



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

TEMA:

LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN
LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR
MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL
GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015 – 2016.

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

AUTORA:

Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

TUTOR:

Lcdo. EDWAR SALAZAR ARANGO, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Año – 2015

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

TEMA:

LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN
LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR
MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL
GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015.

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

AUTORA:

Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

TUTOR:

Lcdo. EDWAR SALAZAR ARANGO, MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

Año – 2015

APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación: **“LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015**, elaborado por Roxana Elizabeth Núñez Mendoza, egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal.

Atentamente

Lcdo. EDWAR SALAZAR ARANGO, MSc.
TUTOR

AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Roxana Elizabeth Núñez Mendoza, portadora de la Cédula de ciudadanía N° 092821874-2 egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del presente trabajo de investigación: “LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015”, certifico que soy la autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas de otros autores utilizadas para el desarrollo del Proyecto.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Atentamente,

Roxana Elizabeth Nuñez Mendoza

C.I. N° 092821874-2

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a mis dos amores; Misael y Keyller que son el pilar fundamental en mi vida a mi Madre, Elizabeth Mendoza que me ayudo incondicionalmente a alcanzar mis objetivos y doy gracias a Dios que aun la tengo conmigo, y en especial a mi gran amor: EDWARD por darme la ayuda y apoyo necesario para desarrollar con éxito todos mis propósitos, por caminar junto a mí y ser la fuerza para lograr este triunfo.

A ustedes por su excepcional, ayuda y motivación permanente.

Con Amor,

Roxana

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, Todo Poderoso, por darme aun el aliento de vida y la fortaleza de haberme permitido alcanzar la meta anhelada.

Un agradecimiento especial a mi tutor: MSc. Edwar Salazar Arango, por su esmero y dedicación en el desarrollo del presente trabajo.

A mis familiares, por su constante motivación y por ser parte importante en la culminación de mis estudios.

Roxana

TRIBUNAL DE GRADO

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

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc.
DOCENTE TUTOR

Lcda. Miryam Sarabia Molina, MSc.
DOCENTE DE ÁREA

Abg. Joe Espinoza Ayala, MSc.
SECRETARIO GENERAL

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de graduación es de responsabilidad, el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena (U.P.S.E.)

Roxana Elizabeth Nuñez Mendoza

C.I. N° 0928218742

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	PÁG.
PORTADA	i
CONTRAPORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
AUTORÍA DE TESIS	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
TRIBUNAL DE GRADO	vii
DECLARATORIA	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE CUADROS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
1.1. Tema	4
1.2. Planteamiento del problema	4
1.2.1. Contextualización	7
1.2.2. Análisis Crítico	8
1.2.3. Prognosis	9
1.2.4. Formulación del problema	11
1.2.5. Delimitación de la investigación	11
1.2.6. Preguntas directrices	12
1.3. Justificación	13
1.4. Objetivos	14
1.4.1. Objetivo general	14
1.4.2. Objetivos específicos	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Investigaciones previas	16
2.2. Fundamentaciones	17
2.2.1. Fundamentación Filosófica	17
2.2.2. Fundamentación Axiológica	19
2.2.3. Fundamentación Psicológica	20
2.2.5. Fundamentación legal	20
2.3. Categorías fundamentales	22
2.3.1. El juego	22
2.3.1.1. Características del juego	23

2.3.1.2.	Tipos de juego	23
2.3.1.3.	Clasificación de los juegos	25
2.3.1.4.	Otras clasificaciones	27
2.3.1.5.	Aportaciones de los juegos al desarrollo integral de los niños	28
2.3.2.	La creatividad educativa	28
2.3.2.1.	El pensamiento divergente	29
2.3.2.2.	El pensamiento convergente	29
2.3.2.3.	La imaginación y la creatividad en el proceso educativo	30
2.3.2.4.	Juego y creatividad	31
2.3.3.	Desarrollo intelectual	33
2.3.3.1.	Características del desarrollo	34
2.3.3.2.	Etapas para el desarrollo intelectual	36
2.3.3.3.	La inteligencia humana	38
2.3.3.4.	El juego actividad para el desarrollo intelectual	39
2.3.4.	El pensamiento conceptual	40
2.3.4.1.	El pensamiento creativo	41
2.3.4.2.	Funciones del pensamiento	42
2.3.4.3.	Características de los niños de segundo grado	43
2.4.	Señalamiento de las variables	45
2.4.1.	Variable independiente	45
2.4.2.	Variable dependiente	45
2.5.	Hipótesis	45

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Enfoque investigativo	46
3.2.	Modalidad de la investigación	47
3.3.	Nivel o tipo de investigación	47
3.4.	Métodos de investigación	49
3.5.	Población y muestra	50
3.5.1.	Población	50
3.5.2.	Muestra	50
3.6.	Operacionalización de las variables	51
3.6.1.	Variable independiente	51
3.6.2.	Variable dependiente	52
3.7.	Técnicas e instrumentos de la investigación	53
3.8.	Plan de recolección de la información	55
3.9.	Plan de procesamiento de la información	56
3.10	Análisis e interpretación de resultados	57
3.10.1	Encuestas a docentes	57
3.10.2	Encuestas a representantes legales	65
3.10.3	Análisis e interpretación de la ficha de observación	73
3.10.4	Entrevista a directivos	75

3.11.	Conclusiones y recomendaciones	77
3.11.1	Conclusiones	77
3.11.2	Recomendaciones	78

CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA

4.1.	Datos informativos	79
4.2.	Antecedentes de la propuesta	80
4.3.	Justificación	81
4.4.	Objetivos	81
4.4.1.	Objetivo general	81
4.4.2.	Objetivos específicos	82
4.5.	Marco teórico de la propuesta	82
4.5.1.	Guía Didáctica	82
4.5.2.	Juegos creativos	85
4.6.	Metodología: Plan de acción	87
4.7.	Cronograma del plan de acción	88
4.8.	Actividades del plan de acción	90
	ACTIVIDAD 1: El juego de la familia	93
	ACTIVIDAD 2: Números mal colocados	96
	ACTIVIDAD 3: La bomba	98
	ACTIVIDAD 4: Construyamos balanzas	101
	ACTIVIDAD 5: Cáscara de nueces	104
	ACTIVIDAD 6: Los pequeños periodistas	106
	ACTIVIDAD 7: Doblado de papel: Construcciones básicas	108
	ACTIVIDAD 8: Tarjetas juguetonas	111
	ACTIVIDAD 9: Globos y dardos	114
	ACTIVIDAD 10: La araña	116
	ACTIVIDAD 11: Pintura	118
	ACTIVIDAD 12: Mar, tierra	120

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.	Económicos	123
5.1.5.	Cronograma general	124
	BIBLIOGRAFÍA	125
	ANEXOS	127

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.	
Cuadro N° 1	Población y muestra	50
Cuadro N° 2	Variable independiente	51
Cuadro N° 3	Variable dependiente	52
Cuadro N° 4	Plan de recolección de la información	55
Cuadro N° 5	Estudiantes presentan habilidades y destrezas	57
Cuadro N° 6	Docente posee las competencias	58
Cuadro N° 7	Capacitación sobre los juegos creativos	59
Cuadro N° 8	Juegos creativos influyen en el rendimiento intelectual	60
Cuadro N° 9	Importancia de la preparación en el proceso educativo	61
Cuadro N° 10	Estudiantes motivados con juegos creativos	62
Cuadro N° 11	Guía de juegos creativos mejorará rendimiento	63
Cuadro N° 12	Aplicación de la guía de juegos creativos	64
Cuadro N° 13	Gusto por los juegos	65
Cuadro N° 14	Docentes se encuentren capacitados	66
Cuadro N° 15	Presencia de los juegos creativos	67
Cuadro N° 16	¿Su hijo tiene habilidades y destreza?	68
Cuadro N° 17	¿Realiza juegos en casa para desarrollar habilidades?	69
Cuadro N° 18	Necesario que docentes empleen prácticas educativas	70
Cuadro N° 19	¿Enseñanza mediante juegos ayudará a estudiantes?	71
Cuadro N° 20	Compromiso con la Institución Educativa	72
Cuadro N° 21	Ficha de observación	73
Cuadro N° 22	Datos informativos	79
Cuadro N° 23	Metodología del plan de acción	87
Cuadro N° 24	Cronograma del plan de acción	88
Cuadro N° 25	Cronograma general	124

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.	
Gráfico N° 1	Estudiantes presentan habilidades y destrezas	57
Gráfico N° 2	Docente posee las competencias	58
Gráfico N° 3	Capacitación sobre los juegos creativos	59
Gráfico N° 4	Juegos creativos influyen en el rendimiento intelectual	60
Gráfico N° 5	Importancia de la preparación en el proceso educativo	61
Gráfico N° 6	Estudiantes motivados con juegos creativos	62
Gráfico N° 7	Guía de juegos creativos mejorará rendimiento	63
Gráfico N° 8	Aplicación de la guía de juegos creativos	64
Gráfico N° 9	Gusto por los juegos	65
Gráfico N° 10	Docentes se encuentren capacitados	66
Gráfico N° 11	Presencia de los juegos creativos	67
Gráfico N° 12	Su hijo tiene habilidades y destreza	68
Gráfico N° 13	Realiza juegos en casa para desarrollar habilidades	69
Gráfico N° 14	Necesario que docentes empleen prácticas educativas	70
Gráfico N° 15	Enseñanza mediante juegos ayudará a los estudiantes	71
Gráfico N° 16	Compromiso con la Institución Educativa	72



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

TEMA: “LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015”

Tutor: Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc.

Autora: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

RESUMEN

El juego creativo es una actividad que nace en los seres humanos, y que poco a poco se va mejorando en función de asociarla con los primeros años de vida en donde el niño/a aprende a desarrollar esta actividad bajo la guía y supervisión de un adulto. Además se asocia popularmente 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 las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad. Desde esta perspectiva, se plantea el diseño de un Manual de Juegos Creativos para desarrollar el intelecto, en los niños/as del Segundo Grado de la Escuela “Víctor Muñoz Córdoba”, como una alternativa en la acción educativa, planteada desde una pedagogía activa, flexible y crítica que pondere el movimiento a fin de mejorar el desarrollo de las capacidades intelectuales, afectivas y sociales de los estudiantes. Su aplicación se justifica porque contribuye en mejorar las dificultades motoras que estén impidiendo el aprendizaje del niño o su desarrollo normal, por lo que se ha llegado a considerar una técnica exclusiva de ésta educación. A raíz de las nuevas políticas de educación, la escuela será la responsable de detectar, prevenir e intervenir a todos los niños utilizando los métodos pedagógicos más adecuados para evitar o reducir la incidencia de dichas dificultades. Se pone a consideración de los docentes este manual que contiene actividades a través de juegos creativos, con el propósito de ser retomada como propuesta metodológica en el trabajo docente, para que incida en el desarrollo de los niños y en la adquisición de los aprendizajes, llevando al niño a través del movimiento a la formación de las estructuras cognitivas de atención, memoria, percepción, lenguaje y a los niveles de pensamiento superiores que le irán permitiendo interpretar las nociones de espacialidad, temporalidad y velocidad.

Palabras Claves: Juegos creativos – Desarrollo intelectual – Estudiantes.

INTRODUCCIÓN

Al mencionar el término educación, se refiere a una parte esencial de la vida del ser humano, donde cada día aprende y esto se convierte en la base del conocimiento de él y con ello permite que la sociedad donde se desenvuelve progrese de acuerdo a los parámetros establecidos.

De allí nace la importancia de establecer qué tipo de aprendizajes se debe adquirir, para conseguir que la educación sea el pilar fundamental de todo bienestar social, en donde intervenga la trilogía educativa en establecer parámetros de convivencia que permitan mejorar la calidad de la educación.

El desarrollo de este trabajo investigativo referente al tema: “Los juegos creativos para el desarrollo intelectual en los estudiantes de segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, provincia del Guayas, período lectivo 2014 – 2015”, trata en lo posible de brindar nuevas alternativas de herramientas de trabajo para el docente y que su trabajo sea lo más dinámico, ameno posible con los estudiantes.

El desarrollo de la presente investigación se la realizará en la Escuela “Víctor Muñoz Córdova”, específicamente con los estudiantes de segundo grado, donde se quiere establecer las bases para una mejor enseñanza - aprendizaje del proceso educativo.

El docente se convierte en un ser protagónico del aprendizaje del estudiante, porque no solamente es un simple transmisor de conocimientos, sino que debe ser amigo y guía del discente para que se afiance en el aula de clases y pueda desarrollar su capacidad intelectual, física, social, cultural, permitiendo adquirir su personalidad y un conocimiento sólido que lo conduzca a ser cada día mejor en el desenvolvimiento de sus actividades diarias.

En base a ello nace la preocupación de brindar al estudiante a través del docente, nuevas formas de enseñanza, las cuales han existido siempre, sino que no se las ha podido dar el enfoque deseado y trabajarlas en el aula de clases, permitiendo que las actividades del niño y docente sea interactiva al orientarlos de la mejor manera posible y pueda desarrollar el pensamiento crítico y crítico - reflexivo, es decir él nunca se conforma con lo dicho, siempre busca llegar más allá del entendimiento.

Por lo que el desarrollo de este trabajo investigativo se lo ha dividido en cinco capítulos, los cuales se detallan a continuación:

El Capítulo I, menciona la problemática existente, además de los objetivos, tanto general como específicos, la justificación, la problematización de la investigación y demás referentes que hablan del problema que se investiga.

En el Capítulo II, se establece el marco teórico, donde se dejan en claro las fundamentaciones que se utilizarán, las mismas que darán mayor realce a esta

investigación motivo de estudio, la misma que permite adquirir nuevos conocimientos de trabajos realizados en diferentes épocas por varios autores, los mismos que servirán de sustento para la investigación que se realiza.

En el Capítulo III, se habla del marco metodológico, donde se hace una exhaustiva y amplia cobertura sobre las técnicas y los métodos para realizar este proyecto de investigación, además de la población y muestra. Además del análisis e interpretación de los resultados. Se establece el análisis mediante cuadros, gráficos y de cada una de las preguntas y por último constan las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Capítulo IV: La propuesta establece que es lo que se va a realizar para dar una posible solución al problema planteado, el mismo que contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la mencionada escuela.

Capítulo V: Marco Administrativo: Establece los recursos humanos, materiales y económicos que se emplearán en el desarrollo de la presente investigación. Además de los materiales de referencia utilizados, bibliografía y los anexos respectivos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“Los juegos creativos para el desarrollo intelectual en los estudiantes de segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, provincia del Guayas, periodo lectivo 2014 – 2015”.

1.2. Planteamiento del problema

Se debe puntualizar los avances de la tecnología, y de los cambios que se experimentan a nivel educativo se están implementando a nivel mundial, esto permite visualizar una preparación académica acorde con los avances de la sociedad que demanda de sus organizaciones cambios sustanciales para beneficio de sus habitantes. Pero estos cambios deben de estar acompañados de sustentos bibliográficos y técnicos que permitan avizorar la formación de individuos capaces de pensar y de ser creativos bajo una nueva metodología de enseñanza.

(UNIVERSIDAD CONTRIBUTORS, 2014); señala lo siguiente:

“En la actualidad nadie cuestiona la necesidad de lograr una formación técnica, tecnológica y profesional propiciadora del desarrollo de la creatividad, sin embargo, aún es insuficiente la preparación que tienen algunos profesores de especialidades técnicas para que puedan realizar transformaciones en el proceso pedagógico profesional de dichas especialidades.

El crecimiento del ímpetu humano, la inteligencia, el talento y la creatividad, establece uno de los mayores problemas globales vinculados con la educación del estudiante.

En el país, en algunas instituciones educativas, se puede observar que los maestros utilizan de manera poco frecuente los juegos creativos para desarrollar la inteligencia de los niños, sin percatarse que los juegos son las herramientas metodológicas más importantes dentro del aprendizaje. Piaget dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

(Mendoza, 2009); De la Universidad Tecnológica Equinoccial, explica lo siguiente: **“Existe una idea equivocada en los profesores respecto a las potencialidades de los estudiantes, a quienes los consideran con un cociente intelectual inferior a lo real”;** (Pag.13).

Con este pensamiento a priori deteriora notablemente el proceso de inter-aprendizaje, ya que con esta sospecha referente a la inteligencia, no se puede esperar mayores resultados y por consiguiente como educadores no se contribuye lo que se debe, por tanto el esfuerzo resulta mínimo.

Por eso en este proyecto es indispensable la cimentación de un instrumento para calificar creatividad en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes y determinar cómo los juegos creativos benefician el desarrollo intelectual. En la provincia del

Guayas, a pesar de los grandes esfuerzos que hacen las autoridades internas de los planteles educativos por cambiar el sistema de enseñanza tradicional, subsisten inconvenientes como la poca existencia de materiales para la práctica de juegos creativos, los bajos presupuestos y desatención administrativa de las principales autoridades del Magisterio de Educación, han sido factores negativos para que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad intelectual como debe ser.

(Gozález, 2012); Sobre este particular manifiesta:

“Se ha evidenciado que en la Escuela Fiscal N° 2 “Polibio Jaramillo Saa” del Cantón Playas, no existen materiales para la práctica de los juegos recreativos, por lo que se hace necesaria la consecución de estos equipos para lograr hacer realidad que la práctica de los juegos contribuya a motivar a los escolares”, (Pag.3)

Así mismo en los centros de educación que tienen una modalidad de atención e integración de los niños y al discapacitado, utilizan de manera escasa los juegos creativos para el desarrollo integral, prestando poca importancia a esta actividad que es de gran utilidad, puesto que el juego se reafirma como un aliado del aprendizaje porque a través de este medio, él niño/a ensaya, imagina, fantasía, crea, etc.; es una oportunidad de sumar potencialidades y más aún si el niño/a presenta algún tipo de retraso escolar, la maestra tiene la obligación de actuar con mucha paciencia, especialmente dándole jerarquía a los juegos creativos para adelantar sus conocimientos

1.2.1. Contextualización

El poco presupuesto y el desinterés administrativo, curricular y operativo en el área lúdica, creativo y deportivo han sido las causas negativas predominantes, sumado a esto, el descuido en lo que se refiere a capacitación técnico - pedagógica de los docentes, lo que ha ocasionado que los profesores de la comunidad del cantón Playas no converjan convenientemente hacía la consecución de los objetivos institucionales que bien podría aportar de manera estratégica con el desarrollo evolutivo de cada uno de ellos.

En la Unidad Educativa “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, los estudiantes del segundo grado tienen un escaso dominio en lo que respecta a creatividad, y un limitado grado de desempeño intelectual, lo que determina preocupantes niveles de aprendizaje, esto hace que se presenten retrasos en la enseñanza-aprendizaje, debido a que no se cumple de manera eficiente el periodo de aprestamiento; por tanto, el trabajo que se desarrolla se hace insuficiente.

De manera especial los docentes deben estar enfocados en suplir estas falencias, la escasa creatividad del maestro causa que los estudiantes tengan poco interés en transmitir emociones, alegrías, estímulos; por lo tanto, es poco el adelanto intelectual a desarrollar de acorde a lo planificado.

