

**Universidad Andina Simón Bolívar**

**Sede Ecuador**

**Área de Educación**

Maestría en Innovación en Educación

**Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje**  
**Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios**  
**Sociales**

Edwin Eduardo Paredes Bermeo

Tutora: Rosemarie Terán Najas

Quito, 2020





## **Cláusula de cesión de derecho de publicación de tesis**

Yo, Edwin Eduardo Paredes Bermeo, autor de la tesis intitulada “Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales”, mediante el presente documento dejo constancia que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magister en Innovación en Educación en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de la graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido y por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial de los formatos virtual, electrónico, digital, óptico como usos en red local y e internet.
2. Declaro que, en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autora de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y ante la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaria General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

Quito, 12 de junio de 2020

Firma \_\_\_\_\_



## Resumen

La presente investigación bibliográfica tiene como objetivo determinar la influencia del factor lúdico y sus estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula de clases, ya que se ha podido evidenciar en investigaciones la influencia que tiene el factor lúdico en el aprendizaje de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento. Para desarrollar este trabajo se toma como punto de partida la poca inclusión del factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, tanto dentro como fuera del aula de clases. Para llevar a cabo esta investigación bibliográfica se revisó estudios previos sobre la aplicación del factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje. Esta revisión permitió realizar un análisis e interpretación de la información relevante que proporcionaron los diferentes autores, que contribuyeron a crear el marco teórico de la investigación. A demás se fundamenta en la teoría de Piaget, autor que plantea que el juego evoluciona paralelamente a las fases de la evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. El juego no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano donde el juego es parte esencial de aprendizaje. Se fundamenta también en Vygotski, mismo que plantea que el juego se desarrolla en el individuo como una necesidad para lograr socializar y de esta manera conocer el entorno que lo rodea. Los resultados obtenidos de la investigación bibliográfica evidencian que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento académico y comportamental de los estudiantes. Por último, se elabora una guía con actividades lúdicas misma que está acorde a la temática que manejan los estudiantes en su libro Ruta del Aprendizaje de la editorial Prolipa.

Palabras claves: Lúdica, Estrategias, Aprendizaje, Metodologías, Enseñanza.



## **Dedicatoria**

La presente tesis se la dedico con todo mi amor a Dios como ser supremo que me dio la oportunidad de vivir, quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar ante los problemas, enseñándome a enfrentar las adversidades sin perder nunca la esperanza ni desfallecer en el intento, por cuidar mi salud y regalarme una hermosa familia.

A mis padres Rosa y Abraham, quiénes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante, quiénes me enseñaron a que sea perseverante y cumpla con mis ideales, por su amor y soporte en los momentos difíciles por estar a mi lado apoyándome y logrando que este sueño sea realidad.

A mi hija Amelia, por ser mi fuente de inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida me depare un mejor futuro.

A mi esposa Geovana, mi hermana Rosa, mis sobrinas Rebeca y Carla, por el apoyo moral, los consejos y comprensión, pilares fundamentales para mi vida.



## **Agradecimientos**

El presente trabajo es una representación de esfuerzo y dedicación en todo ámbito. Simboliza un escalón más obtenido en mi vida profesional; y lo alcance gracias al apoyo de las personas que amo.

A la Universidad Andina Simón Bolívar por la oportunidad que me brindó para continuar con mis estudios.

A mi Esposa Geovanna fuente de inspiración, por su ejemplo de trabajo y sacrificio, gracias por apoyarme y no dejarme vencer supo llenar de amor y felicidad los momentos más complicados en el camino a la realización de este trabajo.

Agradezco a mis hermanos Rene, Margot, Abraham, Ximena, Rosa, Alfredo, Cristian por sus palabras de apoyo.

Agradezco al Dr. Carlos Herdoíza, Lcda. Isabel Mogrovejo por abrirme las puertas de su casa y brindarme ese calor de hogar.

Agradezco a mi cuñado David por todo su apoyo en momentos difíciles.

A mi tutora Dra. Rosemarie por su apoyo, comprensión, perseverancia y sus sabios consejos sirvieron de guía para la culminación de esta tesis.

A mis demás profesores que fueron una guía para que este proyecto siga adelante.

Agradezco a mis amigos, tanto a quienes fueron mis compañeros de aula, como a los que siempre han estado junto a mí apoyándome.



## Tabla de contenidos

|   |    |
|---|----|
| Introducción.....   | 13 |
| Capítulo Primero Enfoques pedagógicos sobre la importancia de lo lúdico en la enseñanza.....          | 17 |
| 1. La Practica escolar tradicional.....   | 17 |
| 2. La pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico .....                                       | 22 |
| 3. Cómo el modelo de Piaget contribuye a superar la Educación Tradicional a través de lo lúdico ..... | 26 |
| 4. El papel del juego según María Montessori .....  | 29 |
| 5. Otras Investigaciones relacionadas con el factor lúdico.....                                       | 33 |
| Capitulo segundo La Propuesta .....   | 37 |
| 1. Objetivos planteados para la propuesta .....   | 38 |
| Objetivo general .....  | 38 |
| Objetivos Específicos .....   | 38 |
| 2. Justificación de la propuesta.....   | 40 |
| 3. Metodología.....   | 41 |
| 4. Guía Juegos Didácticos Propuestos .....  | 40 |
| Conclusiones.....   | 51 |
| Recomendaciones .....   | 55 |
| Lista de referencias .....  | 57 |



## Introducción

La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas (Omeñaca, Ruiz 2005, 7).

Para Piaget los juegos se vuelven más significativos en la medida que el niño se va desarrollando, puesto que, a partir de la libre manipulación de elementos variados, él pasa a construir objetos y reinventar las cosas (Nunes de Almeida 2002, 18).

