de personas que han aplicado en su momento esta propuesta no hace fuerte dirigirla a los docentes que podrán luego incorporar e innovar más contenidos que consideren de interés a este material

4.8. Aspectos generales

4.8.1. Finalidad

Orientar al docente de las instituciones educativas sobre los juegos didácticos, sus funciones, su aplicación y su importancia en el aprendizaje de los estudiantes.

4.8.2. Objetivos

Desarrollar el pensamiento abstracto de los estudiantes a través de juegos didácticos que motiven al niño a aprender y permanecer en la institución educativa

Ejecutar juegos didácticos en las labores educativas diarias en la asignatura de interés

Mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas del país

4.8.3. Alcance

La presente guía está dirigida a los docentes tanto de instituciones rurales y urbanas; fiscales y particulares, educadoras comunitarias y personas involucradas en el área educativa

4.8.4. Población beneficiaria

Población en general (docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad) de las instituciones del país

Directores y Rectores de las instituciones educativas del país

4.9. ¿Qué son los juegos didácticos?

GRAFICO No. 4.1

(Mora Vega, 2013) Los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimientos. De ese modo, los juegos didácticos son utilizados constantemente a lo largo de la enseñanza, diseñados para ser



utilizados en actividades de capacitación, talleres, aulas, aplicando estrategias para resolver desafíos que se presentan en la etapa de educación escolar estando familiarizados con el juego. Los juegos didácticos despiertan el interés en resolver un problema, provocando la necesidad de adoptar decisiones.

4.9.1. ¿Por qué utilizar juegos didácticos en el quehacer educativo?

- Enseñan a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas profesionales que pueden surgir en la práctica laboral.
- Garantizan la posibilidad de la adquisición de una experiencia profesional práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades técnicas organizativas de los estudiantes.
- Contribuyen a la asimilación de los conocimientos técnicos teóricos de las diferentes asignaturas y la especialidad, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje profesional.
- Preparan a los futuros especialistas en la solución de los problemas de las actividades profesionales.
- Despiertan el interés profesional hacia las asignaturas técnicas y la especialidad.
- Provocan la necesidad profesional de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades profesionales del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas técnicas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con el juego.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades profesionales.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los graduados a la esfera de la producción o los servicios.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los alumnos.²⁴

4.9.2. Fases de los juegos didácticos²⁵

(Cáceres Serrano, 2011)

- **Introducción:**

Esta fase contiene los pasos a seguir para poder comenzar el juego, claro que involucran los acuerdos que se convierten en normas o reglas para el juego en curso

- **Desarrollo:**

La ejecución del juego con las acciones de los estudiantes siguiendo las normas o reglas que se han acordado

- **Culminación:**

El juego termina en el momento que los jugadores del equipo que compete alcanza la meta establecida o al acumular los puntos requeridos para tildárselo como

²⁴ Mora Vega Andrea, *El diseño sustentable en los juegos didácticos*, Palermo, 2013

²⁵ Andrés Cáceres Serrano, *Efecto de un Modelo de metodología centrada en el aprendizaje sobre el pensamiento crítico, pensamiento creativo y la capacidad de resolución de problemas en estudiantes con talento académico*, *Revista española de pedagogía* 2011

ganador; demostrando esto los conocimientos técnicos adquiridos y el entrenamiento o práctica que ha tenido

- **La participación:**

Es un principio de voluntad adquirida con la confianza de poder hacerlo ya que se tiene la capacidad física e intelectual para llevar a cabo cierto juego; es decir el estudiante se siente preparado para poder ejecutar el juego y aun así si no está preparado siente la confianza interna de que lo puede hacer.

- **El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica profesional. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico profesional.

- **El entretenimiento:**

Este principio refleja también la experiencia adquirida a través de la práctica o entrenamiento del juego en curso ya que el estudiante sabe que aunque juegue lo mismo siempre va a encontrar algo nuevo que hace de su mente y de su inteligencia una ocupación y satisfacción de lo que está realizando

- **La interpretación de papeles:**

Este principio deja notar del estudiante la creatividad al imitar y hacer suyo los sentimientos de alguien que ha ejecutado lo mismo para conseguir la meta

- **La competencia:**

Este principio expone la forma como el estudiante aflora toda su capacidad, todo su potencial con el fin de poder ganar a quien lo enfrenta buscando entre sus conocimientos adquiridos y la inteligencia creativa diferentes alternativas de solución a las pequeñas dificultades a las que le ha expuesto su contrario

4.9.3. Objetivos del juego didáctico

(Federación de enseñanza de CC.OO., 2010) ²⁶

- Cambiar el estudio tradicional, teórico y memorístico del conocimiento científico, por un estudio activo, ameno y provechoso.
- Inducir a que el estudiante se interese por el desarrollo concreto de los temas.
- Desarrollar el proceso enseñanza–aprendizaje en forma alegre, interesante y fructífera desde el inicio hasta el término de cada clase y durante todo el año escolar.
- Fomentar una enseñanza agradable y resaltada para la formación de talentosos profesionales en las materias.
- Demostrar la eficiencia y eficacia de los diversos juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Atender a aquellos a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje de forma más amena.
- Desarrollar las competencias básicas.

4.9.4. Tipos de reglas que debe tener un juego didáctico (Chercasky, 2000) ²⁷

1. **Reglas preexistentes (PROPIAS del JUEGO).**- Son las que se han creado a través de la práctica de estos juegos; siendo estas las que se deben tomar en cuenta cuando se vuelva a jugar
2. **Reglas preexistentes (planificadas por el docente).**- Son las que tienen un fin pedagógico; es decir que se crean en el momento que el docente va a ejecutar el juego para conseguir un aprendizaje de algún tema educativo
3. **Reglas negociadas.**- Son las que se deciden entre el docente y los alumnos; es decir que si en su debido momento se deben quitar algunas reglas

²⁶ Federación de enseñanza de CC.OO, “Temas para la educación”, 2010, Andalucía, pag.2

²⁷ Chercasky Susana maría, “Material didáctico: Los juegos con reglas”, 2000, Argentina, pags 2-3

preexistentes y cambiarlas por otras ideadas por alguna de las partes, se ejecutará el juego, previo al acuerdo

- 4. Reglas que se inventan a medida que se juega.-** Son las que después de haberse ejecutado el juego en curso se crean por alguna necesidad urgente; siempre que el docente y los equipos de estudiantes estén de acuerdo.

4.9.5. Ventajas de los juegos en la educación

(Piaget, 1985)

- Un juego bien elegido puede servir para introducir un tema, ayudar a comprender mejor los conceptos o procesos, afianzar los ya adquiridos, adquirir destreza en algún algoritmo o descubrir la importancia de una propiedad, reforzar automatismos y consolidar un contenido.
- Ayuda a los estudiantes a adquirir altos niveles de destreza en el desarrollo del pensamiento matemático.
- Sirve para enseñar contenidos y estrategias de la resolución de problemas.
- Una clase con un juego es una sesión motivada desde el comienzo hasta el final, produce entusiasmo, diversión, interés, desbloqueo y gusto por estudiar matemáticas.
- Atiende las peculiaridades individuales de cada alumno(a).
- Mediante el juego el alumnado no sólo se divierte, sino que desarrolla su personalidad y estado anímico.
- Un niño que no juega no es feliz.
- Un juego conduce al estudiante a la conquista de su autonomía, y a la adquisición de una conducta que le ayudará en sus actividades.
- Según Piaget, los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla.²⁸

²⁸ Piaget; “Seis estudios de psicología”, 1985, Barcelona, Pag. 20

4.10. ¿Qué es el pensamiento abstracto?