La supervisión local manifiesta que en las zonas rurales del cantón Playas existe poco interés de los maestros por capacitarse. En particular, la escuela “Víctor

Muñoz Córdova” donde se observa la inexistencia de equipos tecnológicos en la institución, el escaso incentivo al maestro - docente sea este seminarios, charlas que vayan en favor de reestructurar ciertas metodologías de clases,

Las instituciones educativas deben aplicar metodologías que sirvan para el aprendizaje activo que en el papel principal corresponde al estudiante quien construye el conocimiento a partir de unas pautas, actividades o escenarios diseñados por el profesor. A criterio de (Aguera, 2009), **La creatividad no se hace, se vive; no se siembra, se cultiva; no es patrimonio de pocos sino dominio de todos”**

El desconocimiento de técnicas didácticas lúdicas creativas que vayan en función de fortalecer las habilidades intelectuales por parte de los docentes se puede tomar como otra causa específica de la problemática; que impide el desarrollo y rendimiento de los niños,

1.2.2. Análisis crítico.

La naturaleza de los juegos creativos en el desarrollo intelectual de los estudiantes no solo se lo debe tomar como una actividad efímera en el contexto didáctico curricular de la escuela “Víctor Muñoz Córdova” ubicado en el cantón Playas; pues, su misión exige una estructura que esté relacionada con el buen vivir de la comunidad educativa.

Utilizar el juego como un recurso didáctico beneficia a los estudiantes y docentes ya que por medio de ellas los niños y niñas podrán aprender y divertirse a la vez, por esta razón los docentes deben implementar el juego creativo como una de las alternativas más viables para el proceso de enseñanza de los estudiantes, al generar conocimiento de manera divertida y espontánea, ante este tema, el estudiante.

(Rodríguez O. Z., 2011); De la Universidad Península de Santa Elena; expresa lo siguiente: **“Los niños y las niñas presentan bajo nivel de desarrollo de habilidades y destrezas creativas, ante la incompleta aplicación de actividades lúdicas que les permitan fortalecer el motriz”** Pag.23

Se debe tomar al juego con la seriedad que merece esta actividad en el contexto educativo, es decir, los docentes deben planificar la aplicación de los juegos en el aula de clases, de acuerdo a las necesidades que tengan los estudiantes; que aporten y sumen a otros aspectos, tal como lo propone.

1.2.3. Prognosis.

El objetivo de esta investigación es determinar acciones con respecto al problema del desarrollo intelectual en los estudiantes del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, cada día disminuye el interés por parte del docente en conocimientos innovadores, se prevé que en los próximos años habrá mayor cantidad de problemas en la escuela, como consecuencia del bajo nivel de

aplicación en estrategias metodológicas que afectan el nivel intelectual de los niños desde el momento que ingresan a la escuela.

La responsabilidad que tiene el docente, es de cuidar y progresar el sitio de trabajo, en este caso la institución educativa donde labora, en beneficio de los estudiantes, aplicando estrategias de carácter innovadoras, tales como juegos creativos que facilitan el aprendizaje y por consiguiente mejoran el rendimiento escolar, es importante emplear métodos de forma práctica y sencilla que motive y dinamice el área de estudio intelectual.

Causas.- Los motivos que originan esta problemática son diversos; entre las que se puede mencionar las siguientes:

- Escasos recursos e inadecuada práctica de juegos que desarrollen destreza mental.
- El material didáctico creativo que se utiliza, no es el apropiado para el desarrollo intelectual de los niños y niñas.
- Divergencia de criterios en cuanto a la aplicación de las estrategias más adecuadas para fomentar la creatividad en los estudiantes.

Consecuencias.- Los problemas señalados han producido diversas consecuencias:

- Niños pocos participativos en las actividades de clases, por lo monótono y repetida aplicación de juegos creativos de enseñanza, que hacen que el proceso de desarrollo intelectual sea escasa en productividad.
- Escasos conocimientos en la elaboración de material de trabajo para el fomento de las actividades que se aplican en el aula de clase que ayuden al estudiante a la creatividad.
- Escaso nivel intelectual en el desarrollo y fomento de la creatividad de los estudiantes por no aplicación de las destrezas adecuadas.

1.2.4. Formulación del problema.

- ¿Cómo inciden los juegos creativos en el desarrollo intelectual en los estudiantes del segundo grado de la Escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas en el período lectivo 2014 -2015?

1.2.5. Delimitación de la investigación

Campo: Educación básica

Área: Pedagógica – Desarrollo intelectual

Aspecto: Juegos creativos:

Delimitación Espacial: La investigación se realizará en el segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Víctor Muñoz Córdova”

Delimitación Poblacional: Directivos, docentes, padres de familia y estudiantes del segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Víctor Muñoz Córdova”

Delimitación Temporal: El desarrollo de la investigación e implementación de la propuesta se realizará en el período lectivo 2014 – 2015.

1.2.6. Preguntas Directrices:

- ¿Cómo se aplican los juegos creativos para el fortalecimiento intelectual de los estudiantes dentro del aula de clases?
- ¿Los estudiantes a través del juego pueden desarrollar sus capacidades intelectuales?
- ¿Es importante motivar a los estudiantes con juegos creativos para generar habilidades que les permita afianzar su desarrollo intelectual?
- ¿Qué tipos de estrategias se generan en la aplicación de los juegos creativos para beneficio de la enseñanza y aprendizaje?

- ¿La poca utilización de juegos creativos traen como consecuencia una desmotivación psicológica para el desarrollo intelectual en los estudiantes del segundo grado de esta institución?

1.3. Justificación

Por medio de esta investigación hemos observado como los juegos creativos tienen muy poca aplicación en la mayoría de las instituciones del cantón Playas, y de manera particular la escuela “Víctor Muñoz Córdova”. Esto hace que los estudiantes de éste plantel educativo no tengan el mayor desenvolvimiento intelectual que se espera de ellos.

Trae como consecuencia que los niños sean tímidos, retraídos dentro y fuera de la escuela y no desarrollen una interacción cultural-deportiva, el no querer participar o integrarse con el resto de compañeros, tiene como consecuencia que no exista relación socio - afectiva entre ellos en el momento en que participan en grupos o equipos.

(González, 2012); indica:

“Las ocupaciones llamadas recreativas son ejemplos típicos de actividades que pueden poseer a la vez las ventajas del juego y las del trabajo tiene por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en la relación con la capacidad de tensión, retención y comprensión del niño,

merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego. En general, se ejecutan individualmente pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños”
Pag.8.

La escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, no cuenta con suficiente material de apoyo para Juegos Creativos; además de la limitada aplicación de dinámicas preparadas por los maestros, esto incide negativamente en los resultados que deberían alcanzar los estudiantes.

La escuela de hoy debe comprometerse con propuestas pedagógicas para formar estudiantes creativos, críticos que desarrollen su inteligencia. Los Juegos Creativos son parte indispensable para un desarrollo eficiente de las potencialidades físicas y psicológicas que se derivan de estas actividades; para, propender hacia una actitud de mejoramiento del rendimiento escolar, no sólo en las clases, sino dentro del contexto educativo en general.

1.4. Objetivos.

1.4.1 Objetivo general.

- Determinar cuáles son los juegos creativos, mediante la introducción de un manual que contenga actividades que aporten al desarrollo intelectual de los estudiantes del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas.

1.4.2 Objetivos específicos:

- Diagnosticar los tipos de juegos creativos que se utilizan en el desarrollo intelectual de los estudiantes.

- Identificar los tipos de juegos creativos que desarrollen el sentido intelectual de los estudiantes en la revisión de las diferentes fuentes primarias y secundarias.

- Determinar los métodos, técnicas e instrumentos que ayuden al desarrollo del proceso investigativo.

- Seleccionar juegos creativos que permitan el desarrollo intelectual de los niños y niñas del segundo Grado de la Escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas.

Para la ejecución del trabajo de investigación se ha consultado diversas fuentes de información en bibliotecas de Institutos Superiores Pedagógicos Públicos y Privados, como también en la Universidad Estatal Península de Santa Elena y las páginas Web de Centros de Investigación, las mismas que tienen cierta relación con el presente trabajo.

(Ahmed, 2010), desarrolló un trabajo de investigación denominado: "Actividades para el desarrollo de la Inteligencia". La metodología empleada en el estudio obedeció a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva. Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que: los docentes no utilizan las actividades creativas como herramientas para favorecer el desarrollo intelectual escolar; poseen poco conocimiento sobre los recursos de dotación para el aprendizaje.

Esta teoría dentro del grupo de las corrientes psicológicas ha aportado al tema de creatividad, aunque en otro apartado se analice más detalladamente el concepto de "inteligencias múltiples". Define como creativa a la persona que resuelve problemas con regularidad.

(Echeverría, 2011), desarrolló un trabajo de investigación “Manual de Juegos para el desarrollo integral de los niños” en la que se implementa actividades físico-deportivas y creativas para niños y niñas de 4 a 6 años de vida. El objetivo consistió en desarrollar orientación y trabajo metodológico de nivel inicial. Los resultados obtenidos señalaron que el trabajo carece de orientación metodológica, y limitaciones objetivas que afecta el proceso formativo del estudiante.

Con estos antecedentes, es de trascendental importancia que el docente debe motivar la participación de los niños y niñas en el desarrollo del conocimiento con responsabilidad y disciplina; en la que, tanto educadores como educandos trabajen en conjunto buscando que el aprendizaje sea significativo y el niño tenga amor por lo que hace, y no crea que, asistir a una institución educativa es una obligación, sino más bien sienta que es parte importante para su desarrollo intelectual, armónico, psicológico y social.

2.2 Fundamentaciones

2.2.1 Fundamentación Filosófica.

La importancia del fundamento filosófico de la educación puede apreciarse claramente, mediante la significación de la demostración, entendida como la capacidad de asumir conscientemente una posición, explicación o actitud, sobre la base de comprender y argumentar consecuentemente la misma, para beneficio de un conglomerado social.

A partir de ello emerge toda la trascendencia de reconocer y llevar a la práctica la exigencia de que la enseñanza debe atender, más que a la descripción y la transmisión acrítica de información, a la demostración teórica y práctica de los contenidos; que el aprendizaje auténtico incluye ante todo aprender a demostrar.

La necesidad de instrumentar un sistema de actividades docentes que posibiliten e implementen la formación de la capacidad de demostración; la importancia de la creación de un clima propicio de libertad y respeto que facilite y estimule esta labor; así como las competencias psicomotrices que posibiliten el desarrollo de las habilidades, destrezas del aprendizaje a través de los juegos recreativos.

A criterio de (Duque, 2011); **La Filosofía como ciencia reflexiva permite que las personas busquen las soluciones a los problemas que se les presentan de forma permanente, teniendo una relación estrecha con la educación y la investigación, porque el individuo estudia, investiga y se capacita de forma cotidiana para conocer las soluciones a las problemáticas que día a día se le presentan**". Pag.37

La educación permanente para la vida, investigativa, reflexiva pero sobre todo práctica permitirán que sociedades, como la ecuatoriana se proyecten a un desarrollo progresivo donde los beneficiados sean todos habitantes; en una educación sin agresión, sin discriminación, participativa, democrática, está la solución a los diferentes problemas sociales que vive el país.

El implementar una guía didáctica de juegos creativos que permitan el desarrollo intelectual de los niños y niñas en la escuela, logrará que los estudiantes aprendan

a desenvolverse objetivamente, además ayudará a que los niños aprendan jugando y no se encierren en la monotonía de ciertos profesores, que todavía aplican la educación tradicionalista y son recios a implementar cambios en el desarrollo de sus actividades diarias dentro del aula de clases.

2.2.2. Fundamentación Axiológica.

(Subiria, 2009);. Expresa que:

“Para el epicureísmo entonces, no existía realidad diferente que la materia. Lo que se llama alma, así como las ideas, no eran más que formas de la materia compuesta de átomos y organizadas de manera especial dentro del cuerpo humano. Alma y cuerpo eran una sola naturaleza, y no dos diferentes.

Todo valor entonces, estaría plenamente regido por la actividad sensible del cuerpo. Así lo bueno moralmente no sería otra cosa que aquello que produjera sensaciones agradables al hombre: el placer; pero no se entienda aquí la búsqueda de placer como la simple satisfacción inmediata amoral de las necesidades fisiológicas y tendencias psíquicas; sino como, la búsqueda del mejor estado físico.

Según esta teoría la preservación saludable y satisfactoria del cuerpo humano se considera como un fin moral por excelencia.

2.2.3 Fundamentación Psicológica

Sobre los juegos creativos para los niños, existen ideas y conceptos que corroboran que ellos aprenden fácilmente mediante estas acciones. A criterio de (Valdiviezo, 2014) Expresa refiriéndose a Piaget: **“Manifiesta que el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto; es primordial integrar los juegos creativos”**

Esta idea, ratifica que mediante los juegos, los niños desarrollan mejor sus cualidades, habilidades y capacidades. Lo mismo se aprecia en los animales quienes de cachorros juegan como entrenamiento para desarrollar sus habilidades que más tarde le van a servir para sobrevivir. Razón por la cual el trabajo de investigación propuesto, es una gran alternativa para el desarrollo de la comunicación de los niños y niñas de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, provincia del Guayas, período lectivo 2014 – 2015.

2.2.5 Fundamento Legal

Para fundamentar legalmente este trabajo investigativo, se tomará como referencia lo estipulado en la Constitución del Ecuador aprobada en el 2008, Plan Nacional del Buen Vivir, Ley Orgánica de Educación Intercultural, y Código de la Niñez y Adolescencia en su parte pertinente al derecho a la educación y protección de los niños con problemas de aprendizaje, estipula:

Constitución de la República del Ecuador: Que todo niño tiene derecho a recibir una educación de calidad con calidez, respetando sus deberes, y a vivir en un ambiente sano, donde los padres les brinden la protección necesaria para que se puedan cumplir lo estipulado en las normativas legales.

El concepto de habilidad intelectual considera una serie de acciones motrices que aparecen en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar y recepcionar. Los Juegos Creativos, encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, que motivan el desarrollo intelectual.

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

OBJETIVO N° 2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

POLÍTICA 2.2: Mejorar progresivamente la calidad de la educación, con un enfoque de derechos, de género, intercultural e inclusiva, para fortalecer la unidad en la diversidad e impulsar la permanencia en el sistema educativo y la culminación de los estudios.

- a) Articular los contenidos curriculares de los distintos niveles educativos.
- b) Mejorar la calidad de la educación inicial, básica y media en todo el territorio nacional.

- c) Fomentar la evaluación y capacitación continua de los docentes, en la que se incluya la participación de la familia y las organizaciones sociales pertinentes para propender al desarrollo integral de la calidad educativa.
- e) Implementar programas complementarios de educación con énfasis en la formación ciudadana.
- f) Potenciar la actoría de los docentes e investigadores como sujetos de derechos, responsabilidades y agentes del cambio educativo.

2.3. Categorías fundamentales

2.3.1. El Juego

El juego es una actividad divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y de placer. Pero aun cuando no vaya acompañado de estos signos de regocijo, siempre es evaluado positivamente por quien lo realiza, cualquier observador puede confirmar que los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego. Este placer del niño/a jugar es divergente, ya que cada tipo de juego genera un efecto distinto.

(Jaramillo, 2008): expresa: **“El juego para los niños/as es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección”.** (Pag.23)

Pese a que el juego es libre y arbitrario, presenta una paradoja interna, ya que comporta al niños/a una serie de restricciones voluntarias, porque el niño/a, para

jugar, sabe ajustarse a las pautas de conductas del personaje que imita, y cuando el juego es en grupo tiene que acatar las reglas que el grupo impone al juego.

2.3.1.1 Características del juego

De acuerdo a (Vargas T. 2010)

- “Es un fin en sí mismo, es decir, la propia actividad resulta placentera, por lo que no se intentan conseguir objetivos ajenos a ella.
- Es libre
- Proporciona placer en lugar de utilidad
- Permite al niño afirmarse
- Favorece el proceso socializador
- Convierte una actividad ordinaria en juego, añade una motivación suplementaria.
- Tiene reglas que los jugadores aceptan”.

2.3.1.2 Tipos de juego

A criterio de (Estrada V. 2013)

- **Juegos presentación:** Se utilizan cuando los participantes no se conocen, y es necesario propiciar un primer acercamiento. Suelen ser juegos en donde se aprenden los nombres de los participantes. En este tipo de juegos es necesario

romper las formas de presentación tradicionales, de forma que personas que no se habían visto antes adquirieran en pocos minutos un clima de distensión y comunicación necesario para posteriores actividades.

- **Juegos de rompehielos:** Son empleados, como su nombre lo dice, para romper el hielo, para que los participantes se desinhiban y se inicie el proceso de integración; se rompe con barreras y las personas pueden expresar sentimientos de alegría. Son como descargas de energía.
- **Juegos pre-deportivos:** Son realizados para fomentar la práctica deportiva, como iniciación algún deporte determinado, son variantes que permiten el desarrollo de destrezas y habilidades motoras.
- **Juego de coordinación:** Se realizan con la finalidad de contribuir al desarrollo psico-motor del individuo, combina ritmos, movimientos y el pensamiento.
- **Juegos de integración:** Son juegos que procuran el fortalecimiento de los lazos de integración de los participantes, ya que llevan consigo más contacto físico, alegría y compañerismo.
- **Juegos de conocimiento:** Se utiliza para después de la presentación. Estos juegos son necesarios para profundizar en el conocimiento del grupo, se obtienen datos y opiniones de las personas, muy útiles para fomentar un

ambiente agradable distendido y de confianza que facilitará el desarrollo de posteriores actividades lúdicas.

- **Juegos de cooperación:** Son los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial, ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable al cooperativismo en el grupo, pretenden que todos tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego.
- **Juegos al aire libre:** El niño amplía su concepción del mundo, libera energía y satisface su necesidad de hacer ejercicio y explorar el mundo. Estas actividades son muy motivadoras por ejemplo cuando se desea que el niño mantenga un contacto real con su entorno natural, en el cual puede de antemano aprender el respeto y cuidados que debe tener por el medio ambiente

2.3.1.3 Clasificación de los juegos

Existen otras clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.

(Santos 2011)

- **Juegos sensoriales:** Son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura, Clapa redé (2010), probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extras. Los niños juegan a palpar los objetos.

- **Juegos motores:** Son innumerables; desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; remo, básquetbol, fútbol, tenis, carreras, saltos, otros.

- **Juegos Intelectuales:** Son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas mentales, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones,

Son las que fijan la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias).

Clapa Redé (2010) dice que

"la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones, así como una vida mental del hombre que le proveyera, cualquier pedazo de madera puede

representar a sus ojos un caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas" (Pág. 59).

2.3.1.4 Otras clasificaciones:

- **Juegos infantiles:** Comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales.

(Cifuentes 2011), "Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual".

- **Juegos Recreativos:** También llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: Corporales y Mentales.
- **Juegos escolares:** Comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto y responden vivamente al instinto gregario. Ésta es la edad del juego dramático, ejemplos:

El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores. Los juegos escolares se los puede dividir en tres grupos, de acuerdo a su acción:

2.3.1.5 Aportaciones de los juegos al desarrollo integral de los niños

(Vergara 2012) “El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente”.

A veces, consideramos que jugar por jugar es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

Por medio del juego los niños empiezan a comprender como funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de casualidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

2.3.2 La creatividad educativa:

En la enseñanza educativa se trata a la creatividad como el camino acorde que favorece el aprendizaje infantil de los estudiantes. La creatividad es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible, esta conlleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena.

Todos somos potencialmente creativos, sólo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo; otorgando la oportunidad para operar con el pensamiento divergente y convergente, ambos característicos del proceso creador.

2.3.2.1 El pensamiento divergente

Es aquel que se desarrolla con la creatividad. Se lo ubica en el hemisferio derecho del cerebro y es el encargado de controlar el lado izquierdo del cuerpo humano. Se caracteriza por ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual y fantasioso.

- La variedad de respuestas, aceptables y válidas
- Recurre a la imaginación como fuente de ideación.
- Libre expresión, fluencia y apertura.
- No necesita apelar a los datos de la memoria.