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchatel Suiza, científico, epistemólogo, biólogo, conocido universalmente como el gran teórico del desarrollo infantil, es también filósofo de la ciencia y estudioso de la lógica, cuyas aportaciones a la educación han sido profundamente significativas. Para Piaget el juego no es simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual. (Escobar 2005, 98).

La realidad muestra que este enfoque no se está ejecutando en las aulas, donde los docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a esta clase de actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los niños, el docente practica un tipo de enseñanza orientada a la memorización de contenidos, se limita a explicar los temas ya establecidos por el currículo, esto a su vez ocasionado que considere innecesaria la implementación del factor lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

También podemos recalcar que el juego en los jardines de infancia se toma en su justa dimensión, luego al cumplirse ese primer nivel el docente se olvida que el estudiante necesita esa dosis de juego ya que en grados superiores de enseñanza lo contrario del juego es la disciplina, por qué la escuela es disciplinaria.

La educación lúdica está muy lejos de aquella concepción ingenua de pasatiempo, chiste vulgar, diversión superficial. La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente y adulto y aparece siempre como una forma transaccional orientada a la obtención de conocimientos, mismos que apoyaran en la formación del pensamiento individual en continua relación con el pensamiento colectivo (Nunes de Almeida 2002, 19).

Por esta realidad que se evidencia es que se plantea al factor lúdico como una estrategia muy interesante ya que su implementación en las aulas favorecería en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que al motivar a los alumnos se despertara el interés en adquirir nuevos conocimientos, y para esto el rol que juega el docente es determinante puesto que sus metodologías deben estar encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del estudiante por aprender.

El presente trabajo además de destacar la discusión académica en torno a la importancia del juego hace una propuesta de innovación para aplicar el factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales; esta propuesta está respaldada por aportes teóricos importantes de varios autores que investigaron este tema.

Me apoyo en varios estudios que han demostrado que la aplicación de la lúdica implica el desarrollo del pensamiento creativo, solución de problemas, capacidad para adquirir nuevos conocimientos, combatir problemas de conducta, mejorar el autoestima y desarrollo de lenguaje, así como desarrollar habilidades para el uso de herramientas, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, captando la atención de los alumnos hacia un aprendizaje específico.

Este trabajo tiene como objeto contribuir al proceso de aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto de EGB diseñando estrategias que permitan insertar la lúdica, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de la educación.

En el primer capítulo se describe la situación actual en la que se encuentran las escuelas frente a la sociedad, el modelo disciplinario tradicional de la escuela, se explica cómo las investigaciones de Piaget, Vygotsky, Montessori ayudaron a superar este modelo, las preguntas que guían el trabajo y se plantean los objetivos que se esperan alcanzar, se realiza la sustentación teórica del trabajo, en la que se profundiza el aporte de varios autores sobre lo “lúdico” como una teoría de aprendizaje, cómo el modelo de Piaget contribuye a superar la educación tradicional a través de lo lúdico, la pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico, el papel del juego según María Montessori

En el capítulo segundo se presenta una propuesta de enseñanza de las ciencias sociales basada en el juego para los estudiantes del sexto año de Educación General Básica. Para el diagnóstico de la necesidad de propiciar mejoras didácticas en cuanto de la enseñanza de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto año se realizó un intercambio de ideas, experiencias y opiniones entre los docentes; así como también

realizó observaciones en el aula, con la finalidad de apreciar las actividades de los estudiantes respecto a los contenidos.

La guía recogerá los aportes de los autores antes mencionados, permitirá al estudiante la recreación, la diversión, el trabajo en equipo, saber ganar, saber perder, saber controlar la frustración, saber respetar las instrucciones, reglas y tiempos, la creatividad, la imaginación, la atención y la memoria. Se espera que estos juegos apoyen el trabajo del profesor, quien puede, con toda libertad, adaptarlos o recrearlos según lo estime conveniente y de esta manera brindar la ayuda que requiere el estudiante en el proceso de enseñanza.

La escuela requiere generar estrategias y ambientes pedagógicos dentro de los cuales se promueva la creación de conocimientos, por medio de relaciones horizontales que brinden la posibilidad de participación en relación con las nuevas posibilidades y los caminos a recorrer en pro de las transformaciones de los enfoques tradicionalistas y utilitarios, que impiden toda posibilidad de cambio.

En la actualidad se reconocen experiencias formativas tradicionalistas a la hora de generar procesos de transformación en las escuelas lo cual dificulta el aprendizaje en los estudiantes, experiencias investigativas como la que se expone en este trabajo demuestra que es posible asumir un sujeto diferente, un sujeto que se encuentra cargado de sentido y significado, un ser que es complejo, que está lleno de emociones, por lo tanto se deben buscar alternativas que reconozcan al sujeto como ser humano y no como objeto.



## **Capítulo Primero**

### **Enfoques pedagógicos sobre la importancia de lo lúdico en la enseñanza**

Las contribuciones y experiencias de diferentes autores permiten apreciar muchas e innovadoras estrategias que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación. Por ello se ha documentado firmemente desde ensayos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre el desinterés escolar en el aprendizaje que en definitiva es lo que nos lleva a la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico para lo cual se ha tomado autores relacionados respecto al beneficio de la lúdica en el aprendizaje.

En este capítulo se realiza una explicación de la educación tradicional y sus principales características, así como también los roles que juegan el estudiante y el profesor. Así como también se describe los aportes de diferentes autores frente al tema. Psicólogos como Piaget, Vygotsky, Elkonin, Montessori señalan la importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

A criterio del investigador se inclina más por la teoría de Vygotski ya que esta defiende que el juego nace de la necesidad del niño, el juego es un factor básico en su desarrollo. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales. Esto viene a decir que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar. No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) refiriéndose a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno.