(Gras, 1983) La ciencia no es racionalidad pura, abstracta, ni tampoco simple empirismo, simple acopio de datos de experiencia. Es la unión del mundo físico con el mundo de las sensaciones.

(Corrosales Árias, Junio 2011) Es la capacidad que puede tener una persona ante una situación, de pensar en múltiples soluciones, analizando, sintetizando y decidiendo en la mejor alternativa para solucionar su dificultad, también podemos decir que es la habilidad para pensar no solo en el objeto del cual se está hablando sino en el todo; o sea de manera universal por ejemplo al escuchar sobre “perro”, este tipo de persona no piensa solo en un “perro” específico, sino en las diferentes razas de perros que existen el mundo y si hablamos de alguna situación podemos ejemplificar una operación matemática, específicamente de una suma; la persona que utiliza el pensamiento abstracto no solo piensa en el proceso que le ha enseñado el profesor, más bien busca otros tipos de procesos para resolverla. El Psych Central (Centro de Psicología) define el pensamiento abstracto como "la capacidad de utilizar la representación simbólica o lógica" y "lo opuesto a lo... concreto".²⁹

4.10.1. ¿Cómo es una persona con pensamiento abstracto?

Una persona con pensamiento abstracto pensaría más allá de lo que está justo en frente de sí misma. Por ejemplo, si alguien está buscando un libro, entonces ésta podría generalizar y pensar en múltiples libros, libros que no están en la misma habitación. Podría pensar acerca de libros que representen a la sociedad o a su persona. Cuando el pensamiento es abstracto, también significa que la lógica y el sentido común entran en juego. Por ejemplo, si un vaso de agua está en el extremo de una mesa, entonces una persona puede preocuparse de que el vaso pueda caerse.

²⁹ Corrosales, Iliana Árias; “El juego como potenciador de la expresión oral libre”, Junio 2011

4.10.2. Importancia del pensamiento abstracto

(Perez, 2010) Dominar el pensamiento abstracto es muy importante ya que permite desarrollar todo tipo de habilidades de la vida tales como: el desarrollo intelectual, la formación del carácter, la espiritualidad y porque no decir el profesionalismo ya que se sabe que las matemáticas y otras ciencias que requieren de la lógica se sustentan en esta rama del pensamiento abstracto³⁰

³⁰ *Rebeca Perez, Juego con la historia; Mural Guadalajara-México; Septiembre 2010*

4.11. JUEGOS DIDÁCTICOS

Juegos de reglas

Objetivos:

- Fijar las reglas que permitan dicha actividad.
- Concreción en las reglas, las cuales determinarán claramente, la salida, avance, capturas, bloqueos, desbloqueos y finalización.

Definición.- Los juegos de reglas son actividades sensorias motoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego.

Aplicación.- Durante los juegos, la aplicación es muy importante; ya que estos deben estar de acuerdo al grupo que va dirigido. De manera que se debe planificar. Por eso se recomienda, comenzar con juegos conocidos y fáciles. Luego pasar a juegos de mayor dificultad.

Materiales.- De acuerdo al juego

ROMPECABEZAS O PUZZLES

GRÁFICO No. 4.2



Objetivos

- Desarrollar la observación y la lógica en el momento que el estudiante busca las piezas que complementan a las partes
- Aplicarlos en la planificación micro curricular para activar los conocimientos previos y despertar el interés de los estudiantes
- Desarrollar el pensamiento abstracto de los estudiantes para conseguir un aprendizaje significativo

Definición.- Es un juego de mesa donde se debe combinar partes del mismo hasta alcanzar la imagen el gráfico correcto

Aplicación

- Entregar el rompecabezas a los estudiantes en grupos de trabajo
- Darle un tiempo limitado
- Resultará ganador el grupo que haya armado el mayor número de piezas en el tiempo dispuesto

Materiales.- Rompecabezas de cartón, de madera o del material que se adapte al contenido

Variantes.- Varían por su forma, tamaño, tema, material con que están hechos y grados de dificultad de acuerdo a la cantidad y la forma de sus piezas; pueden ir desde 15 hasta las 12, 0000 piezas.

- De 2 a 3 años: Elija sencillos rompecabezas de 2-3 piezas cada una de las cuales es un objeto completo, como un círculo, cuadrado o triángulo.
- Edad preescolar: Opte por rompecabezas cuyas piezas sean de 4 a 6 e ir aumentando su número a medida que ellos mejoran su destreza. Elija rompecabezas que tengan dibujos de objetos familiares, animales o personas; que se desarmen con facilidad para volverlos a armar y que sirvan como medio de enseñanza para aprender, así que por ejemplo puede seleccionar sobre formas, colores, números y el alfabeto, tal vez animales de la selva, medios de transporte, etc.
- 6 hasta 12 años: Puede comenzar con rompecabezas de 75 hasta 100 piezas y luego aumentar poco a poco hasta llegar a las 500 piezas.

Evaluación.-

- El niño desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales.
- Práctica la observación, descripción y comparación; elementos necesarios para encontrar diferentes aspectos de cada pieza (color, forma, bordes, cortes, tamaño, etc.), así como detalles similares a otras y así poder reconstruir poco a poco el todo.
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas.
- Ejercita su memoria visual.
- Trabaja en el análisis para elaborar la estrategia de armado, como puede ser:
 - Buscar las piezas a partir de formas, colores, u otros indicios y luego

probar si encajan unas piezas con otras.

- Comenzar con los bordes (si estuvieran realzados) en las piezas que conforman los límites.

- Un rompecabezas representa un desafío que si se supera genera gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima.
- Mantiene la atención y concentración del niño.
- Permite mantener la curiosidad por componer lo que no se conoce.
- Trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad.
- Su armado le permite la exploración y manipulación de piezas, ayudando al mismo tiempo a desarrollar la motricidad fina, pudiendo ser más hábiles en el uso de los músculos de sus pequeños dedos que utilizan para recoger y armar pequeñas piezas.
- El niño puede aprender sobre diversos temas como naturaleza, sociedad, matemáticas, español, etc.
- Fortalece sus lazos familiares. Armar rompecabezas con tu hijo es una forma de acercarte y convivir con él.
- Para los adultos resulta una actividad capaz de controlar el stress diario.

Asignaturas de aplicación.- Matemática, Lengua y literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales

SUDOKU

GRÁFICO No. 4.3

2		4		7			3	5
8	9			1	4		7	
	5	7	8					4
1	8		3			5		2
	2						4	
4		5			9		8	7
9					5	3	6	
	6		4	8			5	9
5	7			9		4		1

Objetivo.- Desarrollar el cálculo matemático rápido y la lógica en el momento en que el estudiante se esmera por buscar un número y ubicarlo en la celda correcta

Definición.- Es un juego inventado en Japón a finales de la década de los 70, generalmente se publica en los diarios o en ciertos libros de juegos para la mente, consta de un cuadro de 9 x 9 celdas, dividida en sub-cuadros de 3 x 3 llamadas regiones , ubicado los números del 1 al 9 en algunas celdas

Aplicación

- Dividir en grupos de trabajo
- Entregar la tabla de sudoku
- Analizar la tabla de sudoku
- Dar un tiempo límite para llenar la tabla
- Resulta ganador el grupo que haya llenada más números en la celda correcta

Materiales.- Sudoku elaborado en cualquier material. Grandes o pequeños.