2.3.2.2 El pensamiento convergente

Es aquel que produce una respuesta ligada a la cultura y la ciencia. Se lo ubica en el hemisferio izquierdo del cerebro, es el encargado de controlar la parte derecha del cuerpo humano. Sus características son:

- Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista y detallista.
- Recurre ineludiblemente a la memoria.
- Respuestas concretas y precisas.

- No recurre necesariamente a la imaginación.
- Convencional.

Cada tipo de pensamiento con sus características particulares es fundamental a la hora de desarrollar la creatividad de manera armónica y dinámica. Tanto uno como el otro constituyen los motores que ponen en marcha el proceso creativo y por ende, las infinitas posibilidades de aprendizaje.

2.3.2.3 La imaginación y la creatividad en el proceso educativo

(Cifuentes 2012) “La imaginación nace a partir de las imágenes que va percibiendo el estudiante, el infante elabora imágenes que sueña y anhela; su fantasía está dentro de lo que él conoce, su realidad interna le permite la imaginación”. La afectividad es uno de los factores que intervienen en el desarrollo de la imaginación, así como la percepción; el niño o joven puede imaginar cosas inexistentes, pero sólo al imaginarlas y plasmarlas a través del arte se convierte en existentes.

La asociación de pensamiento e imagen permite el desarrollo cognoscitivo con el que se asimila la realidad externa del estudiante, desde el punto de vista neurológico, las imágenes se manifiestan en la mente cuando surge el movimiento de las ondas corticales o musculares, esto es, a partir de la percepción surge el movimiento y aparece la imagen mental.

La creatividad no es la copia fiel de un objeto determinado o de una realidad; para esto existe la fotografía, que resuelve en instantes aquella necesidad; la creatividad consiste en el desarrollo de la imaginación y el sentimiento, que permite representar la realidad por medio de una particular interpretación de elementos, líneas, masas, tonos, colores, movimientos, formas, espacialidad, musicalidad, coordinación, entre otras, no es la simple observación y reproducción de algo externo.

Cada individuo reacciona ante las imágenes reales en forma diferente, según su carácter, sensibilidad, formación, experiencia ante los hechos más significativos de su vida, lo que le permite desarrollar una expresión personal que da lugar a imágenes muy emotivas.

A criterio de (Vargas P. 2010), expresa, “Por esto el lenguaje artístico no solamente se le considera como un difícil pero maravilloso oficio, sino, principalmente, como un medio de conocimiento que desarrolla nuestra capacidad creativa y conceptual”.

2.3.2.4 Juego y creatividad

El juego es la actividad primitiva del ser humano, donde encontramos el origen de la fantasía y la creación. Sólo en la medida que el hombre juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial la libertad. En esta libertad reside el modo de ser del juego.

Los infantes por medio de la actividad creadora impulsan actitudes vitales que los orientan hacia una vida productiva y placentera para sí y para los otros. El juego les concede la libertad para hacer y deshacer, para crear y recrear un mundo posible, donde se conjuga imaginación, fantasía, pensamiento y acción.

Por el juego, el niño ingresa en el mundo simbólico, donde crecerá todo su potencial de abstracción, pero también lo conectará consigo mismo favoreciendo la formación de una filosofía personal, asimismo con generaciones, costumbres que hacen a su acervo familiar y socio-cultural, a través del cual aprenderá su relación con la ética y los valores.

(Asanza, 2008), de la Universidad Laica Eloy Alfaro, describe lo siguiente: “La originalidad, es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras”. **(Pag.41)**

Se puede decir que el jugar es una cuestión de actitud. Una actitud frente a lo lúdico de desinhibición, de animarse, de riesgo frente a lo nuevo. Para animarse a jugar debemos poner en juego nuestra actitud, que en la medida que lo hagamos a menudo, en un clima de respeto y libertad se irá dando paso a la construcción de una capacidad lúdica.

2.3.3. Desarrollo intelectual

Parte del punto de vista de que como todos los organismos se adaptan a su ambiente, deben poseer alguna forma de estructura u organización que haga posible la adaptación. Así pues, considera que la organización y la adaptación son las invariantes fundamentales del funcionamiento.

(Cardenas M., citando a Piaget 2010) “Por otra parte, como Piaget considera que el funcionamiento intelectual es tan sólo un caso especial del funcionamiento biológico especial, considera que la organización y la adaptación son esenciales también para el primero”.

Además, la adaptación puede subdividirse en dos componentes estrechamente entrelazados, los de la asimilación y de la acomodación.

El primero designa a un cambio de los elementos de la situación (por ejemplo, experiencia o alimento) de manera que puedan quedar incorporados en la estructura del organismo, por ejemplo, el sistema intelectual o digestivo a fin de que el organismo se adapte a la situación.

El último término implica la modificación de la estructura del organismo (por ejemplo, en el sistema intelectual o digestivo para los mismos fines de adaptación a la situación.

2.3.3.1 Características del desarrollo:

De forma general, podemos considerar las siguientes:

- Sucesión de cambios ordenados tanto cuantitativos como cualitativos.
- Los cambios que se van produciendo dependen unos de otros
- Cada individuo posee unas características peculiares y un ritmo de desarrollo.
- Se ve influido por diferentes factores: ambientales y hereditarios
- A mayores cotas de desarrollo, mayor es la diversificación de las capacidades.

El tramo que abarca de los 5 a 10 años configura la entrada del estudiante en la escolaridad obligatoria. El conocimiento de los rasgos que determinan su personalidad es esencial para el profesor y los profesionales que van a entrar en contacto con el niño. El desarrollo cognitivo, la interacción social y la adopción de un sistema de valores convergen en la elaboración y de la autoestima.

- **A nivel cognitivo:** Se caracteriza por notables logros a nivel cognitivo, los cuales comienzan con un pensamiento lógico enmarcado en el período de las operaciones concretas.

Una operación es una acción interiorizada (con lógica interna), reversible, integrada en una estructura de conjunto.

- **A nivel motor:** Al principio de este período las características fundamentales serán:
 - Adquiere el conocimiento de su esquema corporal, de los diferentes segmentos corporales y de sus posibilidades de acción y de movimiento.
 - Va formando su propia imagen corporal a través de la interacción yo – mundo de los objetos – mundo de los demás.
 - Desarrolla las posibilidades de control postural (gracias al ajuste del tono muscular) y respiratorio (que favorece el control de la tensión).
 - Consigue una independencia de los segmentos corporales.
 - Llega a una afirmación de la lateralidad.
 - Su coordinación se va consolidando y va superando las ciencias (movimiento no deseado) y paratonías (aumento del tono muscular).

- **A nivel socio-afectivo:** Adquiridos ya los primeros hábitos de vida social (control de esfínteres, interiorización de las normas fundamentales de convivencia) el niño llegará a:
 - Adquirir conciencia de sus capacidades y limitaciones.
 - Aceptar las normas.

- Adoptar comportamientos cooperativos.
- Desarrollar actitudes y comportamientos de participación, tolerancia y respeto recíproco.

En este período habría que destacar dos aspectos de suma importancia en cuanto al desarrollo socio-afectivo.

2.3.3.2 Etapas para el desarrollo Intelectual

El modelo de aprendizaje en la educación para todas las enseñanzas de un currículum se fundamenta en las etapas y funciones del pensamiento y sus expresiones innatas en el ser humano, que en la práctica educativa se constituye a partir de la complementariedad. Según el pedagogo español Víctor García Hoz (2013), “las etapas o áreas del pensamiento y la expresión se sintetizan en las siguientes funciones o actividades intelectuales del pensamiento”.

Las etapas del pensamiento fundamentalmente se reducen a seis: perceptiva, reflexiva, creativa, retentiva, expresiva-verbal y expresiva-práctica:

- **Etapas perceptiva** (atención, percepción), en la que el sujeto se encuentra dispuesto a recibir los primeros estímulos.
- **Etapas reflexiva** (pensamiento analítico, sintético, conceptual, solución de problemas), hace referencia al conjunto de actividades intelectuales con las

que el sujeto analiza los datos recibidos y los relaciona con los conocimientos anteriores.

- **Etapa creativa** (imaginación, fantasía, creatividad), la que supone la ampliación de los conocimientos en virtud de estímulos internos al sujeto.
- **Etapa retentiva** (aprendizaje, memoria), fijación e incorporación al patrimonio cognoscitivo.
- **Etapa expresiva verbal** (comunicación verbal), se refiere a la manifestación externa del proceso cognitivo.
- **Etapa expresiva práctica o no verbal** (productividad, comportamiento relacional y social), llamada fase aplicativa, donde el conocimiento se une con la actividad externa del sujeto, bien de tipo técnico y artístico, ético.

En el documento consultado para nuestra investigación se manifiesta que cada etapa, contiene las funciones que en ella se encierra; cada función señala las habilidades o capacidades en las que se articula.

Las habilidades son las competencias específicas que componen una función; son necesarias para que la función se pueda desarrollar e integrar con aprovechamiento y sin problemas en el conjunto de las actividades.

2.3.3.3 La inteligencia humana

La inteligencia humana es la capacidad que tiene el ser humano para adaptarse al medio exitosamente mediante una percepción rápida de la realidad. También se define la inteligencia humana como la capacidad de entender, elaborar y utilizar información.

(Acosta, 2010); De la Universidad Técnica de Cotopaxi explica: **“La inteligencia humana no tiene límites, es casi infinito nuestro potencial, diferentes textos y expositores plantean el poder que tiene la visión, los sueños, las ganas de hacer las cosas, la actitud mental positiva”**. (Pag.17)

Se cree que los seres humanos están sometidos a un constante bombardeo de estímulos que los hacen reaccionar a las diferentes experiencias que tiene dentro del contexto permitiendo buscar solución a los diferentes problemas Para muchos maestros la inteligencia estaba relacionada con el rendimiento, por lo cual un estudiante que obtenía buenas calificaciones era considerada como una persona inteligente.

En la actualidad se considera que todos los seres humanos somos inteligentes, respetando nuestras propias habilidades, es decir, un niño no será bueno para las matemáticas, pero si para la música o bueno para la matemática y malo para lenguaje, para ello el maestro debe estar preparado para motivar a sus estudiantes y ayudarles a desarrollar su inteligencia.

2.3.3.4 El juego actividad para el desarrollo intelectual:

(Estrada 2011) “Los niños empiezan a usar símbolos desde el segundo año de vida (por ejemplo, al señalar un perro diciendo "guau" o al hacer como si bebiera de una taza), repitiendo actuaciones que han visto en adultos, representando sucesos que han vivido o imitando el funcionamiento de determinados objetos”.

Es la imitación diferida. En ese imitar del niño se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que observa en el mundo que le rodea. Parte de modelos concretos para, más adelante, llegar a la concentración, la función simbólica es una meta representación común al juego y a otras actividades humanas como el lenguaje.

Cuando falla la adquisición y utilización de la función simbólica (en la afasia, en el autismo, en la deficiencia mental...) se advierte la importancia de la misma en la maduración personal y la necesidad de potenciar en la infancia la práctica del juego espontáneo para que puedan lograrse los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

El juego como actividad de enseñanza es vital e imprescindible, dadas sus características. Este trabajo de investigación aborda diferentes aspectos de los juegos como método de enseñanza, tales como: su clasificación en creativos, didácticos y profesionales, elementos necesario para el éxito del trabajo.

2.3.4 El Pensamiento conceptual

(Estrada 2010) “Alrededor de los cinco años, la inteligencia del niño es concreta o estrictamente dependiente de las cosas vistas, palpadas y oídas, comienza a volverse abstracta, por consiguiente el niño va capacitándose más y más para expresarse por medio de conceptos”.

Hasta ahora, el niño sólo sabía mirar las cosas de manera analítica, o sea, sin confrontar cada parte con los demás ni con el todo; su conocimiento no era verdadero. Por consiguiente, si en casi todos los países la escolaridad comienza hacia los seis años, esto se debe a que solamente a partir de esta edad el niño puede expresar verdaderos conceptos y reflexionar. Un niño de cinco años respondía a la abuela, que le preguntaba si tenía un poco de sueño. (Estrada 2010) “ni poco ni mucho, ni siquiera el preciso”; así daba a entender que tenía muy claro el concepto de cantidad.

Sólo cuando el niño logra formular verdaderos conceptos y aprende a jugar con ellos, está dispuesto a ser encaminado hacia el proceso de enseñanza aprendizaje que se aplica en la escuela. En el despertar intelectual de los seis años es significativo el gran número de preguntas conexas con la exigencia de aplicaciones causales que el muchacho propone. El origen y la naturaleza de las cosas excitan como nunca su curiosidad ¿Por qué la luna es redonda? Los adultos a quienes se dirige deberán escuchar siempre con mucha atención sus preguntas y responderle, dentro de los límites de lo posible, del modo más exhaustivo.

Junto a estos progresos en el campo intelectual, se verifican otros en el campo moral. No en vano nos vamos acercando a la meta de los siete años que han tenido siempre la fama de corresponder a la edad de la razón. El niño/a ya es capaz de una moralidad no directamente a la voluntad de los mayores; empieza gradualmente a formularse leyes generales de moralidad, busca explicarse y exige sanciones cada vez que cree que tales leyes han sido violadas.

2.3.4.1 Pensamiento creativo:

(Vargas 2011) “El pensamiento creativo se ha caracterizado por estar aplicado a la creación o transformación de algo. Además en las diferentes consultas hechas sobre este tipo de pensamiento varios autores han manifestado que se puede entender por pensamiento creativo a la adquisición de conocimiento de un modo particular, que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez y funciona como estrategia cognitiva en la formulación, construcción y resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación de un saber”.

Entonces pensamiento creativo es una modalidad cognitiva que permite encontrar soluciones a diferentes problemas; “Paúl Torrance 2011”, autor representativo de la investigación de la creatividad, habla de un proceso de “percibir elementos que no encajan, de formular ideas sobre esto, de probar esas hipótesis y a la vez de comunicar los resultados, tal vez modificando y volviendo a comprobar las hipótesis”.

2.3.4.2 Funciones del pensamiento:

A criterio de (Vargas 2011), sobre las funciones del pensamiento, las define de la siguiente manera:

- **“Reflexivo:** Involucra reflexionar sobre el propio pensamiento. Cada opinión que el ser humano puede manifestar, es un ejemplo de pensamiento, pero no necesariamente un ejemplo de pensamiento analítico; entonces este pensamiento comienza una vez que reflexionamos sobre nuestro propio pensamiento.
- **Implica normas:** Quiere adaptar la medida del pensamiento a ciertos criterios, se podría opinar sobre algo de forma correcta o equivocada; la precisión, importancia y profundidad son los ejemplos de normas o criterios.
- **Es auténtico:** Si pensamos de forma analítica, en el fondo es reflexionar sobre problemas reales; este tipo de pensamiento llega más lejos de lo que en realidad pensamos, creemos o hacemos.
- **Implica ser razonable:** Se puede decir que no hay reglas exactas para el razonamiento; lo que si son guías a veces reglas, pero siempre es preciso seguirlas razonablemente y no al pie de la letra”.

2.3.4.3. Características de los niños de segundo grado

(Torres Eduardo, 2010), las define de la siguiente manera:

“Entre la informalidad de las relaciones familiares y la formalidad de las escolares, los niños y las niñas de segundo grado han dado pasos importantes hacia su apreciación objetiva del mundo. Estos infantes han comenzado a adquirir conciencia de los límites impuestos por la propia realidad”.

La práctica pedagógica y las investigaciones de fisiólogos, psicólogos y pedagogos confirman que los niños de cuatro a cinco años de edad atraviesan una etapa con características propias; es cuando se forman las premisas de su futura personalidad. Es decir, en dicha etapa se sientan las bases para el desarrollo físico, intelectual y socio-afectiva del ser humano.

Los niños de esta edad van construyendo sus matrices de comunicación y aprendizaje a partir de una organización psicomotriz desarrollada por lo menos en cuatro ámbitos:

- a) La exploración.
- b) La comunicación.
- c) El equilibrio.
- d) El afecto.

▪ **Características en el área física:**

- Cambia de ritmo cuando camina.
- Da saltos a lo largo.
- Se mantiene sobre una pierna con equilibrio.
- Lanza pelotas con fuerza y las dirige a un punto.
- Amarra moños en cintas y agujetas.
- Traza líneas inclinadas y paralelas.
- Inventa cuentos fantásticos.
- Cambia de estado de ánimo.

▪ **Características en el área social**

- Conoce y respeta las diversas formas de vida.
- Brinda ayuda a otros miembros de la comunidad.
- Conoce la historia de la comunidad.
- Posee y practica hábitos de orden.
- Diferencia objetos por su longitud y altitud.
- Identifica diferentes tipos de sonido.

La inteligencia es la capacidad para resolver problemas nuevos, para Piaget, científico del desarrollo infantil, es la capacidad de adaptarse al medio. Esta adaptación supone un intercambio entre la realidad externa y el individuo, influyéndose de manera mutua. El individuo modifica la realidad externa con su forma de actuar a la vez que la realidad influye también en la persona.

2.4 Señalamiento de las variables

2.4.1 Variable independiente:

- Los juegos creativos

2.4.2 Variable dependiente:

- Desarrollo intelectual de los estudiantes

2.5. Hipótesis

- Si se determina cuáles son los juegos creativos que contenga actividades se fortalecerá el desarrollo intelectual de los estudiantes del segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque investigativo

En el desarrollo de la presente investigación, se aplicó un enfoque crítico cualitativo, ya que se utilizó técnicas investigativas que permitieron la obtención de diferentes fuentes y factores que intervinieron en la recolección de datos e información entre ellos datos estadísticos, porque el objeto de investigación se incluyó en el proceso, como es el caso de la escasa aplicación de los juegos creativos para el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Enfoque cualitativo: Es la recolección de datos para probar la hipótesis con base a la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones y probar teorías.

(Pacheco, 2000)

“Determina el método como procedimiento planeado que sigue el investigador para descubrir las formas de existencia de los procesos objetivos del universo, para generalizar y profundizar los conocimientos así adquiridos, para demostrarlo en su condición sistemática y comprobarlos en el experimento y en la aplicación técnica, como todo conocimiento, el método es también un resultado de la investigación, un producto de la experiencia acumulada por el género humano en el desarrollo histórico de su actividad práctica” Pág. 14

La realización de la metodología se lo hizo con base a que se convierta en un proyecto factible de realizar. Es por eso que la metodología que se aplicó fue sumamente importante para la aplicación oportuna de esta investigación. Por consiguiente se ha establecido la metodología cualitativa.

Es cualitativo ya que por medio de la indagación, se buscó explicar cómo la práctica docente y la aplicación de los contenidos en juegos creativos incidieron en el fortalecimiento y desarrollo intelectual del estudiante de segundo grado.

3.2 Modalidad de la investigación.

Se basó en la investigación de campo porque facilitó obtener la información de forma directa, pues se ejecutó en el mismo lugar donde se desarrollan o se producen los acontecimientos.

Esta investigación parte de un proceso de diagnóstico previo y se pudo detectar los problemas más significativos a los que se expone la Institución educativa y sus estudiantes.

3.3. Nivel o tipo de investigación.

El proceso educativo depende de una excelente preparación del docente en investigación ya que a través de ella tiene gran beneficio en la realidad de

enseñanza. Para el desarrollo de este trabajo investigativo, se utilizó los siguientes tipos de investigación:

Científica: Porque se realizó mediante el uso de los métodos que utiliza la ciencia para producir el conocimiento, análisis y la síntesis.

Descriptiva: Porque se estudió la realidad actual del objeto de investigación en sus aspectos más notables, de acuerdo con el tema.