#### **1. La Practica escolar tradicional**

La escuela tal y como la conocemos fue creada durante el siglo XVII con la finalidad de hacer que las personas tuvieran las habilidades necesarias para las empresas de aquella época. En actualidad es algo que sigue sucediendo, ya que las escuelas no

preparan a los niños para el futuro simplemente crea mano de obra para el aparato productivo, la escuela no deja de ser un entrenamiento para el mundo capitalista. (Urraco, Nogales 2013, 157)

Su finalidad es la conservación del orden de cosas y para ello el profesor asume el poder y la autoridad como transmisor esencial de conocimientos, quien exige disciplina y obediencia, apropiándose de una imagen impositiva, coercitiva, paternalista, autoritaria, que ha trascendido más allá de un siglo y subsiste hoy día, por lo que se le reconoce como Escuela Tradicional.

En este modelo el contenido viene dado por los conocimientos y valores acumulados por la sociedad y las ciencias, como verdades acabadas, todo lo cual aparece divorciado de las experiencias y realidades del alumno y su contexto, contenidos representados en el maestro. El contenido curricular es racionalista, académico, apegado a la ciencia y se presenta metafísicamente, sin una lógica interna, en partes aisladas, lo que conlleva a desarrollar un pensamiento empírico, no teórico, de tipo descriptivo.

Para ello el método fundamental es el discurso expositivo del profesor, con procedimientos siempre verbalistas, mientras el aprendizaje se reduce a repetir y memorizar. La acción del alumno está limitada a la palabra que se fija y repite, conformando una personalidad pasiva y dependiente.

Caracterizado por la marcada diferencia de roles entre el alumno y el profesor. En este tipo de sistema educativo el alumno es un receptor pasivo de la información, mientras que todo el peso del proceso educativo recae en el profesor, el cual debe ser un experto en la materia.

En la escuela tradicional el docente asume el poder, control y la autoridad en la clase, es el transmisor del conocimiento, la figura del estudiante se ve reducida a memorizar y repetir conocimientos, a escuchar y seguir las normas prescritas por el docente. En el aula de clases los ejes de lo que sucede en ella son el docente y los contenidos que guardan los textos.

La evaluación en este modelo estaba orientada a los contenidos que están en los libros que el estudiante debía memorizar y repetirlos en las evaluaciones orales o escritas, no le prestaba importancia a lo que el alumno pueda llegar a descubrir por sí solo, sin embargo, cuando fracasaba en alguna de las evaluaciones el alumno era considerado el único responsable, ya que al tener en cuenta sólo los resultados y evaluar a todos con el mismo instrumento, no se respeta ni se pone en práctica el principio de la igualdad de oportunidades, como tampoco la diversidad que pueda existir en el aula de clases.

Prácticamente es un sistema de selección de los considerados “mejores” estudiantes y exclusión de todos aquellos no que responden a las exigencias del sistema. (Bonvecchio, Maggioni, 2006, 30)

Luego de la revisión de las evaluaciones la calificación puesta por el docente era irrefutable, esto a su vez va de la mano con el autoritarismo ya que el alumno no podría realizar ningún cuestionamiento al respecto ya que esto es considerado una falta de respeto y sería sancionado con un castigo, para evitar la especulación simplemente el docente no daba a conocer la nota que va poniendo a las lecciones.

A pesar de la antigüedad de este, llegó a la cima en la época de la Revolución Industrial, donde el modelo pedagógico tradicional destacó por su fácil aplicación y por permitir la posibilidad de estandarizar los conocimientos, por lo que un solo profesor podía encargarse de la educación de una gran cantidad de alumnos. (Jesen, 2004, 12)

A pesar de su popularidad en tiempos pasados, el modelo pedagógico tradicional no está exento de críticas. Con el paso del tiempo, tanto alumnos como los propios cuerpos de profesores, reclaman que este ha quedado obsoleto; siendo considerado como un modelo predecible, poco estimulante y que necesita una adaptación urgente a los nuevos tiempos. El educador solo viene a desempeñar el rol de emisor y el alumno es un receptor quien lo escucha en forma pasiva. (Picado, 2006, 52)

La práctica escolar tradicional basada en la autoridad del maestro implica una serie de actividades monótonas que tienen como resultado el pontificar, interrogar, vigilar y sancionar de forma constante. (Gonzales, 1988, 168).

En el modelo tradicional la educación del alumno no puede concebirse sin la autoridad firme del maestro, una autoridad que se reduce a la acción de mandar, la educación tampoco puede concebirse sin una estricta disciplina a la que debe someterse al alumno. En esta pedagogía se introduce un nuevo principio educativo, la repetición, es decir, incidir de forma reiterada sobre lo que ya se ha aprendido, con el objetivo de conducir al alumno de modo mecánico, incluso a veces irreflexivo, hacia el saber y la virtud. El silencio se contempla como otra norma o principio educativo de esta pedagogía, un silencio necesario para captar la atención del alumno y evitar cualquier distracción que no sería controlada por el maestro. (Esplot, 2006, 62)

La educación tradicional se apoya en la teoría griega del hombre como animal racional, lo específicamente humano es la inteligencia, mente o intelecto. Una de las manifestaciones de esta corriente es el espiritualismo católico, el más tradicional en nuestro país, pues fue el adoptado en la época de la colonia desde sus comienzos

incorporó la teoría platónica del cuerpo como causa y principio del mal. (Bonvecchio, Maggioni, 2006, 29)

La misión de este tipo de educación consiste en cultivar y alimentar la inteligencia a través de las ideas. A la sociedad corresponde transmitir su patrimonio cultural a las nuevas generaciones, La cultura debe ser "depositada" en la cabeza del alumno, quien la debe en la memoria.