Variantes.- Sus variantes son pocos ya que aquí se utilizan números no podrían utilizarse letras o palabras

Evaluación.-

- Estimular y potenciar las habilidades matemáticas, de lógica y pensamiento crítico.
- Ayudar a fortalecer las habilidades de razonamiento y cálculo
- Adquirir la confianza necesaria para sentirse más cómodos con los números.
- Ayudar a comprender la conexión entre éstos y las normas que subyacen en las matemáticas

Además mejora y potencia las siguientes habilidades:

- Relación espacial
- Sentido numérico
- Razonamiento lógico
- Patrones y secuencias

Asignaturas.- Matemática

DOMINÓ

GRÁFICO No. 4.4



Objetivo.- Desarrollar la lógica, la rapidez en el pensamiento al momento que el estudiante busca terminar sus piezas antes que su compañero lo haga, ubicando su ficha en el momento indicado de manera correcto

Definición.- Es un juego de mesa en el que se utilizan fichas rectangulares, cualquier color, divididas en dos partes, cada uno de los cuales lleva marcado puntos que van desde cero a un determinado número. El juego completo de fichas de dominó consta normal y generalmente de 28 piezas siendo la ficha más grande la de doble seis.

Aplicación

- Dividir en grupos de dos estudiantes, hasta tres
- Se indica que el tiempo va a empezar
- Son ganadores los estudiantes que logren terminar primero sus piezas

Materiales.- Dominó del material y del tamaño adecuado para la edad y el tema

Variaciones.- Las fichas pueden tener puntos, figuras geométricas, colores, letras, gráficos de acuerdo a la necesidad del maestro

Evaluación.-

- Desarrollar las habilidades psicomotoras.
- Desarrollo emocional y social de los niños.
- Desarrollo de la opinión personal y aprender a escuchar las opiniones de otros.
- Control de las emociones cuando pierden o ganan.
- Influencia al éxito y la autoestima de los niños.

Asignatura.- Lengua y literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, etc

LA SOPA DE LETRAS

GRÁFICO No. 4.5



¿DÓNDE ESTÁN LOS ANIMALES?

 guajolote	B	B	Z	F	D	C	R	O	P	Q	U	L	Y	A	G	 cotorra
 sapo	X	I	Ú	N	W	E	E	R	A	A	W	K	A	R	U	 paloma
 zorra	Y	W	S	H	W	P	W	E	G	G	L	I	S	R	B	 berrendo
 lobo	B	A	N	O	O	L	A	N	U	C	L	O	I	O	O	 perro llanero
 bisonte	H	M	M	K	N	W	A	T	I	M	F	M	Z	B	 serpiente	
 tortuga	S	O	K	R	G	T	S	L	R	J	C	Y	O	A	O	 aguililla
 hurón	A	E	T	P	H	J	E	L	O	G	O	H	A	Y	L	 búho
	B	L	R	Z	Q	W	I	O	T	U	T	U	M	N	I	
	R	M	L	P	V	X	A	R	K	A	O	R	H	X	Z	
	V	J	Z	I	I	F	C	R	B	J	R	Ó	V	D	E	
	J	G	X	Y	L	E	W	E	K	O	R	N	Q	M	O	
	N	I	U	P	Q	I	N	P	R	L	A	X	Z	K	P	
	T	Q	D	J	V	T	U	T	W	O	F	P	V	V	A	
	Y	X	V	N	C	V	A	G	E	T	K	M	Y	F	S	
	O	D	N	E	R	R	E	B	A	E	G	U	V	I	T	

[Descargar respuestas](#)

Objetivo.- Desarrollar la precisión cognitiva a través de la lateralidad de las palabras ubicadas en diferentes direcciones

Definición.- Es un juego de pasatiempo que se presenta generalmente a través de una cuadrícula rellena con letras del alfabeto

Aplicación

- Entregar a cada uno de los estudiantes una sopa de letras con palabras utilizadas en alguna materia de estudio
- Estipular el tiempo
- Resulta ganador el estudiante que logre encontrar todas las palabras o la mayoría de ellas en el tiempo estipulado

Materiales.- Sopa de letras elaboradas en el material más adecuado para el trabajo a llevar a cabo, lápiz o esfero

Variaciones.- El docente puede utilizarlo de acuerdo a su necesidad para elaborar una sopa de letra de algún tema específico

Evaluación.-

- Desarrollo de diversos temas
- Afianza los conocimientos de los pequeños y adolescentes.
- Contribuye a la agilidad mental, la concentración, el pensamiento
- Estimula la capacidad intelectual.
- Concentración
- Atención para el mantenimiento de la concentración
- Habilidad para generar estrategias espontáneas
- Habilidad para memorizar datos
- Aumento de la capacidad de recuperación de datos almacenados.

Asignaturas.- Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, etc.

CRUCIGRAMA

GRÁFICO No. 4.6

CRUCIGRAMA DEL CUERPO HUMANO

www.elpatinete.com



Horizontales

5. Una a cada lado y sirven para escuchar. [OREJAS]
6. Sin el no podrías sentarte. [CULO]
8. En el, entra y sale la sangre sin parar. [CORAZON]
9. No solo andas con los pies, también usas las... [PIERNAS]
10. Con ellos puedes contar hasta 10, o hasta 20! [DEDOS]
11. Sirven para nadar, para levantar cosas, y para sostener las manos. [BRAZOS]

Verticales

1. Los metemos dentro de los zapatos [PIES]
2. Sirve para oler, y a veces se llena de mocos. [NARIZ]
3. Son blancos y sirven para masticar. [DIENTES]
4. Si está cerrada no entran moscas... [BOCA]
5. Con ellos podemos verlo todo. [OJOS]
7. Si quieres aplaudir tienes que golpearlas. [MANOS]

Objetivo.- Desarrollar la capacidad para memorizar, recordar definiciones o significado de palabras que serán ubicadas en los espacios correctos

Definición.- Es un pasatiempo que consiste en escribir palabras cruzadas entre sí mismas, en una plantilla (cuadro)

Aplicación

- Entregar a cada uno de los estudiantes un crucigrama
- Leer las definiciones cortas pero exactas para relacionarlas con una palabra
- Las palabras serán ubicadas buscando el mismo número que tiene la definición ya sea de manera horizontal o vertical, según corresponda
- Estipular el tiempo
- Resultará ganador el estudiante que logre llenar todos los espacios o la mayoría en el tiempo estipulado

Materiales.- Crucigramas del material adecuado según la edad, lápiz o esferos

Variaciones

- Autodefinido: crucigrama en el que las referencias se encuentran inscritas en la misma grilla de juego. Las referencias de este tipo de variación son mucho más breves que los crucigramas originarios y se ubican al inicio de la palabra que debe completar el jugador.
- Crucigrama blanco: crucigrama en el que no existen casillas negras, donde el propio participante debe descubrir su localización;
- Crucigrama traductor: crucigrama para aprender una lengua nueva;
- Crucigrama silábico: en el que en cada casilla ha de introducirse una sílaba en lugar de una sola letra;
- Crucigrama con personaje: contiene la foto de un personaje donde una o varias de las definiciones corresponden al nombre o apellidos del mismo;
- Crucigrama críptico: crucigrama que utiliza una frase que esconde instrucciones para construir o descubrir la solución de entre las palabras de la frase.