De campo: Porque fue realizada en el lugar donde se encontró lo antes trazado, para llevar a cabo el proyecto factible, lo primero que realizó fue un diagnóstico de la situación planteada; en segundo lugar se fundamentó teorías sobre la propuesta, se elaboró, tanto los procedimientos metodológicos así como las actividades y los recursos necesarios, para llevar a delante la ejecución. Aunado a esto, se realizó el estudio de factibilidad del proyecto y, por último, la ejecución de la propuesta con su respectiva evaluación.

Al mismo tiempo se empleó una investigación de tipo exploratoria, ya que persigue un objetivo primario para permitirle al investigador enfrentar el problema de manera más precisa ya que su principal característica es la flexibilidad y versatilidad en su proceso, descartando los protocolos y procedimientos de la investigación formal, además de indagar y examinar a través de la problemática para lograr una mejor idea y comprensión de la misma.

3.4. Métodos de investigación.

De observación:

Se llevó a cabo la observación estructurada por medio de la elaboración previa de un registro de aspectos que se observaron, se utilizaron instrumentos auxiliares como, cámara fotográfica, entre otros. En el transcurso de la investigación se emplearon instrumentos como el diario o relato escrito habitual, el cuaderno de notas, y las fichas de observación, para que no se escape ningún aspecto del fenómeno a observar.

Inductivo-Deductivo

Con la ayuda de este método se analizó conductas particulares de los niños en el hogar y en el aula de clases; de las cuales, se obtuvieron las conclusiones de carácter general.

Método estadístico

Se utilizó para el análisis, interpretación y presentación de datos.

3.5. Población y muestra.

3.5.1. Población

La presente investigación se realizó en base a la recopilación de la información a los niños que comprende el segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, provincia del Guayas y que consistió en:

3.5.2. Muestra.

En la ejecución del actual proyecto se observó que el número de componentes de la población que será objeto de estudio es de pocas proporciones, por lo que se nos se presenta la necesidad de obtener la muestra, se realizó la recolección de la información a través de la encuesta dirigida a la totalidad de la población en mención.

Cuadro N° 1 Población y muestra

Segmento poblacional	# Personas / Población
Directivo	2
Docente	25
Estudiantes	45
Representantes legales	45
TOTAL	116

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza.

3.6. Operacionalización de las variables.

3.6.1. Variable independiente.

Cuadro N° 2 Juegos creativos

Definición	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnicas e instrumentos
Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano	Características	Es libre Proporciona placer	¿Los docentes aplican los juegos creativos en el momento del aprendizaje	Encuestas docentes y padres de familia.
	Tipos de juegos	Pre-deportivos De integración De conocimiento	Los juegos creativos permiten desarrollar el sentido intelectual Utiliza recursos didácticos en casa para aplicar los juegos creativos	
	Creatividad educativa	Libre expresión Respuestas concretas y precisas	Qué tiempo aplica usted en el día los juegos creativos	Observación

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdoba”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

3.6.2 Variable dependiente

Cuadro N° 3 Desarrollo intelectual

Definición	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnicas e Instrumentos
El desarrollo intelectual o del conocimiento es la capacidad para resolver problemas nuevos, es la capacidad de adaptarse al medio. Esta adaptación supone un intercambio entre la realidad externa y el individuo, influyéndose de manera mutua el individuo modifica la realidad externa con su forma de actuar a la vez que la realidad influye también en la persona	Características Pensamiento creativo Etapas	A nivel cognitivo A nivel motor A nivel socio - afectivo Reflexivo Auténtico Razonable Perceptiva Retentiva Creativa Verbal	¿Los juegos creativos permite el desarrollo intelectual? ¿Qué tiempo utiliza para poder desarrollar el sentido intelectual del estudiante? ¿Ha observado si el docente aplica juegos creativos para desarrollar el sentido intelectual del niño?	ENCUESTAS A: Docentes, y padres de familia. ENTREVISTA A: Directora de la Institución Educativa. Observación

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza.

3.7. Técnicas e instrumentos de la investigación

Son todas las formas posibles de que se vale el investigador para obtener la información necesaria en el proceso investigativo, hace relación al procedimiento, condiciones y lugar de recolección de datos, dependiendo de las distintas fuentes de información tanto primaria como secundaria.

Para el desarrollo de esta investigación se seleccionaron los estudiantes del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, provincia del Guayas; por lo que, presentan problemas relacionados al desarrollo intelectual que afectan el desarrollo normal de las actividades de los estudiantes dentro del aula de clases, debido a la problemática que se evidenció en el diagnóstico, se involucró a toda la comunidad educativa, haciendo partícipe del trabajo y en la búsqueda de soluciones.

Para el desarrollo y aplicación de esta propuesta metodológica se aplicaron las siguientes técnicas con el propósito de lograr resultados óptimos las cuales son:

- **Encuesta:** Las preguntas que se llevaron a cabo en una encuesta pueden ser de varios tipos: abiertas (el individuo puede responder con unas líneas o frases); cerradas (sólo puede responder con un ‘sí’ o un ‘no’); en abanico o de elección múltiple (podrá elegir entre varias respuestas), y de estimación o evaluación (las preguntas presentan grados de diferente intensidad). En el presente caso las

encuestas fueron aplicadas a los docentes, estudiantes y a los representantes legales de los estudiantes de segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, provincia del Guayas durante el periodo lectivo 2014 – 2015.

- **La entrevista:** A la directora de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, quien dió valiosa información referente al tema que se investiga.

- **La observación:** Esta técnica que se utilizó para asimilar las características de un objeto que es estudiado, se la aplicó de manera directa a los docentes y padres de familia de la institución sobre el tema relacionado con el desarrollo intelectual y los juegos creativos para los estudiantes del 2do.grado.

3.8. Plan de recolección de la información

Cuadro N° 4: Plan de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Directivos, docentes y padres de familia.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los juegos creativos para el desarrollo intelectual del estudiante
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza
5.- ¿A quiénes?	Estudiantes del segundo grado
6.- ¿Cuándo?	En el año lectivo 2014 – 2015
7.- ¿Dónde?	Escuela de educación “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas
8.- ¿Cuántas veces?	Durante cuatro semanas
9.- ¿Cómo?	Aplicación individual de la encuesta.
10.- ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista a directivo, encuestas realizadas a docentes y observación.
11.- ¿Con qué?	Cuestionarios.

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

3.9. Plan de procesamiento de la información

En cuanto al plan de procesamiento para la implementación de este proyecto educativo, prioritariamente es la guía didáctica de juegos creativos para el desarrollo intelectual en los estudiantes del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, los beneficiarios que serían los maestros, estudiantes y la comunidad, ya que resulta de mayor importancia que ellos conozcan a través de la guía didáctica, lo concerniente a los materiales del que van disponer a través de esta guía, para que amplíen y enriquezcan sus conocimientos desarrollando las habilidades y destrezas, actividades para la implementación de los juegos creativos:

- Realizar el análisis para diagnosticar la importancia de la guía de los juegos creativos.
- Seleccionar los juegos creativos.
- Explicar el uso correcto de la guía

Una vez recopilada la información respectiva, se procedió al procesamiento, análisis y tabulación de la misma, las cuales darían una estadística real de los acontecimientos que se suscitan en los estudiantes del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”

3.10. Análisis e interpretación de resultados.

3.10.1 Encuesta a docentes

1. ¿Identifica usted, si los estudiantes de segundo grado de la institución educativa presentan habilidades y destrezas en los Juegos Creativos?

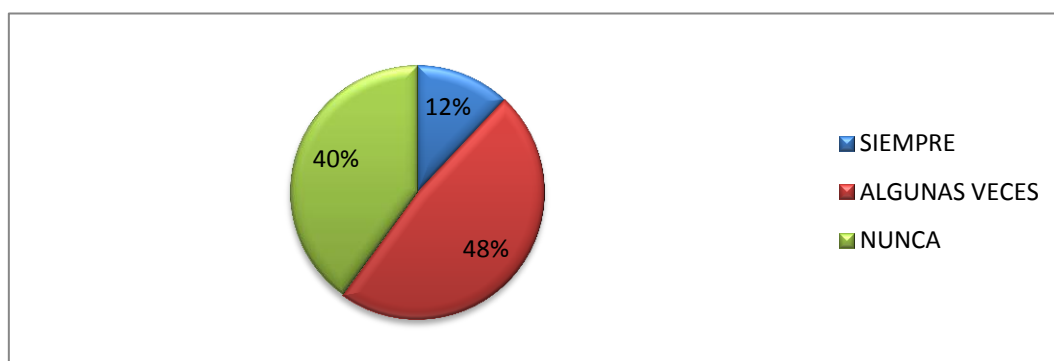
CUADRO N° 5 Habilidades y destrezas de los estudiantes

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
1	SIEMPRE	03	12
	ALGUNAS VECES	12	48
	NUNCA	10	40
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 1 Habilidades y destrezas de los estudiantes



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS

Ante esto es necesario establecer que el docente tiene la responsabilidad de estar atento al desarrollo intelectual de los estudiantes para beneficio de ellos mismos, pues debe aprender a identificar si presentan habilidades y destrezas en el desarrollo de los juegos creativos que se aplican en el aula de clases.

2. ¿Considera usted, que como docente actualmente posee las competencias necesarias para promover los Juegos Creativos en beneficio del desarrollo intelectual en los estudiantes?

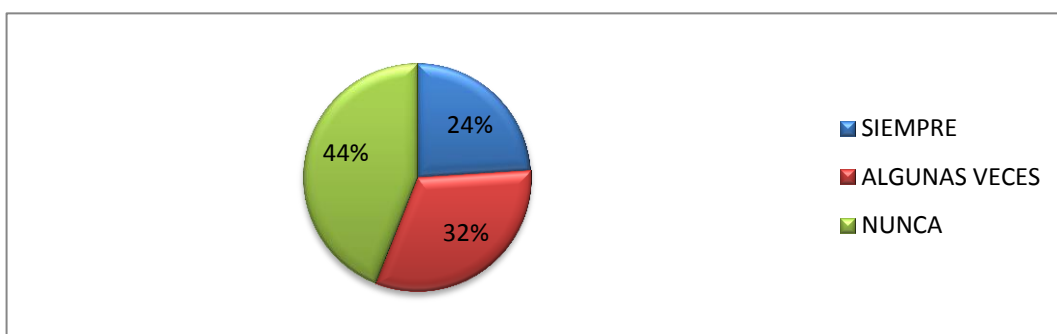
CUADRO N° 6 Docente posee las competencias

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
2	SIEMPRE	06	24
	ALGUNAS VECES	08	32
	NUNCA	11	44
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 2: Docente posee las competencias



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Con estos antecedentes se debe incentivar al docente para que se capacite constantemente para que esté preparado académicamente y pueda buscar soluciones a la problemática que se le presente; además el docente en la actualidad debe poseer las competencias necesarias para promover los juegos creativos en beneficio del desarrollo intelectual en los estudiantes

3. ¿Ha recibido capacitación alguna sobre los Juegos Creativos para el desarrollo de la inteligencia del estudiante de 2do grado?

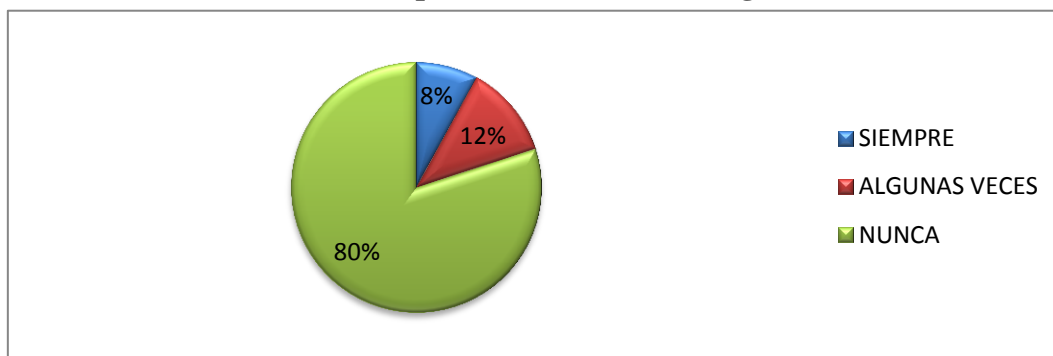
CUADRO N° 7 Capacitación sobre los Juegos Creativos

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
3	SIEMPRE	02	08
	ALGUNAS VECES	03	12
	NUNCA	20	80
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 3 Capacitación sobre los Juegos Creativos



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Se debe establecer que son pocos los docentes que están en constante capacitación personal y que esto permite mejorar en el desarrollo de sus actividades dentro y fuera del aula de clases, no así un determinado grupo que solo está por cumplir un horario sin atreverse a buscar cambios que permitan mejorar las actividades dentro del aula de clases.

4. ¿Cree usted que los Juegos Creativos influyen en el rendimiento intelectual de los estudiantes?

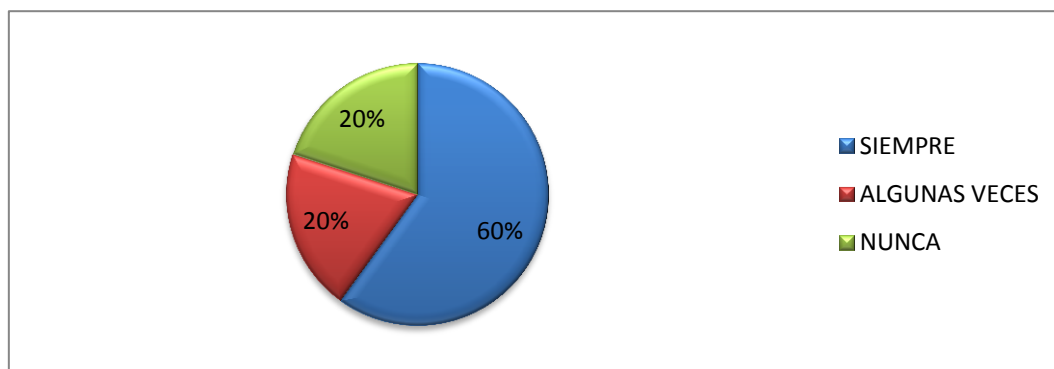
CUADRO N° 8 Juegos Creativos influyen en el rendimiento intelectual

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
4	SIEMPRE	15	60
	ALGUNAS VECES	05	20
	NUNCA	05	20
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° Juegos Creativos influyen en el rendimiento intelectual



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Hay que unificar criterios en cuanto a lo que beneficia a los estudiantes dentro del proceso educativo, debido a que todos deben tener clarificadas las ideas de que es lo mejor para los estudiantes y cuáles son las estrategias adecuadas que deben ser aplicadas en el aula de clases y así lograr que el estudiante mejore su rendimiento académico.

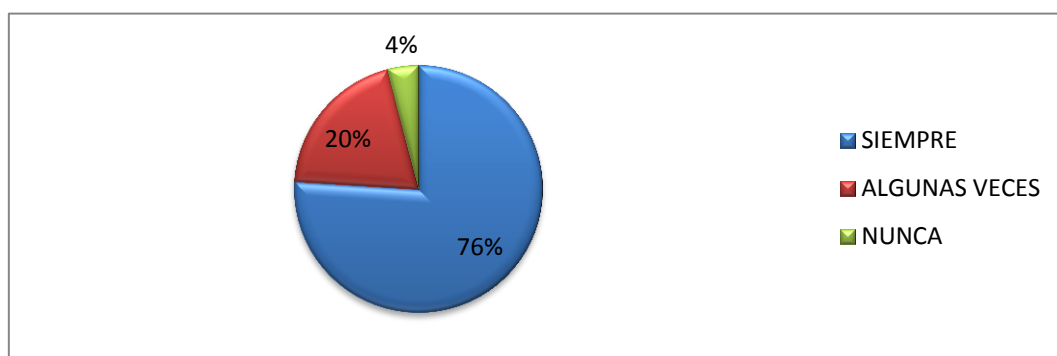
5. ¿A su criterio, la preparación es importante en el proceso educativo para mejorar el rendimiento intelectual del estudiante?

CUADRO N° 9: Importancia de la preparación en el proceso educativo

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
5	SIEMPRE	19	76
	ALGUNAS VECES	05	20
	NUNCA	01	04
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “V́ctor Muñoz Córdova”
Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 5: Importancia de la preparación en el proceso educativo



Fuente: Escuela “V́ctor Muñoz Córdova”
Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Sea cual fuese la opinión del docente, lo importante es de que todos trabajen por un bien común: el estudiante, quien debe recibir lo mejor del docente para así asimilar la serie de conocimientos que se imparte en el aula de clases y de esta manera lograr elevar la calidad de enseñanza aprendizaje en los establecimientos educativos.

6. ¿Los estudiantes se sienten motivados e interesados con los Juegos Creativos?

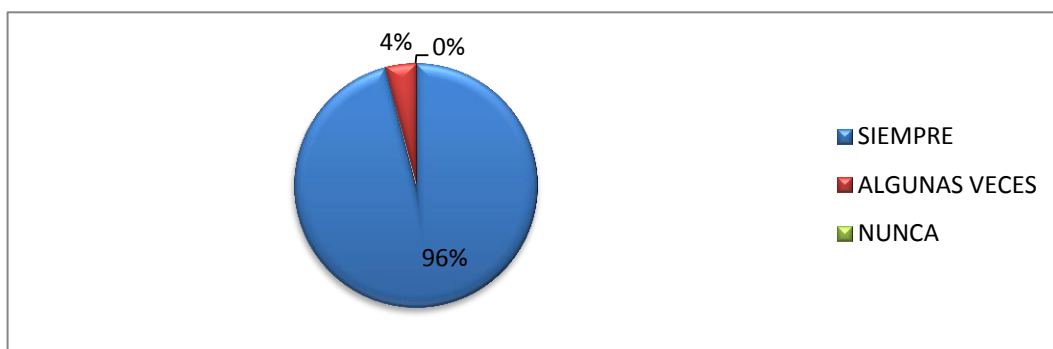
CUADRO N° 10 Estudiantes motivados con Juegos Creativos

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
6	SIEMPRE	24	96
	ALGUNAS VECES	01	04
	NUNCA	00	00
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 6 Estudiantes motivados con Juegos Creativos



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Con estos antecedentes, el docente está en la obligación y es su responsabilidad el de preparar la clase a diario y así ir haciendo los correctivos necesarios a las planificaciones presentadas al inicio del año lectivo, corrigiendo de antemano para que el estudiante pueda asimilar de primera mano las clases y las actividades dentro del aula de clases.

7. ¿Cree usted, que al contar con una guía de Juegos Creativos mejorará y fortalecerá el rendimiento intelectual de los niños del segundo grado?

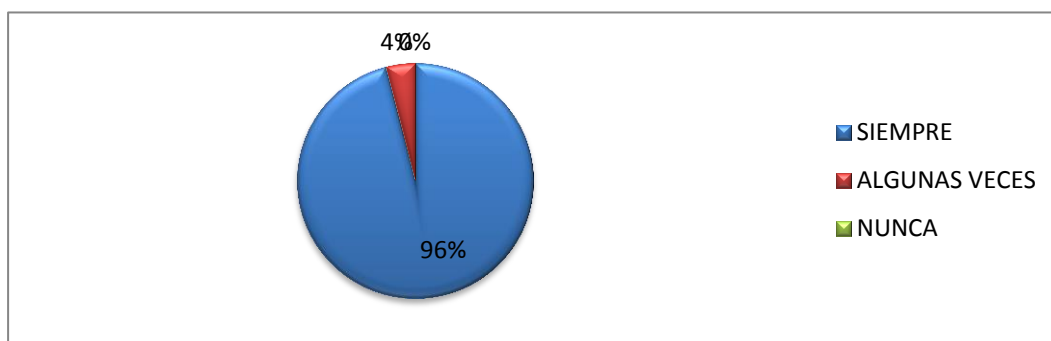
CUADRO N° 11 Guía de Juegos Creativos mejorará el rendimiento intelectual

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
7	SIEMPRE	24	96
	ALGUNAS VECES	01	04
	NUNCA	00	00
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 7 Guía de Juegos Creativos mejorará el rendimiento intelectual



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Ante esto, se debe dar la oportunidad de buscar nuevas alternativas de trabajo con los estudiantes, esto hará que se sientan motivados y a la vez atraídos por lo que el docente hace dentro y fuera del aula de clases en beneficio de todos los estudiantes, haciendo la clase más interactiva, amena y dinámica para beneficio de todos.