La estrategia de enseñanza se basa en el supuesto o hipótesis no siempre consciente de que el aprendizaje se logra por la palabra escuchada o leída, lo que sustenta la clase magistral y la repetición mecánica, por consiguiente, esa tarea debe ser exclusivamente individual ya que no se permite criticar y entre los alumnos no se permite la comunicación porque entre ellos no tienen nada que enseñarse.

Esta concepción, enmarcada en una relación de autoritarismo de los adultos hacia los jóvenes y niños apela al espíritu de obediencia y al castigo como refuerzo del aprendizaje, de esta concepción podemos decir que nacieron los dichos celebres como aquel de "magister dixit" o el de "la letra con sangre, entra".

Las características anteriormente mencionadas son las que más se destacaron en este modelo, mismo que permanece y se practica hasta la actualidad y es el que se mantiene implementado en la gran mayoría de centros educativos a nivel mundial, independientemente del grado académico.

La educación moderna ha implementado una serie de métodos y estrategias de enseñanza con la finalidad de promover la participación del estudiante en el proceso enseñanza aprendizaje ya que se basa en el método científico, que enseña a pensar, actuar, predecir y resolver. La interacción entre los alumnos es muy importante, pues el trabajo en equipo permite el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de habilidades como la tolerancia y el respeto, esta es una de las características principales que la diferencian de la educación tradicional, otra de las características es la creencia que el alumno no tiene posibilidades y capacidades de generar conocimientos y auto responsabilizarse de su aprendizaje. (Gonzales Guerrero, 2004, 102).

La razón por la que la educación y la forma de enseñar debe cambiar es porque los niños ya no necesitan que se les brinde el conocimiento directamente, prefieren descubrirlo mediante la exploración, estableciendo relaciones y trabajando en equipo. Las evaluaciones ya no deberían estar orientadas al contenido conceptual que cada alumno puede recordar en un determinado momento, esto no garantiza todo lo que él sabe, sobre todo por el nerviosismo propio de toda situación de examen más bien ese tipo de

evaluaciones consiste en una medición de la memoria a corto plazo. (Delgado Mariscal, 2006, 225)

En la actualidad los niños y los jóvenes perciben el mundo de una manera diferente a la que lo hacemos los adultos, por lo tanto, es una obligación para las escuelas adaptar la educación a esa forma en la que las nuevas generaciones se relacionan con su entorno. Debido a nuestra formación, los adultos percibimos el mundo de una manera más lineal y cíclica, pero a los niños nada es más aburrido que hacer lo mismo en el mismo lugar todo el tiempo. (Pogre 2004, 11)

Esta corriente nunca planteó la cuestión de la evaluación en el sentido que le damos hoy, quienes siguen aún en la actualidad enmarcados en ella sólo proceden a obtener una información para determinar una calificación en definitiva sólo aparece la función administrativa de la evaluación, calificar para acreditar.

Por lo tanto, esta es la razón principal por la que una educación lúdica es una respuesta significativa para poder plantear nuevos objetivos que mejoren los resultados que hasta ahora nos han dado los métodos tradicionales, en los métodos que respectan en la Escuela Tradicional, el niño memoriza conceptos que no son incorporados a su vivencia ni a su experiencia.

La Escuela Tradicional, se refiere a la implantación de un solo método, sin tomar en cuenta las características del sujeto de estudio, y en donde el rol del maestro es el de quien organiza el conocimiento y elabora la materia que ha de ser aprendida, el maestro es el que sabe, el que enseña y el alumno solo es el que escucha y memoriza.

En la Escuela Tradicional, no se toma en consideración al alumno para la elaboración de sus objetivos, las amenazas, el castigo y la disciplina son fundamentales. Se suponía que de esta manera aprendían mejor anteponiéndose la restricción a la razón, no se busca la creatividad, los alumnos aprenden por medio de libros y maestros.

Así la Escuela Tradicional, después de cientos de años de haber surgido permanece y se reproduce incorporando en su quehacer educativo sus principios. Dando así, la percepción de renovarse de cuando en cuando, aunque en su esencia continúa reproduciendo los mismos postulados que ha pregonado desde sus inicios. Por lo anteriormente mencionado se puede decir que la educación tradicional no cuenta con el factor lúdico en sus prácticas ni métodos.

A continuación, presento los postulados de Piaget, Montessori, Vygotsky en referencia a la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje

## **2. La pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico**

Lev Semyonovich Vygotsky fue un brillante psicólogo del desarrollo soviético, nació el 17 de noviembre de 1896, en Orsha, Imperio Ruso, actual Bielorrusia, hijo de Celia Moiseevna Vigodskaya y Simcha L. Vygotski, banquero. Tuvo siete hermanos, se crió en una familia acomodada de ascendencia judía en la ciudad de Gomel, Bielorrusia, donde recibió su educación primaria. Después de la escuela secundaria, se matriculó en la Universidad de Moscú en 1913, inicialmente para estudiar medicina, después cursó estudios de lingüística y filosofía, antes de dedicarse a la investigación psicológica.

Gran investigador y teórico, Vygotsky, aunque tuvo una vida corta, es conocido como el Mozart de la psicología. El objetivo de toda su vida fue utilizar la metodología marxista para reformular las teorías psicológicas de acuerdo con dicho pensamiento, y abordar los problemas sociales y políticos que enfrenta la nueva nación a medida que pasó del feudalismo al socialismo.

La teoría Sociocultural de Lev Vygotsky se centra en la importancia del entorno social de los individuos, así como del lenguaje y la colaboración para la adquisición y transmisión de cultura. Así mismo, uno de sus más importantes preceptos es la zona de desarrollo próximo, entendido esto como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz. Esta noción constituye a la vez un fundamento a favor de la inclusión de los alumnos con alguna necesidad educativa especial al entorno común y un referente fundamental al momento de diseñar las actividades en una secuencia didáctica.