Evaluación.-

- Deletreo de las letras así como la escucha tanto de los sonidos como de los nombres de las letras.
- La voz del programa al ser real es muy comprensible y cercana.
- Al escuchar cada sonido el niño aprende a discriminarlo y a pronunciarlo perfectamente.
- Asienta las bases del conocimiento de las letras y palabras.
- Ayuda a la discriminación tanto visual como auditiva desde el comienzo de su utilización, lo que evita muchos problemas en aprendizajes posteriores.
- Se favorece la autonomía personal del niño, aumentando su motivación, sus ganas de aprender y su gusto por la lectura. Por tanto aumentará su

autoestima y disminuirá notablemente la frustración que haya podido presentar.

Asignaturas.- Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, etc.

LA MOSCA ANTOJADIZA

3.- EDAD DE LOS ALUMNOS(AS): **12-13 años**

4.- CLASE DE JUEGO: **Juego de estrategia, solitario, cooperativo**

5.- MATERIAL NECESARIO: **Una ficha diseñada**

6.- COMPETENCIAS: **Familiarización con las estrategias de resolución de problemas.**

Enunciado del problema.

Se han colocado sobre una mesa 25 monedas. Viene una mosca volando y se posa sobre una de las monedas, se le ocurre que le gustaría patear todas las monedas, anulando y pasando de una moneda a otra (que la toque) sin volar y sin repetir monedas. ¿Podría hacerlo? ¿Cuál sería su itinerario?

Indicación

Este es un juego solitario, pero se puede discutir en grupo de forma cooperativa. Debes leer detenidamente el problema hasta comprenderlo, y luego utilizando el plan de ataque, diseña los trazos correspondientes.

Utiliza la estrategia “Hazlo más fácil”

LAS TORRES DE HANOI

3.- EDAD DE LOS ALUMNOS: **12-13 años.**

4.- CLASE DE JUEGO: **Juego de estrategia, cooperativo**

5.- MATERIAL NECESARIO: **Tres pedazos de alambres fijos colocados en madera con fichas circulares de tres tamaños diferentes.**

6.- COMPETENCIAS: **Al finalizar este juego establecer una ley de formación**

Enunciado del problema

Tengo 3 varillas. Sobre la varilla 1 están aplicados n discos de madera A, B, C de diámetros decrecientes el problema consiste en llevar estos discos a varilla 3 respetando las reglas siguientes:

- a) No se puede desplazar más de un disco en cada movimiento.
- b) Un disco sólo puede descansar sobre otro de diámetro superior.

Indicación

Se pide el número mínimo número de elementos para desplazar n discos. Establecer una ley de formación de la sucesión. Hazlo más fácil: Comienza con 1 disco, luego 2... Haz una tabla

EL DADO GANADOR

Construye tres dados tetraédricos con las siguientes numeraciones en sus caras:
Dado A: 6-3-3-3; Dado B: 5-5-2-2; Dado C: 4-4-4-1.

- Si eres el primer jugador, ¿qué dado debes elegir? Si eres el segundo jugador, ¿qué dado debes elegir?

- ¿Es un juego equitativo? ¿Tienen la misma posibilidad siendo el primero o siendo el segundo?
- Si la respuesta es negativa, ¿existe alguna evaluación de las diferencias entre las dos opciones?
- ¿Depende de los dados que se elijan?

CUADRADOS MÁGICOS

Dibuja el cuadrado mágico 3×3 , completa los casilleros en blanco, de manera que sumados, horizontalmente, verticalmente y diagonalmente sumen 15

- Idem los números del 1 al 16 en un tablero de 4×4 .
- Idem del 1 al 25 en un tablero del 5×5 .

¿Cómo completar el cuadrado mágico, de forma que la suma de los números de cada fila, cada columna y cada diagonal sea 42? Todos los números son de dos cifras.

NÚMEROS CURIOSOS

En este juego empieza restando el 9 con el 1, considera al minuendo como un número descendente en una unidad y al sustraendo ascendente en otra unidad hasta que el último dígito sea 1.

$$9 - 1 = \text{---}$$

$$98 - 21 = \text{----}$$

$$987 - 321 = \text{----}$$

En los productos siguientes multiplique lo indicado y observa lo que obtienes

$$\begin{array}{r} 12345679x \\ \hline 9 \end{array} \quad \begin{array}{r} 12345679x \\ \hline 27 \end{array} \quad \begin{array}{r} 12345679x \\ \hline 18 \end{array} \quad \begin{array}{r} 12345679x \\ \hline 45 \end{array}$$

JUEGO CON EDADES

Adivina la edad de tu compañero/a. Para ello dile que multiplique su edad por 10 y el número de personas de tu casa por 9. Para obtener su edad resta ambos números y se obtiene la edad y el número de personas de su casa.

Por ejemplo: Si la edad a adivinar es:

45 y el número de personas es 5, entonces:

$$45 \times 10 = 450$$

$$5 \times 9 = 45.$$

Hallamos la diferencia 405, entonces:

$405 + 5 = 45$ es la edad y 5 el número de personas.

ESTRELLA DE ORO

3.- EDAD DE ALUMNOS(AS): **12-13 años**

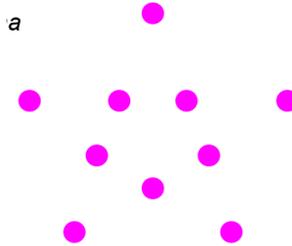
4.- CLASE DE JUEGO: **Juego de estrategia. Solitario-cooperativo**

5.- MATERIAL NECESARIO: **Ficha diseñada**

6.- COMPETENCIAS: **Identifica, interpreta y resuelve el juego planteado.**

Enunciado

En la figura de la estrella que observas elige un vértice cualquiera que tenga ficha, cuenta a partir de la ficha elegida dos vértices que forman con el inicial una línea recta, quita la ficha que está en el último vértice que hemos contado. Continúa el procedimiento hasta eliminar las 9 fichas y quedarte con sólo una



EL ARO

PARTICIPANTES: individual

MATERIAL: Un aro metálico y un alambre fuerte

REGLAS: El juego consiste en rodar el aro a mucha velocidad pudiendo establecerse una competición con otros niños de velocidad o de habilidad

LA GALLINITA

PARTICIPANTES: ilimitado

MATERIAL: ninguno

REGLAS: Todos los jugadores se colocan en corro menos uno que tiene una zapatilla en la mano. Cantan la siguiente canción y la escenifican:

A la gallinita por detrás, tris, tras, Ni la ves, ni la verás, tris, tras. Mirar para arriba, Que caen judías; Mirar para abajo, que caen garbanzos. A dormir, a dormir,

que los Magos van a venir.(cierran los ojos)

En ese momento, el que tiene la zapatilla la coloca detrás de uno de los jugadores y sigue dando vueltas al corro para despistarlos hasta que dice ¡ya!. Los jugadores abren los ojos y el que se encuentra la zapatilla detrás de él sale corriendo detrás

del que se la puso. Si lo alcanza antes de que ocupe el lugar vacío, no ocurre nada, pero si no lo hace, se la queda él.