8. ¿Se comprometería con la aplicación de la Guía de Juegos Creativos para segundo grado y poder desarrollar el sentido intelectual del estudiante?

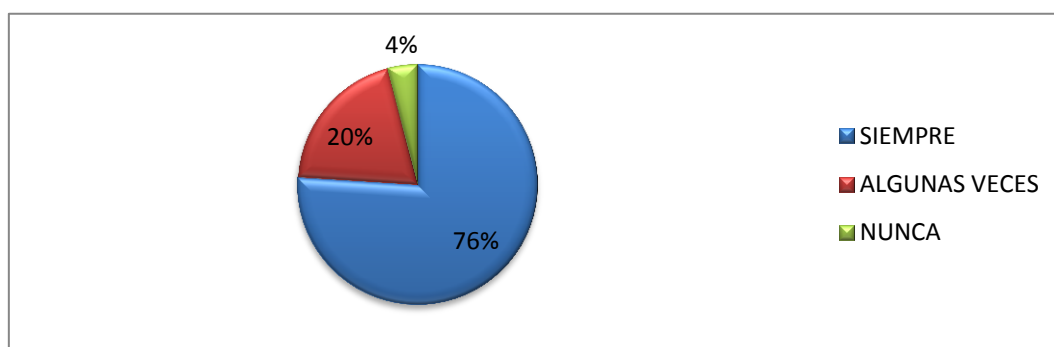
CUADRO N° 12 Aplicación de la guía de Juegos Creativos

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
8	SIEMPRE	19	76
	ALGUNAS VECES	05	20
	NUNCA	01	04
	TOTAL	25	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 8 Aplicación de la guía de Juegos Creativos



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

El padre de familia debe colaborar de una u otra manera en el desarrollo de las actividades docentes dentro del aula de clases, pues esto ayudará a que los niños mejoren en su aprovechamiento y rendimiento escolar, por lo que se tendrá un apoyo incondicional, donde se trabaje de forma colaborativa en beneficio de los niños/as.

3.10.2 Encuesta a representantes legales

1. ¿Sabe si su hijo presenta gusto por los juegos y participa activamente en cada momento de clase?

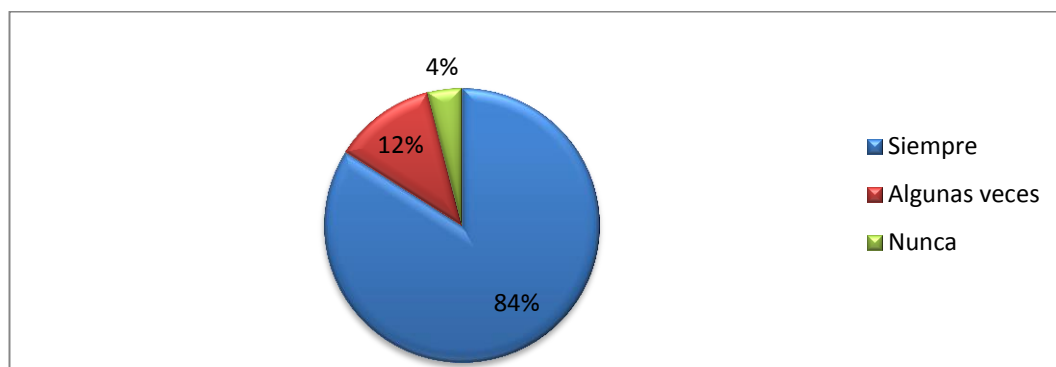
CUADRO N° 13: Gusto por los juegos

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
1	SIEMPRE	38	84
	ALGUNAS VECES	05	12
	NUNCA	02	04
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “V́ctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 9: Gusto por los juegos



Fuente: Escuela “V́ctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

La responsabilidad de la educación de los niños debe ser compartida, tanto del docente en la escuela como la del padre en casa, pues él debe de reforzar esta situación, debido a que se debe llevar un control adecuado para que el niño no olvide lo aprendido en la escuela.

2. ¿Cree usted que los docentes se encuentren capacitados para poner en práctica enseñanza que involucren Juegos Creativos para el desarrollo intelectual en sus hijos?

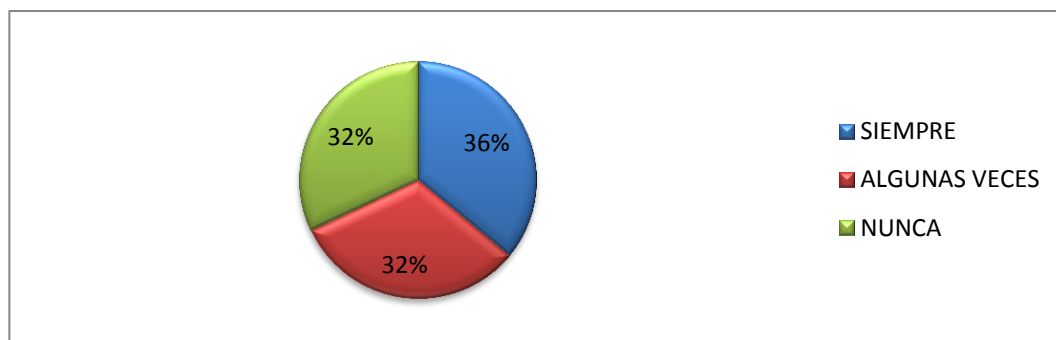
CUADRO N° 14: Docentes capacitados

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
2	SIEMPRE	17	36
	ALGUNAS VECES	14	32
	NUNCA	14	32
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 10: Docentes capacitados



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Aquí se presenta una divisibilidad de criterios en todas las opciones presentadas, pues los representantes legales mantienen criterios divididos en cuanto a pensar en que los docentes se encuentren capacitados para poner en práctica enseñanza que involucren juegos creativos para el desarrollo intelectual en sus hijos. La responsabilidad del docente radica en dar lo mejor de sí para beneficio de los niños en cuanto a dar una educación de calidad con calidez dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

3. ¿Cree que con la presencia de los Juegos Creativos mejoren el proceso de desarrollo de la Inteligencia en sus hijos?

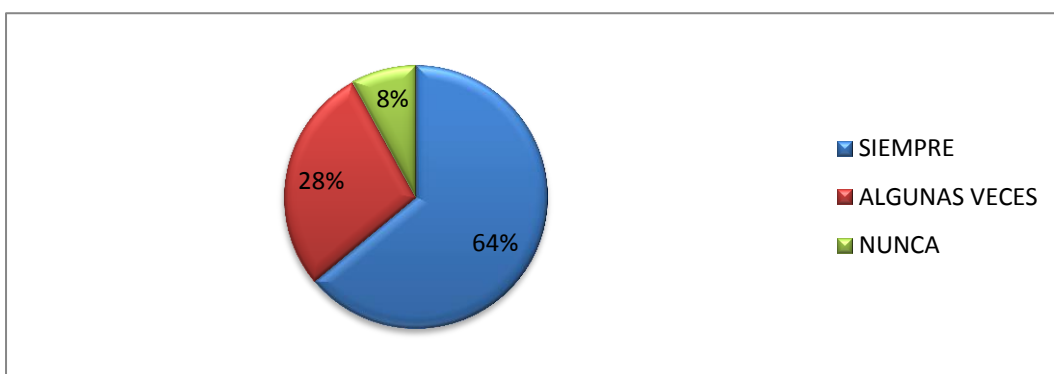
CUADRO N° 15: Presencia de los juegos creativos

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
3	SIEMPRE	28	64
	ALGUNAS VECES	13	28
	NUNCA	04	08
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 11: Presencia de los juegos creativos



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Sea cual fuese las opiniones, es deber del padre de familia el de apoyar al docente en todo emprendimiento que se realice en el aula de clases, para beneficio de los niños; además el docente debe dejar lo mejor de sí para que el niño pueda desarrollar su creatividad en la realización de las actividades que se ponen en práctica dentro del salón de clases.

4. ¿Identifica usted, si su hijo tiene habilidades y destrezas en los juegos que le sirva para desarrollar su sentido intelectual?

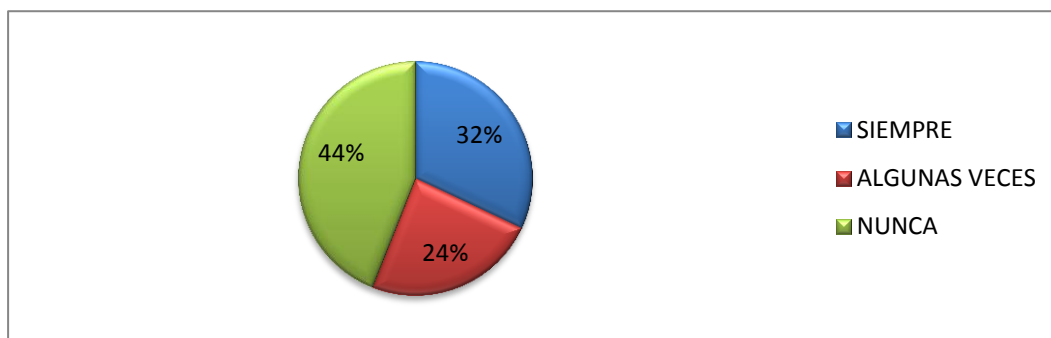
CUADRO N° 16 Habilidades y destrezas

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
4	SIEMPRE	14	32
	ALGUNAS VECES	11	24
	NUNCA	20	44
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 12 Habilidades y destrezas



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS

Ante esto es necesario recordarle al padre de familia que la responsabilidad de la educación de los niños es compartida y cada uno tiene que cooperar para que este proceso sea el más adecuado e idóneo para beneficio del estudiantado del segundo grado, pues no solo es de irlo a matricular a la escuela y de allí olvidarse de él, sino que tiene que preocuparse de como va en la asimilación de conocimientos.

5. ¿Realiza juegos en su casa para desarrollar habilidades intelectuales en su hijo?

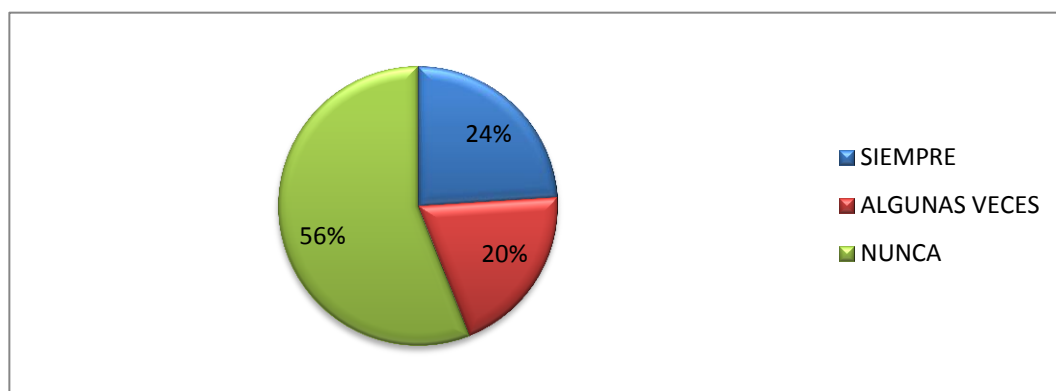
CUADRO N° 17: Juegos en casa para desarrollar habilidades

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
5	SIEMPRE	11	24
	ALGUNAS VECES	09	20
	NUNCA	25	56
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 13: Juegos en casa para desarrollar habilidades



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS

Se tiene que entender que si el docente aplica como estrategia de enseñanza aprendizaje el desarrollo de juegos creativos, se debe establecer que el representante legal del estudiante está en la obligación de reforzar en casa con la continuidad de los mismos en casa, para que así el niño tenga presente como se hizo la actividad en el aula de clases.

6. ¿Considera necesario que los docentes empleen prácticas educativas utilizando juegos creativos para que mejore el proceso de desarrollo intelectual en sus hijos?

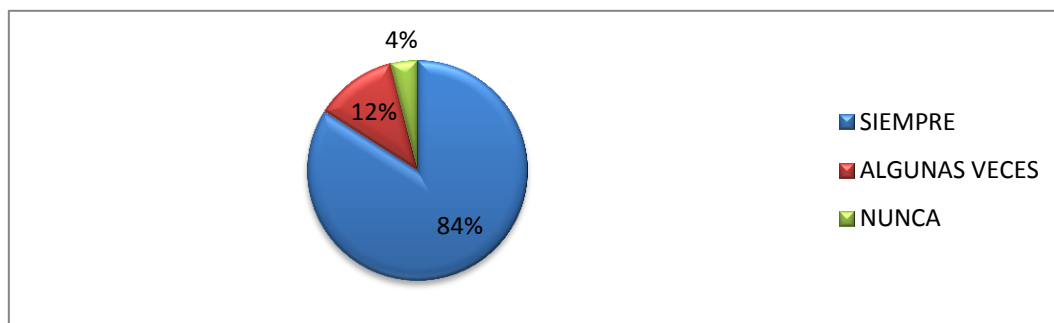
CUADRO N° 18: Necesario que docentes empleen prácticas educativas

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
6	SIEMPRE	38	84
	ALGUNAS VECES	05	12
	NUNCA	02	04
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 14: Necesario que docentes empleen prácticas educativas



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Hay que poner en práctica los cambios que se dan en el desempeño educativo, los tiempos han cambiado, es hora de buscar la excelencia académica en todos los niveles educativos sentando las bases desde los primeros años de estudio, para que de esta manera los estudiantes logren asimilar los conocimientos que el docente imparte en el aula de clases.

7. ¿Cree que una enseñanza mediante juegos ayudará a que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más divertida y fácil?

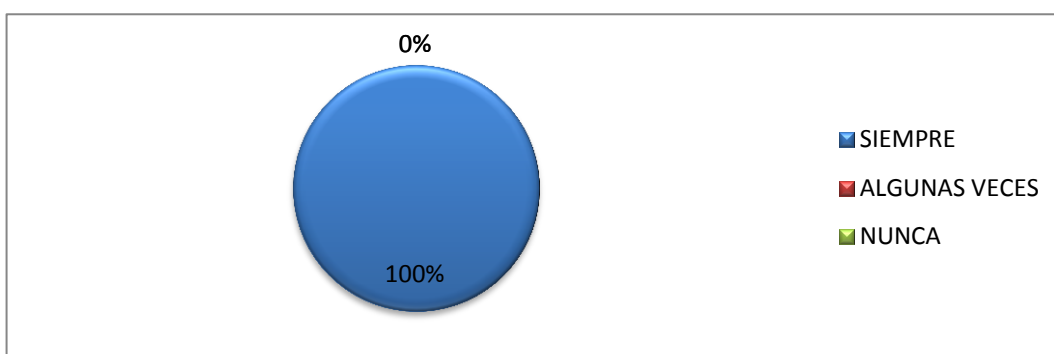
CUADRO N° 19: Enseñanza mediante juegos ayudará a los estudiantes

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
7	SIEMPRE	45	100
	ALGUNAS VECES	00	00
	NUNCA	00	00
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 15: Enseñanza mediante juegos ayudará a los estudiantes



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

La totalidad de los representantes legales encuestados si cree que una enseñanza mediante juegos ayudará a que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más divertida y fácil; pues es necesario que el docente se prepare de manera adecuada y así lograr la aplicación de nuevas estrategias de trabajo a través de juegos creativos, siempre y cuando se adapten a los cambios en materia educativa que se da a nivel nacional y que es lo que el Ministerio de Educación busca que se implemente de manera coordinada.

8. ¿Se comprometería con la ayuda en casa y la institución educativa para fomentar el pensamiento de su hijo con la ayuda de la implementación de los juegos creativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

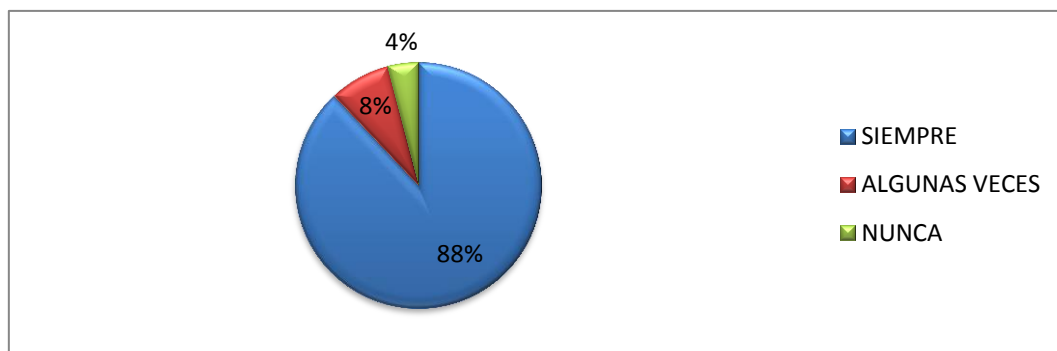
CUADRO N° 20: Compromiso con la institución educativa

ÍTEMS	ALTERNATIVAS	F	%
8	SIEMPRE	39	88
	ALGUNAS VECES	04	08
	NUNCA	02	04
	TOTAL	45	100%

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

GRÁFICO N° 16: Compromiso con la Institución Educativa



Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

ANÁLISIS:

Ante esto es necesario que se concientice al docente sobre su participación dentro del proceso educativo de los estudiantes, con esto se mejoraría el nivel y la calidad de educación que se da en la escuela; por lo tanto, corresponde al docente implementar los cambios que sean necesarios para mejorar esta situación que se presenta en la escuela.

3.10.3 Análisis e interpretación de la ficha de observación:

La siguiente ficha contiene aspectos didácticos a evaluar en los estudiantes de segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, con el fin de obtener información sobre los juegos creativos y su desarrollo intelectual.

CUADRO N° 21: Ficha de observación

N°	Preguntas	Bien		Regular		Mal		Evaluación
		T	%	T	%	T	%	
1	Participación en los juegos creativos			30	67	15	33	Regular
2	Participación en clases con respuestas claras, precisas y coherentes	2	5	33	73	10	22	Regular
3	Participa en las clases de clase de Matemáticas con soluciones y conclusiones correctas			25	56	20	44	Regular
4	Motivación durante la actividad de los juegos	10	22	30	67	5	11	Regular
5	Comunicación entre compañeros y profesor	5	11	15	33	25	56	Mal
6	Desarrollo intelectual			20	44	25	56	Mal
7	Calidad de las actividades	2	4	35	78	8	18	Regular

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

Examinando los resultados obtenidos de la observación realizada a los estudiantes del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova” durante un periodo de clases de Juegos Creativos.

- El desempeño de las actividades en los juegos creativos tanto en participación como en la calidad que desempeña dentro del mismo es de una calificación de regular, pero si nos damos cuenta de que hay niños poco participativos por lo que los resultados del aprendizaje en ellos no son muy halagadores.
- La participación en clases también es de calificación regular, como observamos en las clases de Matemáticas son poco participativos, se les dificulta buscar soluciones rápidas y correctas.
- En lo que respecta a comunicación entre compañeros, y de estudiantes a profesor es mala, hay un poco de temor a realizar preguntas, lo cual refleja la poca motivación que tienen los estudiantes, no desarrollando totalmente el aprendizaje íntegro que debería tener.
- Por lo tanto que, en la observación en lo que respecta al desarrollo intelectual es de una calificación de malo, ya que con todo lo que se evidencia no se espera un resultado favorable, retrasando de esta manera el aprendizaje que se espera de los estudiantes.