Resumiendo, lo fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los seres humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social. El desarrollo consiste en la internalización de instrumentos culturales como el lenguaje, que pertenecen al grupo humano en el cual nacemos, destacando que los productos culturales son transmitidos a través de la interacción social.

Su idea fundamental era que los niños necesitan interacción social con adultos y niños mayores para avanzar en su desarrollo psicológico. Sin embargo, su trabajo fue rechazado en la Unión Soviética bajo el liderazgo de Joseph Stalin, y no fue liberado en Occidente hasta décadas después de su muerte. Vygotsky afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del

niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. (Morrison, 2005, 100)

En su opinión, el juego favorece para la creación de una zona de desarrollo próximo, lo que el niño logra hacer sin ayuda y lo que puede lograr bajo la guía de un adulto o en interacción con sus compañeros.

El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008). Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de esta “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana” (Ortega, 1992).

El juego no se hace como simple distracción, sino que es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño. Según Vygotsky, los factores sociales y biológicos son tan importantes en el aprendizaje, porque estos ocurren primero en un plano social o externo y solo después de un proceso de asimilación se transforman en individual e interno.

Elkonin (1985) señala que el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol

representado por el niño en este tipo de juego. Desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación (Ortega, 1991).

Vygotsky y Elkonin consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales (Linaza y Maldonado, 1987).

Entre las críticas más importantes que se han hecho a la teoría de la perspectiva sociocultural del juego de Vygotsky y Elkonin se encuentran las siguientes: La interpretación del juego se concentra en la estructura de la situación lúdica sin descubrir las fuentes del juego; la interpretación de la situación lúdica como nacida del “traslado” de los significados y, más aún, de la tentativa de inferir el juego de la necesidad de “jugar a los significados” es estrictamente intelectualista; y al excluir arbitrariamente las formas precoces en las que el niño, sin crear ninguna situación ficticia, representa alguna acción extraída de la situación real, esta teoría se priva de la posibilidad de comprenderlo en su desarrollo (Elkonin, 1985).

Las ideas de Vygotsky tienen una gran importancia en psicología y en pedagogía de la formación y de la educación. Vygotsky ha desarrollado la idea del proceso educacional activo, el papel del profesor es el de mediador y facilitador, cuya forma de interactuar con los alumnos, se realiza por medio del uso del lenguaje y el diálogo.

Vygotsky puso en evidencia la dinámica del entorno social que reúne a alumno y profesor. La base de la formación debe ser creada sobre las actividades del alumno, y todo, el arte del educador reside en la manera como dirige y regula sus actividades. El maestro es el organizador del entorno, regulador y controlador de su interacción con el alumno. El entorno social es una fuerza real que pone en marcha el proceso educacional y el papel general del educador consiste en dirigir esta fuerza.

El fin más importante de la psicología, de la formación y de la educación, es el desarrollo orientado y premeditado de nuevas formas de comportamiento, de las actividades del niño, es decir de una organización continua del desarrollo. Para Vygotsky, una educación bien organizada del niño tiene una influencia directa sobre el desarrollo mental, y hace posible, varios procesos que de otra manera sería imposible lograrlos. La educación es un elemento interno, indispensable en el proceso de desarrollo de las características personales del niño, características históricas y no naturales.

Las ideas de Vygotsky sobre el desarrollo cognitivo y el papel del juego en la vida del niño pequeño son un factor muy provocativo e innovador, pues se adelantan a su tiempo. De acuerdo con su énfasis sobre el empleo de signos por parte de los niños, descuidó la función sensorial del juego y en su lugar enfatizó la función del juego, en tanto y cuanta representación, relacionado con los reglamentos, pues toda actividad lúdica educativa posee reglas del juego. Dice que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, en el juego, es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo (Vygotsky, 2000, 156).

Las ideas principales para entender su teoría lúdica son: el contexto en el cual se desenvuelve el niño y el desarrollo cognitivo dialéctico a partir del juego como representación: sirve como una única influencia general en la zona próxima de desarrollo sin el cual los niños no se desarrollarían en sus procesos psicológicos superiores (Berk y Winsler, 1995, 52). Después de criticar algunas concepciones del juego, tales como relacionarlo con el placer, con la necesidad, con factores biológicos, Vygotsky sin dejar de lado estos factores, entendió la necesidad como factor integral y fundamental para el desarrollo cognitivo del niño. Dice: “La sucesiva maduración de las necesidades es un tema central en esta discusión, porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, sino como capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad” (Vygotsky, 2000. 142.) Aunque no indica cuáles son estas necesidades especiales, sí señala que las necesidades irrealizadas son la causa del juego; de ahí que su teoría sea materialista; el juego parte de la necesidad y de la acción.

Desde una perspectiva dialéctica, las necesidades irrealizadas, los deseos insatisfechos o que no pudieron ser gratificados u olvidados inmediatamente en la conciencia del niño producen una crisis, una tensión, como tal, un cambio que empuja al niño a encontrar su gratificación y, para ello, el niño entra en un mundo ilusorio o imaginario en el que los deseos insatisfechos se introyectan en su conciencia pero que al proyectarse en la realidad externa, en el mundo de afuera, encuentran cabida en ese otro mundo que llamamos juego. Dice Vygotsky que la imaginación representa una forma específicamente humana de actividad consciente, al igual que todas las funciones del conocimiento surge originariamente de la acción (Vygotsky, 2000, 143), puesto que la

imaginación es como un juego sin acción, sólo representa lo lúdico; luego, para superar esa crisis, el niño juega.