LAS CUATRO ESQUINAS

PARTICIPANTES: cinco

MATERIAL: un lugar que tenga cuatro esquinas. Si no lo hay, se dibuja un cuadrado en el suelo.

REGLAS: Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores:

-¿Qué hay en la casita que alquilar?

-A otro lugar que esta está ocupado

En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse

CARA Y CRUZ

PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL: Una moneda

REGLAS: Se dibuja una línea y otras dos a unos diez de metros de la central.. Los participantes que eligen cara se colocan a una lado y los que eligen cruz a otro. Cuando el árbitro del juego dice cara, los participantes de este equipo cogen el pañuelo y corren hacia su línea del fondo. Si los del equipo contrario los cogen, pierden y, si no, es al contrario

ÉPOCA: Todo el año

GALLETAS

PARTICIPANTES: Más de uno

MATERIAL: Una piedra

REGLAS: Se hacen dos círculos y uno tira la piedra. El otro jugador va a recogerla y el primer jugador va dibujando círculos dentro del círculo grande. El que sea capaz de dibujar más, gana

ÉPOCA: Todo el año

GUARDIAS Y LADRONES

PARTICIPANTES: Dos grupos con varios miembros

MATERIAL:

REGLAS: El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel

ÉPOCA: Todo el año

LA LETRA

PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL:

REGLAS: Se hacen dos grupos y cada uno piensa una palabra. Cada miembro del equipo se asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que cogerlos. Van diciendo las letras que tienen asignadas y tratan de averiguar la palabra. Si lo consiguen, ganan. No valen palabras extranjeras ni inventadas

ÉPOCA: Todo el año

EL PAÑUELO

PARTICIPANTES: Más de cuatro

MATERIAL: Un pañuelo

REGLAS: Se asigna un número a los participantes de cada equipo. El árbitro del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su

equipo sin que el contrario le coja. Si lo coge se le descalifica y si no se le descalifica a él.

ÉPOCA: Todo el año

TRES NAVÍOS

PARTICIPANTES: Ilimitados

MATERIAL:

REGLAS: Como comienzo, los cabecillas "echaban pies" y así se formaban los dos grupos. Después había que echar a suertes qué grupo se la quedaba; a cara o cruz o a cerillas. Esto se hacía comúnmente en la plaza. El grupo al que le habla tocado quedársela tenía que estar en la plaza hasta que los otros, después de haber salido corriendo, y ya a una distancia que les permitía no ser vistos, gritaban: "Tres navíos en el mar". "Otros tres en busca van", contestaban los de la Plaza, y salían tras de ellos.

El asunto consistía en volver a la plaza, o a donde se hubiese comenzado el juego, sin ser vistos por el otro grupo. Si se conseguía, el grito ritual era "En tierra pararemos". Por el contrario, si el grupo que se la quedaba vela a sus adversarios el grito era de "Tierra descubierta". Y se cambiaban la toma.

CORRE CALLES

PARTICIPANTES: ilimitado

MATERIAL: ninguno

REGLAS: Uno de los niños se inclina por la cintura. El siguiente los salta y se inclina también. El tercero salta los otros dos y se inclina. Así sucesivamente. Cuando han terminado todos, el primero se levanta y salta a los demás comenzando una nueva ronda de saltos.

LOS BORRICOS

PARTICIPANTES: ilimitado pero siempre número par

MATERIAL: ninguno

REGLAS: Los jugadores se dividen en dos grupos y cada grupo forma parejas. Un niño hace de burro y su compañero/a se sube a él. A una señal, comienzan a empujarse y derribarse. Cuando lo consiguen, la pareja queda eliminada del juego. Vence el equipo al que le quede alguna pareja en pie.

LOS ENCANTADOS

MATERIAL:

PARTICIPANTES: Ilimitados

REGLAS: Uno o una "se la quedaba", y así como en otros juegos se echaba a suertes, en este lo más corriente era aquello de "el último que llegue se la queda": todos salíamos corriendo y quien llegase el último a la puerta de la escuela, la de abajo o a la puerta del huerto del pórtico era quien se la quedaba.

El juego consistía en que el que cuando el que se la quedaba tocaba a alguien este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil.

El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca.

Acertijos

Acertijo.- Los acertijos lógicos son pasatiempos o juegos que consisten en hallar la solución de un enigma o encontrar el sentido oculto de una frase solo por vía de la intuición y el razonamiento (por lo tanto no en virtud de la posesión de determinados conocimientos). La diferencia con las adivinanzas consisten en que éstas, plantean el enigma en forma de rima y van dirigidas generalmente a públicos infantiles.

Televisión inteligente

Descansando por fin, Zoilo y su abuela están viendo su programa favorito: “Quien sabe, sabe”. Ahora es el momento en que el presentador realizará varias preguntas que tendrán que contestar; cabe recalcar que se debe responder de inmediato sin pararse a pensar:

¿Cuántos animales de cada especie metió Moisés en el arca?

¿Quién mató a Caín?

¿Qué hay entre la espada y la pared?

¿Puede un hombre en España casarse legalmente con la hermana de su viuda?

¿Con que empieza Madrid? ¿y termina?

¿De qué color son los dientes de un niño recién nacido de raza negra?

¿Cuántos mese tienen 28 días?

¿Cuál era la montaña más alta de la tierra antes de que se descubriera el Everest?

¿Qué es aquello que entre más hay, menos se ve?

La madre de Juan tuvo cinco hijos, al primero lo llamó, Lelo, al segundo Lilo, al tercero Lulo y al cuarto Lalo; a que no sabes cómo llamó al quinto?

En el paraíso

El lugar en el que se hospedan, hotel Paraíso, hay un pequeño bar en el que Alberto, Simón, Roger y Eduardo esperan a Yiyi y Lucía, mientras toman algo. el que se sentó a la izquierda de Simón, bebió agua. Alberto estaba frente al que bebía vino. Quién se sentaba a la derecha de Eduardo bebía anís. El del café y el del anís estaban frente a frente.

¿Cuál era la bebida de cada hombre?

Arreglo incorrecto

$$4x + 12x = 4$$

En qué momento el arreglo de números de la imagen es correcto?.

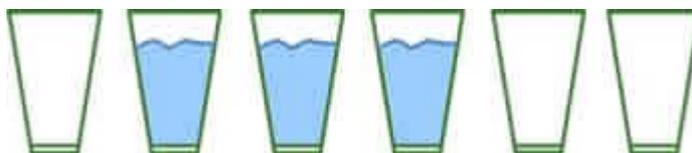
R. cuando x es igual a horas

Ciudad sin personas

Donde hay calles sin autos, Mares sin agua, Montañas sin tierras y Ciudades sin personas

R. En un mapa

Los Vasos



Se tienen 6 vasos, 3 de ellos llenos con agua y los otros 3 vacíos, de qué manera podrías ordenarlos de forma que los vasos queden intercalados?. Es decir, que manteniendo una línea, junto a cada vaso lleno con agua este un vaso vacío. Todo esto debe hacerse moviendo un solo vaso.