3.10.4 Entrevista a directivo

- 1. ¿Considera importante mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área intelectual mediante el uso de los Juegos Creativos?**

Los Juegos Creativos siempre han estado al alcance de profesores y estudiantes, es una herramienta muy importante para el trabajo del docente, ya que a través de estos juegos los estudiantes se sienten muy identificados y motivados, desarrollando de esa manera su creatividad intelectual y a la vez ayudando a mejorar su rendimiento escolar.

- 2. ¿Considera usted que los maestros docentes del segundo grado, actualmente poseen competencias necesarias para los juegos creativos que puedan desarrollar el intelecto de los estudiantes?**

La Institución Educativa posee los materiales necesarios para el uso de estos juegos, por consiguiente los docentes tienen la capacidad suficiente para crear juegos y dinamizarlos en sus clases, aunque la tecnología avanza en forma acelerada, la escuela no tiene obstáculo alguno en desarrollar mejores aprendizajes de enseñanza en sus estudiantes.

- 3. ¿En su institución educativa, los docentes reciben capacitación oportuna en todas las áreas del conocimiento?**

La capacitación es un recurso indispensable para los maestros docentes de esta institución, pero claro está que el directivo de la escuela es el encargado de gestionar ante el organismo del ramo, a fin de que se cumpla los

procedimientos programados durante el año lectivo, no es competencia del directivo de ejecutar alguna que otra capacitación, esto proviene del mismo Ministerio de Educación.

4. ¿Piensa que si se brindan elementos y desarrollan habilidades en los estudiantes, éstos podrían mejorar el nivel intelectual escolar?

Estamos seguros que si se cumplen con toda la programación curricular establecida en el año, no se tendrá ningún retraso escolar, ni por parte del docente ni del estudiante, como resultado obtendremos, estudiantes con suficiente capacidad intelectual en beneficio para su rendimiento escolar.

5. ¿Actualmente en la planificación institucional se promueven espacios y alternativas de capacitación para desarrollar estos juegos creativos en los docentes y estudiantes?

Actualmente el maestro aplica estrategias dentro de clases en procura de captar la atención del estudiante, busca la mejor manera, espacios estratégicos para poder desarrollar los juegos que a los estudiantes los hagan más creativos

3.11. Conclusiones y recomendaciones:

3.11.1. Conclusiones

- No existe un diagnóstico respectivo en cuanto a ver qué tipo de juegos creativos utiliza el docente en el desarrollo intelectual de los estudiantes dentro del aula de clases del segundo grado.
- No se puede identificar los tipos de juegos creativos que desarrollen el sentido intelectual de los estudiantes en la revisión de las diferentes fuentes primarias y secundarias.
- Escasa determinación de métodos, técnicas e instrumentos que ayuden al desarrollo del proceso investigativo al docente dentro del aula de clases.
- No se ha realizado una guía didáctica de juegos creativos que permitan el desarrollo intelectual de los niños y niñas del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas.

3.11.2. Recomendaciones

- Se debe realizar un diagnóstico respectivo en cuanto a ver qué tipo de juegos creativos se debe utilizar en el aula de clases para que el docente pueda desarrollar la capacidad de los estudiantes del segundo grado.
- Identificar de manera oportuna los tipos de juegos creativos que desarrollen el sentido intelectual de los estudiantes en la revisión de las diferentes fuentes primarias y secundarias, para que el docente los adapte en las diferentes áreas del conocimiento y pueda trabajar de manera ágil y oportuna.
- Destacar y aplicar las técnicas, métodos, estrategias e instrumentos que ayuden al desarrollo del proceso investigativo al docente dentro del aula de clases y así elevar la calidad de educación.
- Desarrollar y aplicar una guía didáctica de juegos creativos que permitan el desarrollo intelectual de los niños y niñas del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

El trabajo de investigación se realizó con los estudiantes en los estudiantes de Segundo Grado de la Escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas, provincia del Guayas, Año Lectivo 2014 – 2015, cuya información se detalla a continuación:

4.1. Datos informativos.

Cuadro N° 22: Datos informativos

DATOS INFORMATIVOS	
Título	Guía de Juegos Creativos para el desarrollo intelectual en los estudiantes de segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas provincia del Guayas, periodo lectivo 2014 – 2015.
Institución ejecutora	Escuela “Víctor Muñoz Córdova”, del cantón Playas provincia del Guayas
Beneficiario:	Estudiantes de Segundo Grado.
Ubicación:	Cantón Playas
Tiempo estimado para su ejecución	Inicio: Diciembre del 2014 Final: Febrero del 2015
Equipo responsable:	Egresada: Roxana Núñez Mendoza
Cantón:	Playas
Provincia:	Guayas
Jornada:	Matutina
Régimen:	Costa

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

4.2. Antecedentes de la propuesta.

Con el desarrollo de la presente investigación se pretende contribuir y facilitar de mejor manera el desenvolvimiento de los estudiantes dentro del aula de clases, para de esta manera fortalecer la relación docente – alumno, como también conseguir mejores resultados para la formación intelectual de los estudiantes.

Los juegos creativos se han transformado en un pilar importante dentro de la formación integral de los estudiantes, debido a que influye en el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas, estimulando de esta manera la imaginación, especulación e indagación, como también estimular el desarrollo físico. Los juegos creativos son un mecanismo de sentimientos y emociones, tomando en consideración que el juego es un factor importante para la socialización, el cual permite adaptarse al mundo externo, un factor de equilibrio y desarrollar los aspectos sociales, físicos, psicológicos, aprendizaje, además de incorporar valores.

Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, el juego, descanso, deporte, a más de las actividades propias de la edad. Los establecimientos educativos deben contar con espacio físico adecuado para enseñar de una mejor manera las actividades para superar el aprendizaje en lo posterior, si no se cuenta con estos recursos, es indispensable que las autoridades de las Instituciones Educativas soliciten a quien corresponda la implementación de estos recursos a fin de estar acordes con los parámetros de enseñanza que exige el Ministerio de Educación.

4.3. Justificación.

La propuesta se justifica debido a la necesidad de dar solución al quehacer educativo, caracterizado por las realidades y cambios que se originan en el contexto educativo a nivel mundial, nacional y provincial, analizado durante el desarrollo de la presente investigación. El proponer juegos creativos de acuerdo a las necesidades que tengan los estudiantes y la institución motivo de estudio en cuanto a los avances de la tecnología y la ciencia.

La permanente crisis por la que atraviesan las instituciones educativas, obligan a realizar profundas revisiones dentro del proceso educativo que se imparte en las diferentes centros de educación de la provincia de Santa Elena, con la finalidad de encontrar una solución a la problemática existente, que es la falta de juegos creativos en el desarrollo de las diferentes actividades que se aplican en el aula de clases de parte del docente.

4.4. Objetivos.

4.4.1. Objetivo general.

- Diseñar una guía didáctica de Juegos Creativos que permitan el desarrollo intelectual de los niños y niñas del segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas.

4.4.2. Objetivos específicos

- Promover a nivel institucional ésta guía de Juegos Creativos como una forma de motivación al desarrollo intelectual del estudiante con el fin de mejorar el rendimiento de la enseñanza-aprendizaje.
- Brindar a los estudiantes los conocimientos necesarios, relacionados con los Juegos Creativos.
- Estimular el desarrollo de las diferentes actividades, destrezas y habilidades favorables para la función del docente en el aula de clases.
- Concienciar a profesores y estudiantes para que efectúen evaluaciones sobre el desarrollo intelectual de los estudiantes.

4.5. Marco teórico de la propuesta

4.5.1. Guía Didáctica

(Contreras 2011), manifiesta: “Se define como un material que orienta al estudio de la asignatura para favorecer el trabajo autónomo, además presenta un plan o marco para el desarrollo de la unidad, un calendario que facilita su organización en sesiones de trabajo, la enumeración de los recursos y materiales disponibles y las actividades a ser desarrolladas por los estudiantes”.

Se debe justificar y motivar a los estudiantes para su uso. La guía no sustituye a los materiales educativos creados por el docente, y a otros de que disponga la institución educativa. Es de recordar que facilita la lectura marcando y haciendo énfasis en las ideas claves para buscar información en fuentes complementarias.

¿Qué es una guía didáctica y qué importancia tiene en el proceso enseñanza aprendizaje?

(Nariño, 2011) “Las guías didácticas surgieron, fundamentalmente, para dar cobertura a la educación a distancia. Desde la primera mitad del pasado siglo algunas universidades y escuelas en el mundo, sobre todo de Norteamérica, desarrollaron estas técnicas con el propósito de formar profesionales y técnicos de forma no presencial”.

(Nariño, 2011) “Generalmente estas guías se asocian a la educación a distancia o la modalidad semipresencial, lo cual constituye un error, ya que una educación presencial, que abogue por la autonomía del aprendizaje, requiere también necesariamente que los profesores elaboren guías que les permitan no solo orientar, sino también contribuir a la organización del trabajo del estudiante y el suyo propio”.

Con estos antecedentes, se podría definir a la guía didáctica como el instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de

forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo.

Se fundamenta en la didáctica como ciencia para generar un desarrollo cognitivo y de los estilos de aprendizaje a partir de sí. Constituye un recurso trascendental porque perfecciona la labor del profesor en la confección y orientación de las tareas docentes como célula básica del proceso enseñanza aprendizaje, cuya realización se controla posteriormente en las propias actividades curriculares.

Pautas para la elaboración de una guía didáctica

Título o tema:

1- Objetivos: ¿para qué?

2- Requisitos previos: conexión con las unidades que anteceden.

3- Contenidos: ¿qué aprender?

- Contenidos conceptuales: hechos, conceptos, principios.
- Contenidos procedimentales: procedimientos, estrategias, habilidades.
- Contenidos actitudinales: valores, actitudes, normas.

4- Estrategias metodológicas: ¿Cómo?

4.1 Actividades: ¿Qué hacer?

4.2 Recursos didácticos: ¿Qué usar?

5- Temporalización: ¿Cuándo?

6- Evaluación: ¿qué, cuándo, cómo, con quién y para qué?

Funciones de las guías didácticas

Las guías didácticas implican técnicas de trabajo intelectual, de investigación, actividades tanto individuales como grupales y experiencias curriculares y extracurriculares.

Son los instrumentos didácticos más relevantes y sistemáticos que permiten al docente trabajar por sí solo. De igual manera apoyan el proceso de aprendizaje al ofrecerle pautas para orientarse en la apropiación de los contenidos de las asignaturas.

Como recursos didácticos cumplen diversas funciones, desde sugerencias para abordar un texto, hasta acompañar y orientar al educando durante el estudio de un contenido de difícil comprensión.

4.5.2. Juegos Creativos

Es de mencionar que los Juegos Creativos vienen a ser un soporte en el desarrollo de las actividades dentro del aula de clases, lo que afianza la metodología que el docente aplica en el aula de clases, lo que permite desarrollar las destrezas,

habilidades, capacidad intelectual en el estudiante, lo que hará que él adquiera valores propios de su edad y pueda irlos avanzando con el pasar de los años.

El uso continuo dentro del aula de clases de los Juegos Creativos, hará que el docente lo tome como algo habitual y pueda utilizarlos como un recurso metodológico, para que el estudiante se acostumbre a tener una alternativa viable para aprender de manera divertida y entretenida, dejando de lado lo tradicional a que estaba sometido y se convierta en una herramienta de trabajo donde se consiga objetivos claros, que le servirán en el futuro, en la vida cotidiana.

Vale recalcar que el uso continuo y que no tiene los soportes y las fundamentaciones claras, hace caer en situaciones monótonas y trae consecuencias que complican el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante; por lo tanto, es necesario planificar el trabajo que va a ser desarrollado en el aula de clases, para garantizar una enseñanza que cumpla las reglas y normas técnicas que implican esta normativa que va a generar una educación de calidad con calidez.

La aplicación de los juegos creativos debe responder al desarrollo de los contenidos didácticos, a las planificaciones, a la metodología que se aplica en el aula de clases y de esta manera tener una organización adecuada para dar las indicaciones a los estudiantes y trabajar para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.6. Metodología plan de acción.

CUADRO N° 23: Metodología del plan de acción

ACTIVIDAD	OBJETIVO
ACTIVIDAD N° 1: La magia de los alimentos	Identificar una alimentación sana.
ACTIVIDAD N° 2: Globos y dardos	Retención de memoria en los estudiantes
ACTIVIDAD N° 3: La araña	Desarrollar el área intelectual
ACTIVIDAD N° 4: Cáscaras de nueces	Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños.
ACTIVIDAD N° 5: El tren de los hombres	Fortalecer la retentiva de la memoria y aprender los nombres de forma dinámica e integradora
ACTIVIDAD N° 6: Los pequeños periodistas	Incrementar las posibilidades expresivas que desarrollen el sentido intelectual
ACTIVIDAD N° 7: Inventar una historia	Desarrolla la creatividad e imaginación del niño
ACTIVIDAD N° 8: Caras y gestos	Desarrolla creatividad para transmitir información usando la mímica
ACTIVIDAD N° 9: Números mal colocados	Desarrollo de memoria, cuantitativa y noción por secuencia
ACTIVIDAD N° 10: Cajas y cajones	Desarrollo imaginativo

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

4.7 Cronograma del plan de acción

CUADRO N° 24 Cronograma del plan de acción

Desarrollo Intelectual	Juego Creativo	Actividad	Recursos	Tiempo de la actividad	Fecha de inicio y fin
Memorístico	Juego de mesa	El juego de la familia	Tarjetas con la serie de numeración desde el 1 hasta el 10.	1 hora 3 veces / semana	Diciembre del 2014 a febrero del 2015
Retentiva	Juego popular	Globos y dardos	Globos, piola, dardos, hoja papel en blanco	1 hora 1 vez / semana	
Cognitivo motriz	Juego al aire libre	La araña	Espacio amplio	1 hora 3 veces / semana	
Afectivo	Juego de coordinación e integración	Cáscara de nueces	Cáscara de nueces, témperas, pinceles, tijeras, hoja en blanco	1 hora 2 veces / semana	
Cognitivo motriz	Juego de conocimiento y cooperación	La bomba	Cartulina, sobres pequeños, cinta adhesiva, tarjetas	1 hora 2 veces / semana	

Recreativo-Intelectual	Juego de integración y cooperación	Pequeños periodistas	Periódico, cuentos, revistas	2 horas 1 vez / semana	
Cognitivo-motriz	Juego de presentación	Doblado de papel	Lápices, papel tipo cebolla	30 minutos 4 veces / semana	
Intelectual	Juego de conocimiento	Pintura	Papel bond, lápiz negro, pinceles redondos, trapos, agua, vasos desechables, recipientes para mezclar	1 hora 1 vez / semana	
Motriz-intelectual	Juego de conocimiento	Números mal colocados	Tarjetas de números	30 minutos 3 veces / semana	
Motor-Intelectual	Juego de conocimiento	Construyamos balanzas	Cartones de iguales dimensiones con cuatro perforaciones en las esquina, un gancho de ropa, una cuerda	45 minutos 2 veces / semana	

Fuente: Escuela “Víctor Muñoz Córdova”

Elaborado por: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

4.8 Actividades del Plan de Acción.

A continuación se describen las actividades que dan pie a la propuesta.

INDICE

Actividades:

Actividad 1: El juego de la familia	94
Actividad 2: Números mal colocados	97
Actividad 3: La bomba	99
Actividad 4: Construyamos balanzas	102
Actividad 5: Cascaras de nueces	105
Actividad 6: Los pequeños periodistas	107
Actividad 7: Doblado papel construcciones básicas	109
Actividad 8: Tarjetas Juguetonas	112
Actividad 9: Globos y Dardos	115
Actividad 10: La Araña	117
Actividad 11: Pintura	119
Actividad 12: Mar, Tierra	121



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



GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL

**PARA: Estudiantes de Segundo Grado
AUTORA: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza**

LÓGICA MATEMÁTICA

Tema: El juego de la familia

Área Pedagógica: Matemáticas

Objetivo Didáctico: Fortalecer los conocimientos matemáticos

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Desarrollar el pensamiento lógico y crítico.▪ Desarrollar en el estudiante la capacidad de relacionar números en las operaciones de suma y resta.	<ul style="list-style-type: none">▪ Lápiz▪ Hojas▪ Tarjetas con la serie de numeración desde el 1 hasta el 10.	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 1

EL JUEGO DE LA FAMILIA

Objetivo: Desarrollar en el estudiante la capacidad de relacionar números en las operaciones de suma y resta.

Tiempo: 60 Minutos

Materiales: Tarjetas con la serie de numeración desde el 1 hasta el 10.

Desarrollo:

- Se debe escribir los números solamente en una de las caras de la tarjeta, para luego conformar grupos de números.
- Las tarjetas son volteadas con el número boca abajo para que no pueda ser visto y luego se deben revolver.
- Se seleccionan dos tarjetas de forma aleatoria
- La tarjeta que tenga el número mayor será el papá y la que tenga el número menor la mamá. El participante que elija la tarjeta con el número mayor, tendrá el papel de papá; mientras que el otro estudiante que tenga el número menor tendrá el papel de mamá.
- Si se desea que tengan un hijo, se debe sumar tanto la tarjeta del papá así como el de la mamá, el número resultante tendrá el papel de hijo.
- En caso de que se quiera tener una hija se debe restar el número que tenga el papá con el número que tenga la mamá de esta forma el número resultante será la hija.

Ejemplo:

Se han obtenido estas tarjetas:

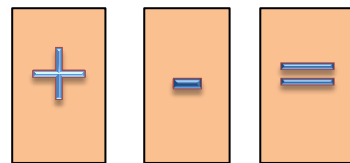


El padre es el número 6 y la madre es el número 4. El hijo será $(6+4=10)$; y la hija el $(6-4=2)$



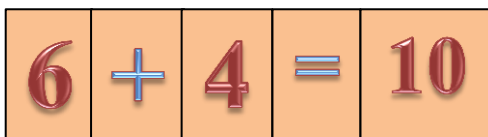
Pero: Porque son familias

Tenemos otras tarjetas con los siguientes símbolos



El papá y mamá decidieron tener un hijo:

La familia es esta:



Si el papá y mamá hubieran decidido tener una hija: Entonces la operación quedaría:



Tema: Números mal colocados

Área Pedagógica: Matemáticas

Objetivo Didáctico: Fortalecer los conocimientos matemáticos

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Desarrollo de memoria, cuantitativa y noción por secuencia	<ul style="list-style-type: none">▪ Lápiz▪ Hojas▪ Tarjetas de números	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 2

NÚMEROS MAL COLOCADOS

Objetivo:

- Desarrollo de memoria, cuantitativa y noción por secuencia

Materiales:

- Tarjetas de números

Participantes: 4 o más estudiantes

Desarrollo de la actividad:

- Decimos al niño a que busque errores en una serie numérica, que la compare con la que mentalmente recuerda o conoce, aprendiendo a desarrollar su memoria y a resolver conflictos mediante conocimientos matemáticos.

Didáctica de la actividad:

- Todos los niños haciendo ronda miran hacia el centro.

- En el centro de la ronda se coloca una caja con tarjetas numéricas del 1 al 20.

- Se elige un niño/a para que se dé la vuelta mientras que el resto de compañeros cambian la serie numérica con intención de un fallo.

- Por ejemplo primero colocamos la serie del 1 al 10 en orden y pedimos a un niño(a) que cambie el orden de las tarjetas.