### **3. Cómo el modelo de Piaget contribuye a superar la Educación Tradicional a través de lo lúdico**

Jean William Fritz Piaget Jackson nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel, Suiza. Fue el primogénito del profesor de literatura medieval Arthur Piaget y de Rebecca Jackson, hija del propietario de la primera fábrica de acero al crisol de Francia, fue un célebre científico, psicólogo y epistemólogo trabajó durante muchos años en Francia. Doctorado en Filosofía y Psicología, ocupó la cátedra sobre tales especialidades en las Universidades de Neuchatel, Ginebra, Lausana y Sorbona.

Cuando murió era el más célebre y destacado psicólogo de gran influencia en el mundo occidental. Fue durante muchos años director del Instituto Jean-Jaques Rousseau de Ginebra, cargo en el cual había sido designado en 1929. Aunque su influencia en el continente europeo fue muy grande, en el mundo psicológico anglosajón su repercusión no apareció hasta fines de la década de 1950, debido en parte a su insistencia en explorar el mundo interior infantil, lo cual chocaba con el conductismo de aquella época.

En su teoría del desarrollo cognitivo Piaget señala que el hombre no es únicamente producto del medio ambiente o de sus disposiciones internas, sino una construcción propia, un resultado paulatino de la interacción entre estos factores. Asimismo, se interesó por las principales características del desarrollo cognitivo y diferenció cuatro periodos a través de los cuales se construyen las nociones, conceptos y operaciones lógico-formales

Para Piaget el juego está integrado a la inteligencia de los niños, menciona que Piaget se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la

etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Para Piaget el juego está integrado a la inteligencia de los niños, menciona que en la cuarta etapa los niños no solo tratan de cooperar, sino que hasta parecen experimentar un placer especial en tener todas las cosas posibles y en codificarlas, por lo cual el interés dominante a esa edad parece dirigirse a la regla como tal.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Según lo expresado en los párrafos anteriores podemos decir que el juego para Piaget es una actividad de gran valor en la construcción del ser humano tanto en lo cognitivo como en lo moral, este pensamiento es totalmente contrario al que se maneja

en educación tradicional en donde los alumnos simplemente aprenden por medio de libros y maestros.

### **Diferencias y semejanzas entre las teorías de Piaget y Vygotski**

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky y Groos demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

También es importante resaltar que para Karl Groos, el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que son reacciones y necesidades naturales e innatas que lo preparan para su etapa adulta (Ferrerres, 2004, 53); mientras que para Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. El juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o

culturales distintos; permite el contacto entre el docente y su estudiante. Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una micro sociedad a través de la cual el estudiante realiza aprendizajes de la vida social.

Lo antes mencionado se opone totalmente al modelo tradicional en el cual se practica una enseñanza enciclopedista e intelectualista, no se toma en cuenta conocimientos previos del estudiante ni sus experiencias sobre el tema. El maestro es simplemente expositivo, ofrece una cantidad de información para ser memorizada y luego repetida por el alumno en evaluaciones, lecciones, trabajos por el alumno, la relación estudiante-docente es muy vertical ya que predomina el carácter autoritario del maestro y el estudiante pasa a convertirse en un sujeto pasivo el cual se limita a escuchar.

#### **4. El papel del juego según María Montessori**

María Montessori nació el 31 de agosto de 1870 en Chiaravalle, Italia, sus padres fueron Renilde Stoppani y Alessandro Montessori, cursó estudios de ingeniería a los 14 años, después estudió biología y fue aceptada en la Facultad de Medicina de la Universidad de Roma donde se graduó en 1896 como la primera mujer médica en Italia.

Comenzó a trabajar en la "Casa di Bambini" en 1906 en Roma, reconocida por el método Montessori para la educación, presentado en Roma en el año 1907, su sistema, extendido por todo el mundo, defiende el desarrollo de la iniciativa y de la autoconfianza para permitir a los niños hacer por ellos mismos las cosas que les interesan, sin los límites de una severa disciplina.

Cuando un niño está preparado para aprender algo nuevo y más difícil, el profesor dirige los primeros momentos para evitar esfuerzos excesivos y el aprendizaje de hábitos erróneos; después el niño aprende solo. María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Se debe observar al niño en su entorno para adaptar las enseñanzas a su desarrollo. El adulto no es un profesor al uso, sino que su rol es el de guía. Debe intervenir lo menos posible ya que la clave de esta pedagogía es dejar al niño pensar y actuar por sí

mismo. El profesor no imparte premios ni castigos, las ganas de aprender deben salir del niño. (Poussin, 2019, 32)

El adulto debe estar atento al desarrollo del niño y, cuando esté preparado para una nueva lección, el guía dejará a su alcance nuevos materiales y le enseñará nuevas actividades para que el pequeño escoja. Así, no se deben introducir conceptos ni enseñanzas en la mente del niño, sino que debe ser él mismo el que los perciba y quiera aprenderlos. (Ferrándiz García, 2005, 111)

Se debe satisfacer siempre la curiosidad del niño y dejarle experimentar con sus propias ideas. Debe ser él el que encuentre la solución a sus problemas.

El entorno es fundamental, para Montessori no deben ser clases normales con pupitres y pizarra al frente. El ambiente debe estar preparado de manera especial basándose en los principios de simplicidad, belleza y orden. Debe ser amplio, luminoso, cálido, los materiales de aprendizaje deben estar al alcance de los niños.