R. Alzando un vaso y llenando otro

La comida

El zapatero con su hija y el sastre con su mujer, comieron de a nueve huevos y les tocaron de a tres cada uno. ¿Por qué cada quien comió tres huevos?

R. La hija del zapatero era la mujer del sastre

El globo

¿Cómo es posible pinchar un globo sin permitir que se escape aire y sin que el globo haga ruido?

R. Con el globo desinflado

El salto

Un hombre que no llevaba paracaídas saltó de un avión. Cayó sobre terreno duro pero no resultó herido. ¿Cómo?

R. El avión estaba parado en la pista.

La carrera

Tomás veía que la línea de meta se acercaba, así que echó a correr con todas sus fuerzas, pasó a los demás y ganó la carrera con gran ventaja. El primer premio era 250.000 pesos y una medalla de oro. Sin embargo, a Tomás, no le entregaron ni una cosa ni la otra. Y eso que no dio “positivo” en el control antidoping ni resultó descalificado.

Entonces, ¿cómo se explica que no le concedieran los premios?

R. Tomás era un caballo, razón por la cual no recibió los premios. Fue su jinete el que recibió los honores.

Adivinanzas

Adivinanza.- Una adivinanza es un tipo de acertijo cuyo enunciado se fórmula en rima.

1. Vuelo de noche, duermo de día y nunca verás plumas en el ala mía.
El murciélago.

2. ¿Qué es lo que cuanto más grande es, menos se ve?
La oscuridad.

3. Adivina, adivinanza. ¿Cuál es el ave que no tiene panza?
El Ave María.

4. Duermo en una cama que jamás se arruga. De todas las hierbas, prefiero la lechuga.

Tengo orejas largas y una cola diminuta. Si echamos una carrera, gano sin disputa.
El conejo.

5. Aunque soy superficial, pertenezco a lo profundo, Soy la prueba terrenal de que estuviste en el mundo.

La huella.

6. Cuando me observas de lado, parezco una cordillera. El don que me fue otorgado es dar forma a la madera.

La sierra.

7. Amarilla en el centro, blanca por fuera. Si fuera huevo, estaría en la nevera, pero como no lo soy aparezco en primavera.

La margarita.

8. ¿Cuál es el país que primero ríe y después explota?

JA-PON.

9. Se abre el telón y sale una mujer delgada y otra mujer obesa. Se cierra el telón, se vuelve a abrir, y sólo sale la mujer obesa.

¿Cómo se llama la película?

Lo que el viento se llevó y lo que no pudo, lo dejó.

10. ¿En qué se parece un pato cojo a un pato viudo?

En que los dos se quedaron sin pata.

11. Tengo 4 dedos, 3 piernas, y un brazo, ¿qué soy?

Un deforme.

12. ¿Cuál es la diferencia entre un árbol y un borracho?

Que el árbol empieza en el suelo y termina en la copa y el borracho comienza en la copa y acaba en el suelo.

13. Primera escena: Una piña va a una discoteca sin pagar.

Segunda escena: Una piña va a una fiesta, no paga.

Tercera escena: La misma piña va a un circo, y no paga.

¿Cómo se llama la obra?

Piña colada.

14. ¿Cuál es el santo de los zapatos?

San dalia.

15. ¿Por qué el libro de matemáticas se quitó la vida?

Porque tenía muchos problemas.

16. ¿Cuál es el único animal que muere entre aplausos?

El mosquito.

17. Si estuvieras en medio del mar ahogándote, ¿qué harías?

Lloraría para desahogarme.

Juegos de números

Suma de tres cifras iguales

Una suma con tres cifras iguales da como resultado 60. Ninguno de los números es 20

¿Cuáles serán los números?

Los terrones y el azúcar

Se tienen tres tazas de café y catorce terrones de azúcar.

¿Cómo endulzar las tres tazas empleando un número impar de terrones en cada una?

Quitar la mitad

¿Qué número si se le quita la mitad, da cero?

El número 34

¿Cómo expresar el número 34 con seis treces?

El número más grande

Alberto pregunta: **¿Cuál es la mayor cantidad que puede expresarse con solo tres dígitos?**

Curiosidades

Sin paraguas ni sombreros

A mi padre que iba sin paraguas ni sombrero, le cayó ayer una fuerte lluvia. La ropa se le empapó, pero pese a llevar la cabeza descubierta, no se mojó ni un solo pelo

¿Cómo explicarlo

Hermanas de sangre

Amparo y Manuela nacieron el mismo día, a la misma hora del mismo año y de los mismos padres, pero no son mellizas.

¿Cómo puede ser eso?

Curiosos regalos

¿Por cierto? –Pregunta intrigado Simón -¿Cuál es ese regalo que te ha hecho quedar sin un dólar en la cartera? ¿Con qué extravagancia vas a sorprender a tu “amiga” Carmen?

-Con algo muy curioso: un animal que come con el rabo

¿Cuál es ese animal?

EJERCICIOS DE RAZONAMIENTO ABSTRACTO

Al finalizar el test encontrará las respuestas correctas.

Cambie el cuadro con las incógnitas (???) por uno de los tres que están a la derecha (a,b,c):

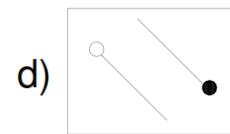
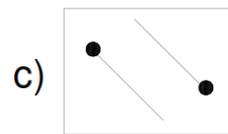
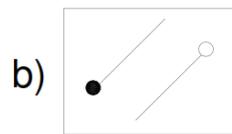
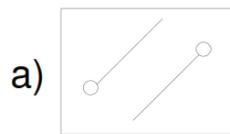
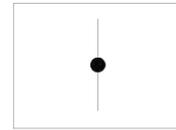
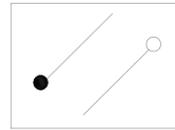
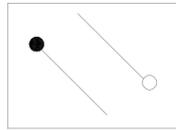
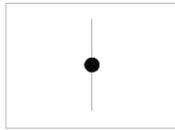
1.				???		a:		b:		c:	
2.				???		a:		b:		c:	
3.				???		a:		b:		c:	
4.				???		a:		b:		c:	
5.				???		a:		b:		c:	
6.				???		a:		b:		c:	
7.				???		a:		b:		c:	
8.				???		a:		b:		c:	
9.				???		a:		b:		c:	
10.				???		a:		b:		c:	

Respuestas: (01.b) (03.c) (05.a) (07.b) (09.a)

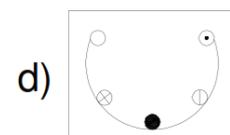
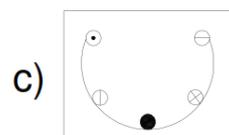
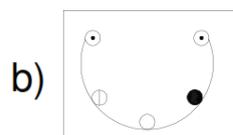
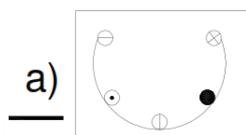
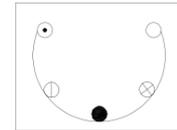
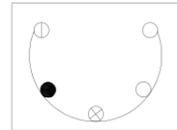
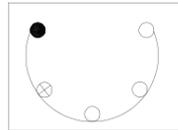
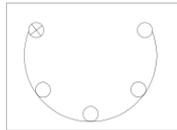
(02.b) (04.c) (06.c) (08.b) (10.a)