- Llegado el momento, el niño/a que no miraba se gira y revisa las tarjetas tratando de encontrar el error que hay en la serie y colocan los números en orden.

FUENTE:

<http://upse.ebib.com/patron/fullreasrd.aspx?p=434135>.



FUENTE:

<http://upse.ebib.com/patron/fullreasrd.aspx?p=434135>.

Tema: La bomba

Área Pedagógica: Matemáticas

Objetivo Didáctico: Fortalecer los conocimientos matemáticos

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Repasar materia.▪ Conocer habilidad y astucia de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cartulina▪ Sobres pequeños▪ Cinta adhesiva▪ Tarjetas	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 3

LA BOMBA

Mediante una dinámica, repasar lo ya aprendido y evaluar al estudiante acerca de los conocimientos ya adquiridos.

Objetivos:

- Repasar materia.
- Conocer habilidad y astucia de los estudiantes.



Materiales:

FUENTE:

<http://imagencreativa.com.hstegp>


























- Una cartulina, sobres pequeños, cinta adhesiva, tarjetas, (dadas por el docente)

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Y EVALUACIÓN

- El docente prepara de antemano las preguntas de repaso, prepara también una cartulina con subdivisiones en forma de columnas con letras y números, donde pegará un pequeño sobre en cada subdivisión.
- Dentro de los sobres pondrá tarjetas con números y también colocará al azar bombas, esta cartulina se pondrá en la pizarra.
- Se dividirá a la clase en dos equipos, cada equipo escoge una letra y un número.
- Luego un miembro del equipo va a la pizarra para sacar del sobre la tarjeta según la coordenada escogida, si saca un número en la tarjeta el docente ira a

su lista de preguntas y le hará la respectiva pregunta al grupo, tienen diez segundos para responder.

- De no responder a tiempo o correctamente el siguiente equipo tendrá 5 segundos para responder. Gana un punto cada integrante del equipo que responda correctamente cada pregunta.
- Si se saca la bomba el equipo pierde todos los puntos hasta el momento pero sigue participando de la actividad.
- Termina la actividad cuando se seleccionen todos los sobres y gana el equipo con más puntos.

BOMBA					
	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

FUENTE: www.trabajoseduc.corp.serv.com.ehsts

Tema: Construyamos balanzas

Área Pedagógica: Matemáticas

Objetivo Didáctico: Fortalecer los conocimientos matemáticos

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Repasar materia.▪ Conocer habilidad y astucia de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">▪ 2 cajitas iguales con cuatro perforaciones en las esquinas▪ pedazo de cuerda▪ 1 gancho de ropa	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 4

Construyamos balanzas

Los instrumentos para medir masa se denominan balanzas. Son muy diversas, las hay de uno o dos platillos, manuales, eléctricas, comerciales, industriales, de laboratorio. En todos los casos se compara la masa con un patrón aceptados universalmente conocidas como pesas.

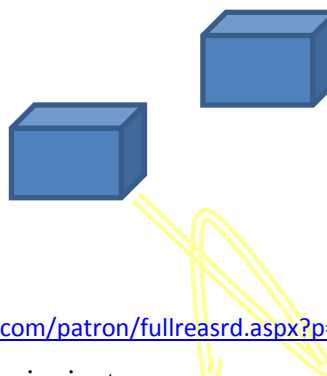
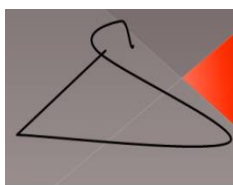
Objetivo: Determinar el peso de los elementos

Materiales:

2 cajitas iguales con cuatro perforaciones en las esquinas

Un pedazo de cuerda

1 gancho de ropa



Desarrollo

FUENTE: <http://upse.ebib.com/patron/fullreasrd.aspx?p=434135>.

El docente guía a los estudiantes a que sigan los siguientes pasos:

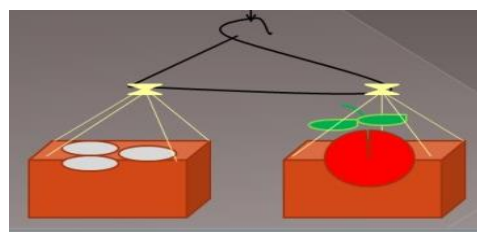
Atar 4 cuerdas iguales a cada una de la cajita.

Colgar las cajas en los extremos del gancho (ver figura) a la misma distancia del centro.

Cuelga el gancho en un punto fijo.

Coloca el patrón en una de las cajitas.

Coloca en la otra cajita una fruta, unas piedras, una bolsita con tierra, unas semillas.



Observa lo que sucede.

FUENTE: <http://upse.ebib.com/patron/fullreasrd.aspx?p=434135>.

Registra los resultados, con las expresiones: tiene más masa que... la misma masa que...

LENGUA Y LITERATURA

Tema: Cáscara de nueces

Área Pedagógica: Matemáticas

Objetivo Didáctico: Fortalecer los conocimientos mentales

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños	<ul style="list-style-type: none">▪ Cáscara de nueces▪ Témperas▪ Pinceles▪ Tijeras▪ Hojas en blanco	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 5

Cáscara de nueces

Objetivo: Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños

Materiales:

- Cáscara de nueces
- Témperas
- Pinceles
- Tijeras
- Hojas en blanco



FUENTE:

<http://upse.ebib.com/patronfullrecord.aspx?p=1056225.DelrazonamientoalaArgumentación>.

DESARROLLO

- La profesora procede a abrir las nueces en dos partes.
- Se deberá dejar solo la cáscara de las nueces sin nada en su interior.
- Se le da al niño para que pinte la nuez de acuerdo al animal que quiere dibujar
- Luego de haberlos pintado se le colocan los ojos y se puede realizar tipo teatro una historia con los animales pintados.



FUENTE:

<http://upse.ebib.com/patronfullrecord.aspx?p=1056225.DelrazonamientoalaArgumentación>.



Tema: Los pequeños periodistas

Área Pedagógica: Lengua y Literatura

Objetivo Didáctico: Fortalecer el lenguaje de los estudiantes

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Incrementar las posibilidades expresivas que desarrollen el sentido intelectual	<ul style="list-style-type: none">▪ Periódicos▪ Cuentos▪ Revistas	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 6

LOS PEQUEÑOS PERIODISTAS

Objetivo: Incrementar las posibilidades expresivas que desarrollen el sentido intelectual

Materiales:

- Periódicos
- Cuentos
- Revistas



FUENTE:

<http://imagencreativa.com.hstegp>

Desarrollo:

- El docente selecciona un día de la semana de su clase de lenguaje para recolectar con los estudiantes periódicos, revistas, cuentos que les llamen la atención.
- El docente, junto con los estudiantes escoge un lugar en el aula de clases para colocar los periódicos seleccionados.
- Todos observan, detenidamente, se analiza el tamaño, el tipo de letra, se comprueba que no todos los periódicos y revistas tienen el mismo color en su contenido que los demás.
- Todos comparten opiniones de lo que para ellos significa un periódico y ser un periodista, y de la importancia de este trabajo, tratando de lograr que los estudiantes asimilen, totalmente, lo aprendido, de tal forma, que la actividad que se haga quede registrada en un cuaderno personalizado, al que el docente y estudiantes puedan recurrir, reiteradamente, a revisar y que sirva como punto de partida para avanzar en los aprendizajes.

Tema: Doblado de papel, construcciones básicas

Área Pedagógica: Lengua y Literatura

Objetivo Didáctico: Fortalecer el lenguaje de los estudiantes

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Se desea que el estudiante aprenda a realizar trazos en segmentos de rectas sin la utilización de la regla	<ul style="list-style-type: none">▪ Lápices▪ Papel tipo cebolla	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 7

DOBLADO DE PAPEL, CONSTRUCCIONES BÁSICAS

Propósito: Se desea que el estudiante aprenda a realizar trazos en segmentos de rectas sin la utilización de la regla, a través del uso de procesos sencillos y con la utilización de pocos materiales; adicional, se habla de la conceptualización de perpendicularidad y paralelismo, con el objetivo que el estudiante pueda hacer uso de este conocimiento en la construcción de figuras tales como triángulos cuadrados y rectángulos.

Tiempo: 60 Minutos

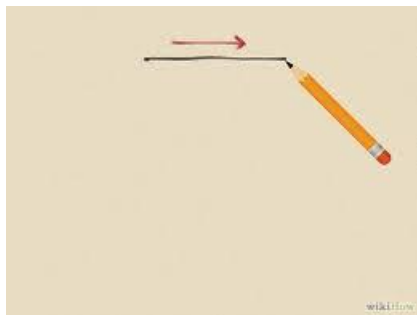
Materiales:

- Lápices
- Papel tipo cebolla

EJECUCIÓN

- A cada estudiante se le entregará una hoja de papel cebolla en conjunto con un lápiz.
- Se debe motivar a los estudiantes para que piensen en formas que pudieran hacer sin la ayuda de una regla, solo con el uso de lápiz y papel-

- Tras una discusión y reflexión, se ejecuta un doblado al papel de forma vertical y horizontal, haciendo énfasis en los trazos que se obtiene al realizar el doblado.
- Partiendo de esto, se realiza el trazado de los segmentos en rectas con distintas direcciones ubicando en cada una de ellas puntos de intersección.
- Para las conceptualizaciones de perpendiculares y de segmentos paralelos, se debe en primer lugar trabajar con segmentos horizontales y luego con segmentos verticales.
- Para trabajar con segmentos no verticales ni horizontales, se debe trabajar con construcciones simples que tengan relación con las ideas que propongan los estudiantes sobre trazos de segmentación y rectas.



FUENTE: <http://upse.ebib.com/patron/fullreard.aspx?p=487615>.

Tema: Tarjetas Juguetonas

Área Pedagógica: Lengua y Literatura

Objetivo Didáctico: Fortalecer el lenguaje de los estudiantes

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Combinar el juego de cartas con la lectura a través del análisis y división para la comprensión de la lectura	<ul style="list-style-type: none">▪ Cartulina▪ Lápiz▪ Goma▪ Bolígrafo▪ Lápices de colores▪ Tijeras	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 8

TARJETAS JUGUETONAS

Objetivo.- Combinar el juego de cartas con la lectura a través del análisis y diversión para la comprensión de una lectura.

Materiales:

- Cartulina blanca
- Lápiz
- Goma
- Bolígrafo
- Lápices de colores
- Tijera.



FUENTE:<http://upse.ebib.com/patron/fullreard.aspx?p=487615>

Desarrollo:

Se escriben en las cartillas en una el principio, en otros el final de la lectura con gráficos. Solicitar que las coloreen para que sea divertido ordenarlas.

Solicitar que ordenen las cartillas de acuerdo a la secuencia lógica del texto.

Recomendación:

Solicitar a los estudiantes que respeten el turno del juego para que todos tengan la oportunidad de participar.

ENTORNO NATURAL

Tema: Globos y dardos

Área Pedagógica: Entorno Natural

Objetivo Didáctico: Fortalecer Habilidades y Destrezas

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Retención de memoria en los estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ Globos▪ Piola	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 9

GLOBOS Y DARDOS

Objetivo: Retención de memoria en los estudiantes

Tiempo: 1 Hora

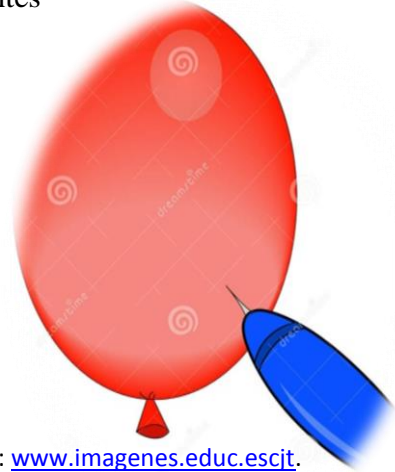
Recursos:

- Globos
- Piola

Destreza: Cognitivo

DESARROLLO

FUENTE: www.imagenes.educ.escit.



- Los globos inflados se los agrupa por medio de cuerdas y son colgados a una distancia prudencial de los participantes.

- Se le entrega a cada participante tres dardos, en los dardos debe ir cualquier leyenda por ejemplo, capitales del mundo y en los globos debe ir los nombres de los países.

- Así cada participante que reviente un globo irá aprendiendo la capital y el país que representa.

- El equipo ganador es el que más globos haya reventado.



Tema: La araña

Área Pedagógica: Entorno Natural

Objetivo Didáctico: Fortalecer Habilidades y Destrezas

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Desarrollar el área intelectual▪ Desarrollo Motriz	<ul style="list-style-type: none">▪ Espacio Amplio	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 10

LA ARAÑA

Objetivo: Desarrollar el área intelectual

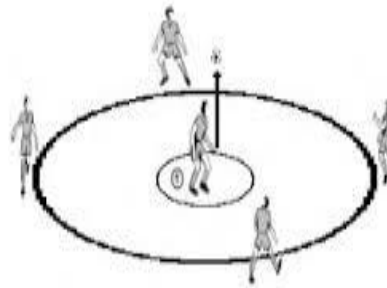
Tiempo: 1 Hora

Recursos: Espacio Amplio

Destreza: Desarrollo motriz

Eje: Descubrimiento y comprensión del medio

natural y cultural.



FUENTE:

<http://upse.ebib.com/patron/fullreard.aspx?p=487615>.

DESARROLLO

- Se establece un círculo aproximadamente de 5 mts. de radio, dentro del cual se trazará otro círculo más pequeño con un radio aproximado de 1 mt.
- Se divide a los participantes en equipos, luego un equipo es colocado en el círculo grande, los participantes que están fuera del círculo deberán ingeniársela para que puedan ingresar y colocarse dentro del círculo pequeño.
- Ahora los participantes que logren ingresar al círculo pequeño deberán cuidar de que los participantes que están en el círculo grande ingresen, a los que logren capturarlos deberán devolverlos al círculo grande y estos deberán tratar de ingresar nuevamente.
- Se debe otorgar un tiempo prudencial para que los grupos puedan cambiar de posición dentro de la actividad.

Tema: Pintura

Área Pedagógica: Entorno Natural

Objetivo Didáctico: Fortalecer Habilidades y Destrezas

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Aprender a captar y gozar lo agradable del medio que lo rodea, socializándose con cada uno de los materiales del trabajo a realizar.	<ul style="list-style-type: none">▪ Papel bond blanco▪ Lápiz negro▪ Pinceles redondos y cuadrados▪ Trapos▪ Agua▪ Vasos desechables▪ Recipientes para mezclar.	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 60 minutos

ACTIVIDAD N° 11

PINTURA

Objetivo: Aprender a captar y gozar lo agradable del medio que lo rodea, socializándose con cada uno de los materiales del trabajo a realizar.

Tiempo: 60 Minutos

Materiales:

- Papel bond blanco
- Lápiz negro
- Pinceles redondos y cuadrados
- Trapos
- Agua
- Vasos desechables
- Recipientes para mezclar.



DESARROLLO:

Los niños aplicaron los colores primarios y secundarios utilizando pinceles, en forma libre de acuerdo a su propia creatividad y la observación, mostrando aprecio y gusto por su entorno.

La actividad se explica, detallando la forma en que se debe hacer las mezclas de colores, de utilizar el papel, los pinceles y recipientes de pintura; luego en el transcurso de la actividad se va orientando sobre la manera de aplicar los colores y observar las diferentes manifestaciones temperamentales en la realización de esa tarea.

Tema: Mar, Tierra

Área Pedagógica: Entorno Natural

Objetivo Didáctico: Fortalecer Habilidades y Destrezas

BLOQUE CURRICULAR	META	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none">▪ Relaciones y funciones	<ul style="list-style-type: none">▪ Desarrollar las habilidades de los estudiantes, para el calentamiento, atención, velocidad de reacción.	<ul style="list-style-type: none">▪ Patio de la escuela o un lugar amplio	<ul style="list-style-type: none">▪ Docente▪ Estudiantes	<ul style="list-style-type: none">▪ 30 minutos

ACTIVIDAD N°12

MAR, TIERRA

Objetivo: Desarrollar las habilidades de los estudiantes, para el calentamiento, atención, velocidad de reacción.

Recursos: Patio de la escuela



Desarrollo:

Es un juego con bastante movimiento y muy divertido, sobre todo si se realiza en el ambiente donde fue concebido: un charco real. Si no se dispone de uno, se puede dibujar en el suelo con ramitas o con una línea divisora que separe el mar de la tierra, lo cual evita, de paso, que nos embarramos (cosa que por otro lado es muy divertida).

Todos junto a la orilla: cuando el monitor grita “¡Mar!”, hay que saltar rápidamente dentro del agua. Cuando dice “¡Tierra!”, se sale de ella. Pero hay que tener cuidado con la repetición de órdenes, o con instrucciones falsas (¡María!, ¡Sierra! ¡Par!..) En ambos casos, hay que quedarse donde se está (aunque lo divertido es ver las equivocaciones).

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO.

5.1 Recursos

5.1.1 Institucionales

Recursos	INSTITUCIONALES: Escuela “Víctor Muñoz Córdova” HUMANOS 1 Tutor MATERIALES Computadora, impresora papel bond A-4, esferos, etc. ECONÓMICOS \$ 1.142.50 Aporte de la investigadora
-----------------	---

5.1.2 Humanos

Humanos:	Asesor de proyecto investigativo Director de la escuela. Personal docente Padres de familia Estudiantes de la institución Ejecutora del proyecto investigativo
-----------------	---

5.1.3 Materiales

- Computadora
- Impresora
- Scanner
- Fotos
- Papel Bond A4
- Pen drive
- Material de oficina (esferos, marcadores, tableros, etc.)
- CD
- Copias
- Anillados

5.1.4 Económicos

Nº	DENOMINACIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Computadora	1	\$ 550.00	\$ 550.00
2	Impresora	1	120.00	120.00
3	Scanner	1	60.00	60.00
4	Fotos	30	1.00	30.00
5	Resma papel bond A4	04	\$ 37.50	150.00
6	Pen drive	01	\$ 18.00	18.00
7	Material escolar (esferos, marcadores, tableros, etc.)	-	\$ 80.00	80.00
8	CD	03	\$ 1.50	4.50
9	Copias	-	\$ 70.00	70.00
10	Anillados	06	\$ 10.00	\$ 60.00
TOTAL RECURSOS MATERIALES				\$ 1142.50

BIBLIOGRAFÍA.

- Allue Josep 2001. “El Gran Libro de los Juegos”, La Habana – Cuba. Parramòn Ediciones S.A. (Pág. 67)
- Barriga Arceo Frida Díaz 2003. “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” Buenos Aires – Argentina. McGRAW- Hill Interamericano, Pág. 48
- Barriga Arceo Frida Díaz. 2011. “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo”. Buenos Aires – Argentina. McGRAW- Hill Interamericano. Pág. 29
- Campo Sánchez Gladys Elena “El Juego en la Educación Básica. Kinesis 2000.
- Constitución Política de la República del Ecuador 2008. Pág. 27
- DÍAZ, Carmen 2000. Juegos Recreativos. Ecuador
- Ediciones Cultural S.A. 2011. Diccionario de Pedagogía y Psicología. España.
- Enciclopedia de Pedagogía Práctica “Escuela para Maestros Lexus, 2005
- González Burgos Betty. 2013. “Los Juegos Recreativo en el desarrollo de la motivación de los estudiantes”. Lima - Perú. Ediciones Limitada. Pág. 118.