El aula debe estar dividida en áreas temáticas y se les debe permitir libertad de movimientos para que escojan lo que necesiten, los materiales didácticos deben ser autocorrectivos: el niño se corrige a sí mismo y debe reconocer el error por sí solo. Estos materiales deben poseer un grado más o menos elaborado de 4 valores fundamentales: funcional, experimental, de estructuración y de relación. (Ferrándiz García, 2005)

Para Montessori la libertad es sinónimo de disciplina para la actividad; cuando crezca el niño, esta actividad se traducirá en trabajo, pero esta disciplina activa en el niño pequeño es una actividad lúdica y comprende los siguientes aspectos:

1. En la “Casa para niños”, estos serán enseñados con muy buenas intenciones por los adultos; existían estantes abiertos ofrecidos por los adultos para que el niño tuviera acceso, estos estantes eran un material didáctico para jugar con ellos.

2. El material didáctico contenía objetos muy diferentes: sólidos geométricos para introducirle en el conocimiento científico.

3. También el material didáctico incluía botones que deberían hacerse pasar por ojales; muestras de lana en diferentes matices de colores; cajitas para aprender a diferenciar sonidos, telas de diferentes texturas, etc.; con el objetivo de que el niño aprenda jugando el mundo de arte y de esta manera introducirle en el trabajo primoroso.

4. Objetos de la vida cotidiana: pequeñas escobas, planchas, limpiadores de zapatos con el objetivo de que el niño aprenda a trabajar y a ser independiente.

5. Con el juego didáctico y aplicando la disciplina activa, el niño se despertaba cognitivamente mediante la educación sensorial. “Por esto, el punto de partida de toda su

didáctica es la educación sensorial será, además, el primer paso para una educación estética. (Padilla, 2012. 106)

El fin último de esta pedagogía es la autonomía y el autodesarrollo, que el niño descubra solo la maravilla de aprender cosas nuevas. Se busca formar pensadores críticos y con valores morales. El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad, el carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad.

El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Según lo expuesto por los autores analizados se puede concluir que, a pesar de las diferencias en sus respectivas explicaciones del origen y desarrollo del pensamiento, las ideas de Piaget, Vygotski y Montessori con relación a la educación convergen y se complementan. Sus respectivos discursos en tomo al proceso enseñanza-aprendizaje articularon una dura crítica a la visión tradicional de que el conocimiento puede transmitirse, reaccionaron explícitamente a las teorías del aprendizaje y los modelos educativos que ignoran sistemáticamente las motivaciones, 'intereses, valores, actitudes y sentimientos de quienes aprenden, realizan una crítica a la educación tradicional ya que este modelo pedagógico persigue el memorismo de los contenidos y lograr control y disciplina en el aula. Esta pedagogía ha estado poco orientada a explorar y construir sobre los intereses, interrogantes, conocimientos y capacidades que traen los estudiantes a la escuela.

Las ideas pedagógicas de estos autores ofrecen las bases para construir una conceptualización alterna a la educación tradicional; una del proceso enseñanza aprendizaje que resulte en una educación con significado y sentido, tanto para quienes educan como para quienes son educados.

## Aspectos destacados en las teorías de Vygotski, Piaget y Montessori.

| Lo lúdico en la pedagogía de Lev Vygotsky  | Lo lúdico en la pedagogía de Jean Piaget   | Lo lúdico en la pedagogía de Montessori  |
|--|--|--|
| <p>Considero según lo analizado anteriormente que este autor tiene una teoría más completa y clara del papel del juego en el desarrollo cognitivo del niño y su relación con el lenguaje, relación que como ya indicamos es dialéctica; comienza con la acción necesaria dentro de una situación dada, como tesis; luego, lo lúdico juega un papel transitorio, como antítesis, y se proyecta hacia el lenguaje o significación como síntesis; este lenguaje no es sensorial, sino que es una representación. El juego dialectico entre acción-significación se cubre dialécticamente de acuerdo con el desarrollo cognitivo que el niño va adquiriendo a través del tiempo.</p> | <p>Piaget parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.</p> | <p>La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El método Montessori concibe la educación como una auto educación porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, debido a que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo. El método se apoya en el asociar y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos.</p> |

## 5. Otras Investigaciones relacionadas con el factor lúdico

Contreras, L. (2010), realizó una investigación titulada Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje Significativo de las Ciencias Biológicas en Educación Básica en los liceos del Municipio Escolar 1, Parroquia Francisco Ochoa del Estado Zulia- Venezuela. El estudio consistió en un proyecto que estuvo enfocado en una población de 30 docentes de Ciencias Biológicas. Para la recolección de datos aplicó un cuestionario de 23 preguntas, mismo que sirvió al investigador para realizar un diagnóstico de las estrategias que emplean los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Biológicas en el aula de clases. Los resultados arrojaron una tendencia alta por la utilización de estrategias que promuevan la formación de grupos de aprendizaje en los cuales todos participen brindando distintas opiniones, empleando varios tipos de comunicación y tomando al debate como una herramienta para la socialización.

También se logró evidenciar una tendencia elevada frente al empleo de estrategias nuevas e innovadoras mapas conceptuales, organizadores gráficos, en las que se puede apreciar una estructuración jerárquica de la información presentada. Partiendo de los resultados obtenidos se inició con el diseño de una propuesta de estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo.

Ballesteros, O. (2011), desarrolla un trabajo de investigación en el cual plantea una estrategia metodológica basada en el factor lúdico misma que servirá para fomentar las competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte de los estudiantes del colegio Las Américas I.E.D de Bogotá. Dicha propuesta tiene como eje principal que el aprendizaje no solo es un proceso cognitivo, sino que también a su vez involucra el factor afectivo, mismo que se puede apoyar en la lúdica como herramienta para generar motivación intelectual. El avance del nivel de aprendizaje de la teoría corpuscular se evaluó teniendo en cuenta cuatro dimensiones: La imagen de la materia, aceptación del vacío, características de las partículas, y el nivel explicativo, esta evaluación arrojó los siguientes resultados: del 100% de los estudiantes el 55% pasó de una teoría macro-micro a una teoría partículas-vacío y un 45% se conservó en una visión macro-micro de la materia.