Encierra el literal correcto

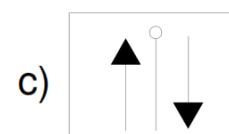
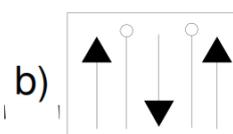
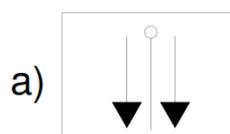
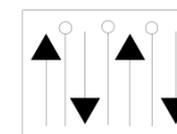
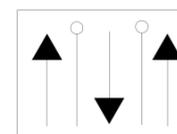
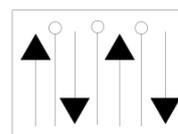
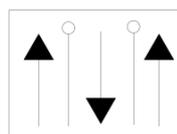
1.-



2.-



3.-



CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1. Recursos

5.1.1 Institucionales: Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González, periodo lectivo 2013 – 2014

Humanos: DIRECTIVOS, DOCENTES, ESTUDIANTES, PADRES DE FAMILIA, DIRECTOR DE TESIS, TESISISTA.

Materiales: TÉCNICOS, MATERIALES Y TECNOLÓGICOS, DE OFICINA

Económicos: APORTE PERSONAL DEL AUTOR DE LA TESIS.

5.1.2 Recursos humanos

Presupuesto:

A. RECURSOS HUMANOS				
N°	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
2	Investigadores	4 meses	150,00	150,00
1	Tutor de tesis	4 meses	00	00
1	Digitador	1 mes	80,00	80,00
1	Fotógrafo	1 mes	20,00	20,00
	Total			250,00

5.1.3. Recursos materiales

B. RECURSOS MATERIALES				
Nº	DENOMINACIÓN	TIEMPO	C/UNITARIO	TOTAL
	Materiales de oficina			30.00
4	Paquetes de hojas INEN A4		4,00	16.00
1	Disco de video y grabación			20.00
1	Pendrive			10.00
	Internet			30.00
	Varios			30.00
	Total			136.00

5.1.4 Otros recursos

C. OTROS				
Nº	DENOMINACIÓN	TIEMPO	C/UNITARIO	TOTAL
	Movilización			100.00
	Teléfono y comunicación			50.00
	Total			150.00

SUBTOTAL	536.00
IMPREVISTOS	80.00
TOTAL (Aporte de las investigaciones)	616.00

5.7.- Cronograma

Tiempo 2013 Actividades	Abr.				May.				Jun.				Jul.				Agos.				Sept.				Oct.				Nov.				Dic.				Ene.			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Presentación del anteproyecto	■																																							
Revisión del anteproyecto		■																																						
Aprobación del tema			■																																					
Entrevista con el tutor				■																																				
Evaluación del proyecto					■																																			
Desarrollo del capítulo I y II						■	■	■	■	■																														
Identificación de la muestra											■																													
Elaboración y Aplicación de instrumentos de la investigación												■	■	■																										
Recolección y análisis de los resultados														■	■	■	■																							
Determinación de conclusiones y Recomendaciones																■	■	■	■																					
Elaboración de la propuesta																																								
Elaboración del borrador del informe																																								
Entrega del borrador del Informe																																								
Entrega a pares académicos																																								
Entrega de recepción de informes																																								
Elaboración del informe final																																								
Entrega del informe final (anillados)																																								
Distribución a los miembros del Tribunal																																								
Entrega del informe final (empastado)																																								
Defensa de tesis																																								

Elaborado por: Pedro Manuel Granado Borbor

5.8.- BIBLIOGRAFÍA.

- BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE Cáceres Serrano, A. (2011). *Efecto de un modelo e metodología centrada en el aprendizaje sobre el pensamiento crítico, pensamiento creativo y la capacidad de resolución de problemas en estudiantes con talento académico*. España: Revista Española.
- CHACÓN , P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Caracas: Nueva aula abierta.
- CHERCASKY, S. (2000). *Material didáctico: Los juegos con reglas*. Argentina: Fundación TERRAS.
- *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA* . (s.f.).
- *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR*. (2008).
- BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE Corrosales Árias, I. (Junio 2011). *El juego como potenciador de la expresión oral libre*.
- DE LOS MONTEROS , O. (1974). *Juegos didácticos y activos*.
- FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CC.OO. (2010). *Temas para la educación*. Andalucía: Revista digital para profesionales.
- GARCÍA Duránd, K. (2011). *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños*. Huancho - Perú.
- GÓMEZ Bernal, B. (2012). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Toma - Colombia: Colegio Integrado Rafael Uribe.
- GRAS, J. (1983). *papel del pensamiento abstracto de la teoría en la investigación científica*.
- GRELLET, C. (2000). *El juego entre el nacimiento y los 7 años*. Francia: UNESCO.
- HEIDEGGER, M. (1994). *Que quiere decir pensar*. Barcelona: Ediciones del serbal.
- J. C. Alvarado, E. N. (2012). *Pensamiento abstracto en la enseñanza del electromagnetismo básico*. Universidad de Fortaleza: Publicaciones .
- LENGUA, D. d. (2005).
- *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DEL ECUADOR 2010*. (s.f.).

- LOPEZ chamorro, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Tálaga, Badajoz: Sindicato anpe extremadura.
- MORA Vega, A. (2013). *El diseño sustentable en los juegos didácticos*. Palermo: Universidad de palermo.
- BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE Perez, R. (2010). *Juego con la historia*. México: Mural Guadalajara.
- PIAGET. (1985). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Planeta.
- PIAGET, J. (1990). *La Formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- RAMIREZ. (1971). *De analogía*. Madrid.
- SAENZ Campos Desirée, T. (1999). *Introducción a la investigación científica*. Escuela de medicina.
- SALGADO García Edgar. (2005). *Guía para realizar una investigación bibliográfica*. Universidad Latinoamericana de Ciencias y Tecnología.
- SANTROCK, J. (2003). *Psicología del desarrollo en la adolescencia*. Madrid: Mc Graw-Hill.
- UPAEP. (1985). *Desarrollo cognitivo*.
- VARGAS, U. J. (1989). *Teorías de Piaget*. caracas.
- VERÓNICA, T. C. (2012). *La Motivación en el aprendizaje de los estudiantes*. Quito.
- VILLALÓN García, G. (2002). *El juego selección de lecturas psicopedagógicas*. Ediciones Cátedra.
- VILLARINI Jusino, Á. (1987). *Teoría y pedagogía del pensamiento sistemático y crítico*. Puerto Rico: Organización para el fomento y desarrollo del pensamiento.

ARTÍCULOS INTERNET

- www.actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/
- www.laludicaenlaeducacion.blogspot.com/
- www.slideshare.net/Arualrana/constructivismo-jean-peaget
- www.psicologoescolar.com/ARTICULOS/PSICOPEDAGOGICOS/el_pensamiento_formal_abstracto.htm

- www.monografias.com/trabajos90/abstraccion/abstraccion.shtml
- www.slideshare.net/Arualrana/constructivismo-jean-peaget
- [www.psicologoescolar.com/ARTICULOS/PSICOPEDAGOGICOS/el_pe
nsamiento_formal_abstracto.htm](http://www.psicologoescolar.com/ARTICULOS/PSICOPEDAGOGICOS/el_pe
nsamiento_formal_abstracto.htm)
- www.monografias.com/trabajos90/abstraccion/abstraccion.shtml

5.9.- GLOSARIO

Abstracto.- Referido a lo que no se puede ver; es decir a lo imaginario

Aprendizaje significativo.- el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Capacidad.- es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión.