- Hinostroza Sover, F. (2007). Gestión educacional, tomo I: gestión administrativa. Editorial AMEX. Lima, Perú.
- Velásquez Callado Carlos, 2006: Juegos de todo el mundo para construir un mundo mejor. Editex S.A. Pág. 164
- Villacis Ligia y Sady Villa. 2012. “Guía didáctica de Juegos recreativos para desarrollar habilidades Psicomotrices”. Biblioteca de la UPSE. Santa Elena Ecuador. Pág. 98

BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE

<http://upse.ebib.com/patron/fullrecord.aspx?p=1056225>. Del razonamiento a la Argumentación:

Título: Del razonamiento a la Argumentación: Teoría y práctica de las Destrezas Discursivas en la Nueva Sociedad del conocimiento.

Autor: Vega y Vega, Jorge Juan

<http://upse.ebib.com/patron/fullreard.aspx?p=487615>

Título: El aprendizaje colaborativo en Acción: ejemplos del manejo de los recursos naturales de Asia

Autor: Vernooy, Ronnie

<http://upse.ebib.com/patron/fullreasrd.aspx?p=434135>

Título: Aprender del cambio.

Autor: Estrella, Marisol; Campilan, Dindo; Gaventa Jhon.

Anexos

FUNDAMENTOS LEGALES

TÍTULO II: DERECHOS: Capítulo Primero: Principios de aplicación de los derechos

Art. 11.- El ejercicio de los derechos se regirá por los siguientes principios.

2.- Todas las personas son iguales y gozarán de los mismos derechos, deberes y oportunidades. Nadie podrá ser discriminado por razones de etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, identidad de género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socio-económica, condición migratoria, orientación sexual, estado de salud, portar VIH, discapacidad, diferencia física; ni por cualquier otra distinción, personal o colectiva, temporal o permanente, que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos. La ley sancionará toda forma de discriminación. El Estado adoptará medidas de acción afirmativa que promuevan la igualdad real en favor de los titulares de derechos que se encuentren en situación de desigualdad.

Sección quinta: Educación

La vigente Constitución del estado caracteriza a nuestro País como un estado Constitucional de derechos, los niños, niñas y adolescentes están amparados por todo el contexto constitucional, es un principio del estado ecuatoriano satisfacer y hacer que se cumpla los derechos ineludibles de todos los niños.

El Artículo 26 nos señala que todo ciudadano ecuatoriano tiene derecho a una educación digna, por ningún concepto se la puede negar el estado, el porcentaje de valor asignado en la constitución por concepto de educación se lo debe respetar, el Gobierno tiene la obligación de brindarnos educación de buena calidad, a todos sin ningún tipo de diferencias sociales.

El Artículo 27 nos reafirma que la educación debe ser íntegra en todos sus aspectos respetando sus derechos, genero, raza, y que ésta sea encaminada a la excelencia; el objetivo de este artículo busca que los ecuatorianos tengamos igualdad de oportunidades, que sepamos compartir nuestros conocimientos con los demás y que vivamos en un ambiente de paz.

Para los seres humanos la educación es indispensable por consiguiente tiene que centrarse en ella el gobierno; y así, poder tener una sociedad con mente emprendedora, completa de valores y llegar a obtener una sociedad llena de igualdad, paz y optimismo.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

TÍTULO I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO: DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- **Ámbito.**- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones

entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

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.

Equidad e inclusión.- La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos nacionales, grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

Código de la Niñez y Adolescencia:

El Código de la Niñez y Adolescencia, en su Art. 1, "dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute de su libertad, dignidad y equidad".

Art. 11.- El interés superior del niño: El interés superior del niño es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento.

Para apreciar el interés superior se considerará la necesidad de mantener un justo equilibrio entre los derechos y deberes de los niños, niñas y adolescentes, en la forma que mejor convenga a la realización de sus derechos y garantías.

Este principio prevalece sobre el principio de diversidad étnica y cultural. El interés superior del niño es un principio de interpretación de la presente Ley. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

Estas y otras leyes que podrán ser tomadas en cuenta dan como seguridad y protección de los deberes y derechos que tienen los niños, niñas, y adolescentes en el desarrollo de su vida; los padres tienen la responsabilidad de cumplirlas y hacerlas cumplir enmarcadas en el Buen Vivir.



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

Encuesta a docentes del segundo grado del establecimiento educativo

Tema:

LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015.

1.- Datos Informativos

1.1. Nombre del entrevistado(a): _____

1.2. Cantón: _____ 1.3. Provincia: _____

1.4. Fecha de aplicación: _____

2.- Objetivo de la Encuesta:

Obtener información necesaria del docente, con respecto a cómo se desarrollan los Juegos Creativos para el desarrollo intelectual en los estudiantes de segundo grado de la escuela “Victo Muñoz Córdova” del cantón Playas

Instrucciones:

Estimado (a) Profesor (a):

Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su criterio marque con una X el casillero que corresponda, considerando la siguiente escala:

1= Siempre 2= Algunas veces 3= Nunca

Nº	Preguntas	ESCALA		
		1	2	3
1	¿Identifica usted, si los estudiantes de segundo grado de la Institución educativa presentan habilidades y destrezas en los Juegos Creativos?			
2	¿Considera usted, que el docente actualmente posee las competencias necesarias para promover los Juegos Creativos en beneficio del desarrollo intelectual en los estudiantes?			
3	¿Ha recibido capacitación alguna sobre los Juegos Creativos para el desarrollo de la inteligencia del estudiante de 2do grado?			
4	¿Cree usted que los Juegos Creativos influyen en el rendimiento intelectual de los estudiantes?			
5	¿A su criterio, la preparación es importante en el proceso educativo para mejorar el rendimiento intelectual del estudiante?			
6	¿Los estudiantes se sienten motivados e interesados con los juegos creativos?			
7	¿Cree usted, que al contar con una guía de Juegos creativos mejorará y fortalecerá el rendimiento intelectual de los niños del segundo grado?			
8	¿Se comprometería con la aplicación de la guía de Juegos Creativos para 2do. grado y poder desarrollar el sentido intelectual del estudiante?			



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

Encuesta a representantes legales del segundo grado de la institución

Tema:

LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015.

OBJETIVO:

Obtener información necesaria de las percepciones de los representantes legales / padres de familia de los estudiantes del segundo grado con respecto a los Juegos Creativos para el desarrollo intelectual.

INSTRUCCIONES:

Estimado (a) Representante Legal:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo a su criterio marque con una X el casillero que corresponda, considerando la siguiente escala:

1= Siempre 2= Algunas Veces 3= Nunca

Para su mejor comprensión es necesario que tenga en cuenta el siguiente concepto:

Desarrollo Intelectual: Forma de pensar de manera responsable en la medida que se tengan las habilidades y destrezas para emitir juicios de forma precisa, clara al interpretar, analizar y evaluar información.

Nº	Preguntas	1	2	3
1	¿Sabe si su hijo presenta gusto por los juegos y participa activamente en cada momento de clase?			
2	¿Cree usted que los docentes se encuentren capacitados para poner en práctica enseñanza que involucren juegos creativos para el desarrollo intelectual en sus hijos?			
3	¿Cree que con la presencia de los juegos Creativos mejoren el proceso de desarrollo de la inteligencia en sus hijos?			
4	¿Identifica usted, si su hijo tiene habilidades y destrezas en los juegos que le sirva para desarrollar su sentido intelectual?			
5	¿Realiza juegos en su casa para desarrollar habilidades intelectuales en su hijo?			
6	¿Considera necesario que los docentes empleen prácticas educativas utilizando juegos creativos para que mejore el proceso de desarrollo intelectual en sus hijos?			
7	Cree que una enseñanza mediante juegos ayudará a que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más divertida y fácil?			
8	¿Se comprometería con la ayuda en casa y la Institución educativa para fomentar el pensamiento crítico de su hijo con la ayuda de la implementación de los juegos creativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje?			



Entrevista a Director del establecimiento educativo

TEMA: LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015.

1.- Datos Informativos

1.1. Nombre del entrevistado(a): _____

1.2. Cantón: _____ 1.3. Provincia: _____

1.4. Fecha de aplicación: _____

2.- Objetivo de la Entrevista:

Obtener información necesaria de la Directora, con respecto a los Juegos Creativos para el desarrollo intelectual en los estudiantes de segundo grado de la escuela “Victo Muñoz Córdova” del Cantón Playas

3. preguntas

1 ¿Considera importante mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área intelectual mediante el uso de los Juegos Creativos?

2¿Considera usted que los maestros docentes del segundo grado, actualmente poseen competencias necesarias para los juegos creativos que puedan desarrollar el intelecto de los estudiantes?

3¿En su institución educativa, los docentes reciben capacitación oportuna en todas las áreas del conocimiento?

4 ¿Piensa que si se brindan elementos y desarrollan habilidades en los estudiantes, éstos podrían mejorar el nivel intelectual escolar?

5 ¿Actualmente en la planificación institucional se promueven espacios y alternativas de capacitación para desarrollar estos juegos creativos en los docentes y estudiantes?



FICHA DE CAMPO / OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Determinar de qué manera influyen los Juegos Creativos para el desarrollo intelectual en los estudiantes de segundo grado de la escuela “Víctor Muñoz Córdova” del cantón Playas, provincia del Guayas, periodo lectivo 2014 – 2015.

La presente ficha tiene como finalidad determinar el nivel de aceptación y alcance de los criterios establecidos para la ejecución de actividades que podrían incluirse en la propuesta y objetivos de la investigación. Luego de aplicar algunas alternativas en la población objeto de estudio.

1= Regular 2= Aceptable 3= Bueno 4= Muy Bueno 5= Excelente

Nº	Preguntas	1	2	3	4	5
1	¿Te gustan los Juegos Creativos y participas activamente de cada momento de ellos?					
2	¿Cuándo el profesor formula preguntas en la clase, tu participas con respuestas claras, precisas y coherentes?					
3	¿En la clase de Matemáticas tu puedes formular preguntas, conclusiones y soluciones que creas que son correctas?					
4	¿Tu profesor en la clase te motiva, incentiva y ayuda a que busques soluciones a las diferentes asignaciones académicas?					
5	¿En las clases dentro del aula puedes comunicarte con tu profesor y compañeros en conversaciones propias del tema de clase?					
6	¿Crees que si aprendes a pensar de mejor manera, podrías mejorar tu desarrollo intelectual, dentro de la institución educativa?					
7	¿Si hubiese una forma amena, divertida para que aprendas muchas más cosas, puedas interpretar la información y generar nuevas ideas participarías activamente de ella?					



EN UNA ACTIVIDAD CON LOS ESTUDIANTES – RETENCIÓN DE
MEMORIA GLOBOS Y DARDOS



LA PROFESORA ROXANA EN UNA ACTIVIDAD
AREA INTELECTUAL LA ARAÑA



LA PROFESORA ROXANA EN UNA ACTIVIDAD
NÚMEROS COLGADOS



ESTUDIANTE PARTICIPANDO EN LA ACTIVIDAD DE LA BOMBA



LA PROFESORA ROXANA EN LA ACTIVIDAD DE PINTURA



ESTUDIANTES Y LA ACTIVIDAD DE PINTURA



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Memorando n°: UPSE-FCEI-2014-700-M

La Libertad, octubre 22 de 2014

PARA: NUÑEZ MENDOZA ROXANA ELIZABETH
EGRESADA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Asunto: Asignación de Tutor

En cumplimiento al Art. 19 del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizado el informe presentado por la Comisión, el Consejo Académico RCA-025-2014 en sesión ordinaria del 17 de septiembre del año en curso, **RESUELVE** designar como **TUTOR** del Trabajo de Titulación LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA "VICTOR MUÑOZ CORDOVA" DEL CANTÓN PLAYAS PROVINCIA DEL GUAYAS PERIODO LECTIVO 2014-2015, al **MSC. EDWAR SALAZAR ARANGO.**

Atentamente,


Dra. Nelly Pachana Rodríguez



DECANA

Adjunto: 1 anillado

NPR/lq



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

La Libertad, 11 de Noviembre de 2015

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

037-TUTOR SAE. MSc. Salazar Arango Edwar 2015

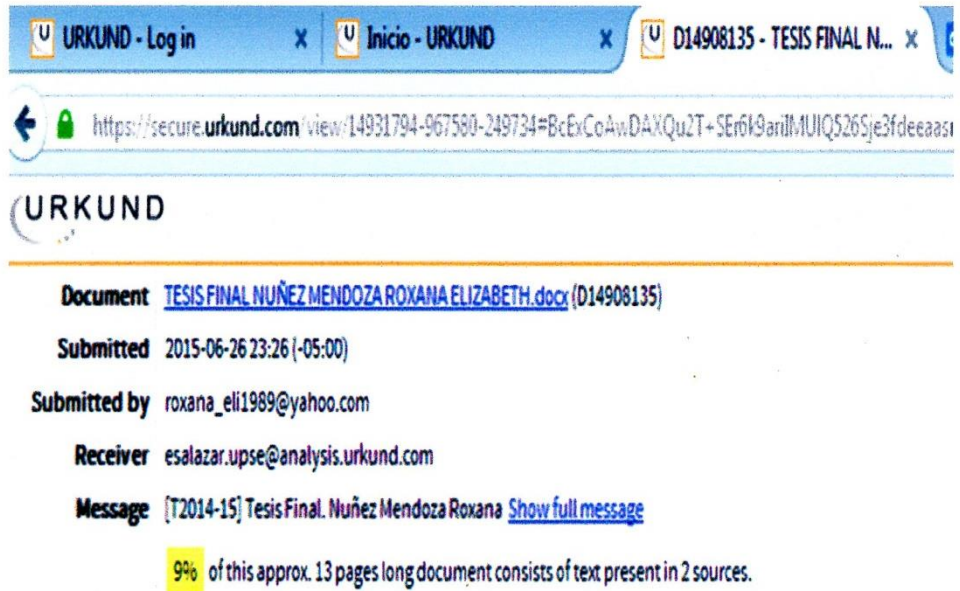
En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado **“LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS PROVINCIA DEL GUAYAS, PERIODO LECTIVO 2015 – 2016”**, elaborado por la estudiante **NUÑEZ MENDOZA ROXANA ELIZABETH**, egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 9% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

Lcdo. Edwar Salazar Arango, MSc
C.I.: 1727224360
DOCENTE TUTOR

Reporte Urkund

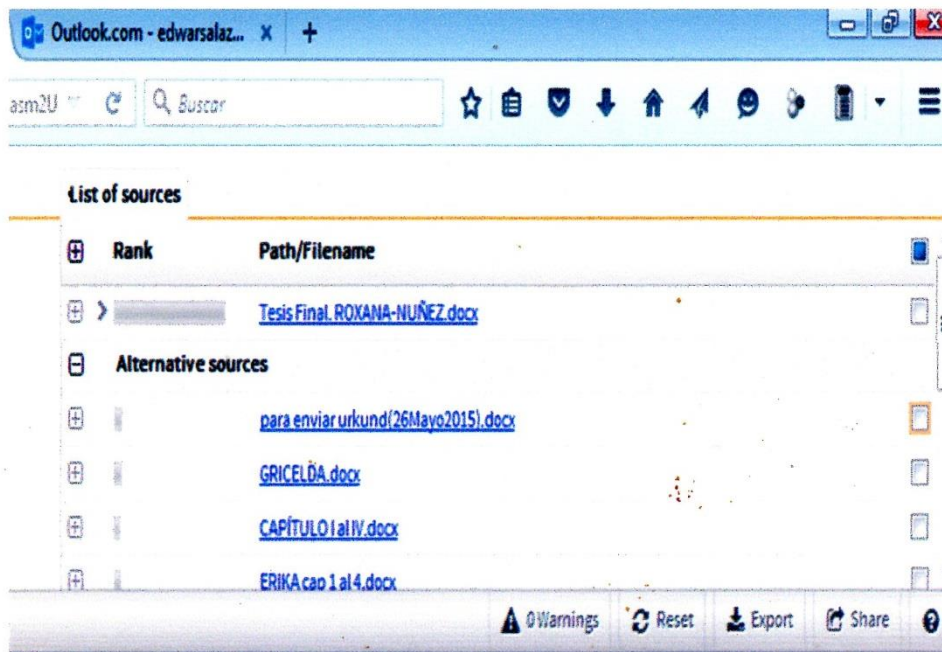


The screenshot shows a web browser window with three tabs: 'URKUND - Log in', 'Inicio - URKUND', and 'D14908135 - TESIS FINAL N...'. The address bar displays a long URL: <https://secure.orkund.com/view/14931794-967580-249734#BcExCoAwDAXQu2T+SEr6I9arilMUIQ526Sje3fdeeaasi>. The page header features the 'URKUND' logo. The main content area displays the following information:

- Document** [TESIS FINAL NUÑEZ MENDOZA ROXANA ELIZABETH.docx \(D14908135\)](#)
- Submitted** 2015-06-26 23:26 (-05:00)
- Submitted by** roxana_eli1989@yahoo.com
- Receiver** esalazar.upse@analysis.orkund.com
- Message** [T2014-15] Tesis Final. Nuñez Mendoza Roxana [Show full message](#)

A yellow highlight is present under the word '9%' in the following sentence: 9% of this approx. 13 pages long document consists of text present in 2 sources.

Fuentes de Similitud



The screenshot shows the 'List of sources' section of the Urkund interface. It features a table with the following columns: Rank, Path/Filename, and a set of icons. The table contains the following entries:

Rank	Path/Filename
>	Tesis Final. ROXANA-NUÑEZ.docx
Alternative sources	
	para enviar urkund(26Mayo2015).docx
	GRICELDA.docx
	CAPÍTULO I al IV.docx
	ERIKA cap 1 al 4.docx

At the bottom of the interface, there are several utility buttons: 0 Warnings, Reset, Export, and Share.

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, DR. NICOLÁS A. BARRERA MIRANDA, certifico haber revisado la Redacción Ortografía del Proyecto Educativo, Tema: “LOS JUEGOS CREATIVOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE LA ESCUELA “VÍCTOR MUÑOZ CÓRDOVA”, DEL CANTÓN PLAYAS, PROVINCIA DEL GUAYAS, PERÍODO LECTIVO 2015 – 2016” TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA, de la egresada ROXANA ELIZABETH NÚÑEZ MENDOZA. Con Cédula de Identidad N° 092821874-2.


Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA, perteneciente a la UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA. FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS. ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Para el efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

Se nota pulcritud en la escritura en todas sus partes. La acentuación es precisa. Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada. En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción. Hay concreción y exactitud en las ideas. No incurre en errores en la utilización de las letras. La aplicación de la Sinonimia es correcta. Se maneja con conocimiento y precisión la Morfosintaxis. El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto de fácil comprensión.

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como Especialista en Literatura y Español, recomiendo la VALIDEZ DE LA REDACCIÓN ORTOGRÁFICA del Proyecto, previo a la obtención del título de LICENCIADA en EDUCACIÓN BÁSICA.

Atentamente,


Dr. NICOLÁS A. BARRERA MIRANDA
Ex. profesor de la Universidad Estatal de Guayaquil
Ex. profesor principal de la U.P.S.E. CC: 0901200097
Registro del CONESUP – 1006 – 06 - 665122



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley No. 11 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
UPSE-MATRIZ
MODALIDAD PRESENCIAL



Posorja, 19 de Noviembre del 2015

Sra.: Roxana Elizabeth Núñez Mendoza

Egresada de la carrera de licenciatura en Educación Básica

De mis consideraciones:

Yo, Gloria María Yagual Mite, Director de la Escuela Víctor Muñoz Córdova ubicada en cantón Playas, provincia del Guayas doy fe de que la Sra. Roxana Elizabeth Núñez Mendoza, Egresada de la Carrera de Licenciatura de Educación Básica culminó su PROYECTO DE INVESTIGACION en nuestra prestigiosa institución.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,


Msc. Gloria María Yagual Mite
- Directora