Carácter.- el carácter es el sello que nos identifica y diferencia de nuestros semejantes, producto del aprendizaje social.

Concreto.- Referido a lo que es real o que existe en el medio donde vivimos

Conflicto.- es una situación en que dos o más individuos con intereses contrapuestos entran en confrontación, oposición o emprenden acciones mutuamente antagonistas, con el objetivo de neutralizar, dañar o eliminar a la parte rival, incluso cuando tal confrontación sea verbal, para lograr así la consecución de los objetivos que motivaron dicha confrontación

Conocimiento.- Hechos o información adquiridos por un ser vivo a través de la experiencia o la educación, la comprensión teórica o práctica de un asunto referente a la realidad.

Destreza.- la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales.

Dificultad.- Contrariedad u obstáculo que se interpone en la consecución sin complicaciones de algún fin tal como llevar a cabo algo, llegar a algún lugar o comprender algo

Estrategia.- es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión.

Gestión.- Es la asunción y ejercicio de responsabilidades sobre un proceso (es decir, sobre un conjunto de actividades)

Gestión educativa.- Es el proceso mediante el cual el directivo o equipo directivo determinan las acciones a seguir, según los objetivos institucionales, necesidades

detectadas, cambios deseados, nuevas acciones solicitadas, implementación de cambios de mandos o necesarios, y la forma como se realizarán estas acciones (estrategias, acción) y los resultados que se lograrán.

Lógica.- Ciencia que estudia las formas y las leyes generales que rigen el pensamiento humano y científico

Personalidad.- Es un patrón de actitudes, pensamientos, sentimientos y repertorio conductual que caracteriza a una persona y que tiene una cierta persistencia y estabilidad a lo largo de su vida de modo tal que las manifestaciones de ese patrón en las diferentes situaciones posee algún grado de predictibilidad.

Regla.- Norma que sirve para dirigir o ejecutar una cosa

Sociedad.- agrupación de individuos que se produce tanto entre los humanos (sociedad humana -o sociedades humanas, en plural-) como entre algunos animales (sociedades animales)

Técnica.- El uso de herramientas, de algoritmos, de organización de tareas y elementos conjuntados en un grupo.

ANEXOS



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADAS A ESTUDIANTES

TEMA: “Juegos Didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes del Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del Recinto San Pedro, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena en el periodo lectivo 2013 – 2014”.

INSTRUCCIONES: Lea con atención cada una de las preguntas del cuestionario, y marque con una x para escoger la alternativa que considere correcta. Recuerde que, de su respuesta depende el éxito de esta investigación.

1. ¿Sabes que es el pensamiento abstracto?

- Si
- No
- Algo

2. ¿Tienes dificultad para utilizar el pensamiento abstracto?

- Mucha dificultad
- Poca dificultad
- Nada de dificultad

3. ¿Tu maestro aplica juegos didácticos en las clases?

- Si
- No

4. ¿Con qué frecuencia tu maestro aplica juegos didácticos en las clases?

- Siempre
- Casi siempre
- Nunca

5. ¿Tu maestro es claro en los juegos didácticos que aplica?

Totalmente claro

Poco claro

Nada claro

6. ¿Los juegos didácticos que aplica tu maestro son adecuados para desarrollar el pensamiento abstracto?

Muy adecuados

Adecuados

Nada Adecuados

7. ¿Crees que los juegos didácticos te ayudan a desarrollar el pensamiento abstracto?

Si

No

8. ¿Los juegos didácticos que aplica tu maestro, son interesantes para desarrollar el pensamiento abstracto?

Muy interesantes

Interesantes

Nada interesantes

9. ¿Estás de acuerdo que tu maestro aplique juegos didácticos en tus clases?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Para nada

10. ¿Consideras que el pensamiento abstracto te ayuda a resolver problemas de la vida social?

Absolutamente

Posiblemente

Para nada



Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADAS A DOCENTES

TEMA: “Juegos Didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto en los estudiantes del Séptimo Año de la Escuela de Educación Básica “Julio Reyes González” del Recinto San Pedro, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena en el periodo lectivo 2013 – 2014”.

INSTRUCCIONES: Lea con atención cada una de las preguntas del cuestionario, y marque con una x para escoger la alternativa que considere correcta. Recuerde que, de su respuesta depende el éxito de esta investigación.

1. ¿Con que frecuencia aplica juegos didácticos para mejorar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?

Siempre

Casi siempre

Nunca

2. ¿Considera fundamental desarrollar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?

Muy Fundamental

Fundamental

Poco Fundamental

3. ¿Está seguro que sus clases promueven el desarrollo del pensamiento abstracto en sus estudiantes?

Muy seguro

Seguro

Nada seguro

4. ¿Considera importante utilizar juegos didácticos que despierten el interés por desarrollar el pensamiento abstracto en sus estudiantes?

Muy importante

Importante

Nada importante

5. ¿Los juegos didácticos ayudan a desarrollar el pensamiento abstracto de sus estudiantes?

Totalmente

Posiblemente

Para nada

6. ¿Cómo califica el pensamiento abstracto que poseen sus estudiantes?

Muy satisfactoria

Satisfactoria

Nada satisfactoria

7. ¿El pensamiento abstracto de sus estudiantes ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje?

Absolutamente

Posiblemente

Para nada

8. ¿Considera necesario la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento abstracto de sus estudiantes?

Muy necesario

Necesario

Nada necesario

9. ¿Considera que el docente debe tener una orientación para aplicar juegos didácticos?

Muy considerable

Considerable

Nada considerable

10. ¿Considera usted que el pensamiento abstracto es importante para resolver problemas de la vida diaria?

Muy importante

Importante

Nada importante

Gracias por su colaboración

INTERACCIÓN DE LOS DOCENTES CON EL ESTUDIANTE



Docentes interactuando con los estudiantes mediante juegos didácticos que despierten el ánimo para empezar una jornada laboral



Socialización de la propuesta sobre la aplicación de juegos didácticos con los docentes de la institución

ENCUESTAS APLICADAS A ESTUDIANTES



Dando instrucciones para empezar a realizar la encuesta sobre conocimientos de los juegos didácticos a los estudiantes de séptimo grado.



Estudiantes de séptimo grado analizando y realizando la encuesta que dio como resultado el desconocimiento y la poca aplicación de juegos didácticos.

APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS



Socializando la aplicación de los juegos didácticos son los estudiantes de la institución



Dando a conocer las reglas que tiene el juego que se va a ejecutar durante los minutos brindados por la institución

RESOLVIENDO EJERCICIOS MENTALES



Momento en que los estudiantes se destacan desarrollando ejercicios lógicos para el desarrollo y fortalecimiento del pensamiento abstracto



Análisis, síntesis, codificación y decodificación de los ejercicios lógicos que despertarán el interés por desarrollar y utilizar el pensamiento abstracto