Montoya, L (2012), realizó una investigación denominada La Lúdica como una estrategia para el desarrollo de las competencias ciudadanas. Es un proyecto pedagógico que estará orientado al fortalecimiento de las competencias ciudadanas; además dicho proyecto proveerá estrategias didácticas innovadoras a los docentes en relación con las

competencias ciudadanas, mismas que son parte del proceso formativo holístico de los estudiantes, este proyecto está enmarcado en experiencias reflexivas, las cuales buscan sensibilizar y renovar las experiencias tanto dentro como fuera del aula de clases basándose en tres fases como son: aislamiento, ejecución, y evaluación. Mediante estrategias lúdicas los niños comprenderán la importancia de aceptar al otro tal y como es, no excluyendo a ningún compañero de clase por su género, raza, cultura, entre otros.

Duran, Y. y otros (2015), realizaron una investigación acción participativa, cuyo propósito fue diseñar una propuesta basada en actividades lúdicas recreativas para el buen uso del tiempo libre en el Centro Educativo de Nuevo Sucre Colombia. Trabajaron con 22 estudiantes del quinto grado, 1 docente, y 19 padres de familia. El proyecto lo realizaron en las siguientes etapas: diagnóstico, programación, elaboración del informe, negociación para la implementación, y puesta en marcha. Llegaron a la conclusión de que el maestro presta muy poca atención por brindar estrategias que le permitan al estudiante aprovechar de buena manera el tiempo libre del que dispone. También hay que dejar en claro que los padres de familia supieron manifestar que se encuentran muy preocupados en cuanto al uso que le dan al tiempo libre que disponen los estudiantes, demostraron acogida hacia la propuesta como solución a la problemática presentada. Manifestaron que la propuesta desarrollará en sus hijos la espontaneidad, así como la creatividad que lamentablemente en estos tiempos se está perdiendo día a día y esto a su vez les permitirá el descubrir sus destrezas y debilidades, así como también sus gustos, preferencias, sueños, para poder conocerse mejor y de esta manera llegar a desplegar todo su potencial.

Muñoz, C. (2016), desarrolló una investigación en la Universidad Luis Cordero Crespo en Cuenca- Ecuador, con un alumno de cuarto año de Educación Básica General, diagnosticado con el Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad. Realizó entrevistas a la maestra, la madre y otros docentes de la universidad para identificar lo que conocen sobre el trastorno. Concluyó que los juegos lúdicos como estrategia metodológica, sirven para el desarrollo emocional, ayudan a mejorar la enseñanza-aprendizaje porque se transfieren conocimientos significativos. Las diferentes actividades planteadas que exigen esfuerzo y concentración están diseñadas para mejorar la atención concentración, memoria visual, y mantener el autocontrol mediante técnicas de relajación.

Camargo, G. y otros (2017), esta investigación realizada por varias personas va enfocada a implementar estrategias lúdicas que motiven a los niños su permanencia en la escuela y lograr en ellos un aprendizaje significativo. Para esta investigación se diseñó

tres encuestas que fueron aplicadas a 60 estudiantes, 60 padres de familia, y también a 10 profesores que día a día imparten clases en la Institución Educativa San Felipe de Neri ubicada en Cartagena Colombia. Se evidencio que la falta de motivación en los estudiantes es debido a la poca implementación de estrategias lúdicas en el aula de clases, no existe además acompañamiento y apoyo en casa, y a esto sumado los factores externos como el socioeconómico. Por lo antes mencionado se ve necesario la implementación de estrategias lúdicas en las aulas de clase, mismas que servirán de apoyo no solo a los maestros sino también involucrarán a padres de familia en el desarrollo de proceso enseñanza aprendizaje de sus hijos. De esta investigación se concluyó que el factor lúdico puede llegar a convertirse en una herramienta que se la puede aplicar diariamente en las aulas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Los hallazgos que se pueden apreciar en los trabajos analizados evidencian factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos, siendo la creatividad y el aprendizaje significativo los que mayormente se repiten en los discursos, los cuales corresponden a las competencias técnicas (aprender a conocer y hacer). Mientras que la participación y sociabilización son los que muestran mayor frecuencia de aparición dentro de las competencias ciudadanas (aprender a ser y convivir).

Lo anterior evidencia que la lúdica tiene múltiples aportes dentro de los contextos educativos, sin embargo, los factores relativos al aprender a ser y convivir corresponden a los factores que propician la mejora continua del conocer y hacer. Es así porque al fomentar la tolerancia y la aceptación del otro se fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, y con ello el pensar en conjunto para la solución de problemas, dado que la creatividad en conjunto es mayor que la creatividad de uno solo.

A través de la lúdica se fortalece y se mantiene el equilibrio del desarrollo de la vida, este se concibe como un elemento trascendental del proceso enseñanza-aprendizaje. además, es una necesidad del ser humano que le permite potenciar su creatividad en los aspectos psicológico, social y cultural. El conocimiento desde la pedagogía se puede obtener.

Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales. No obstante, se requiere capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito.

Siendo las actividades lúdicas grandes motivadoras y despertadora de la creatividad, mejoran también el desempeño, consecuentemente su aplicación es extensible a otras organizaciones públicas o privada.

Con lo analizado en los distintos trabajos, podemos concluir que los coinciden que la actividad lúdica facilita el aprendizaje libre y espontáneo, el desarrollo emocional y afectivo con las proyecciones hacia el futuro. Aunque el juego es fundamental para el desarrollo durante la infancia, no debemos limitarlo a ninguna edad concreta, sino que debemos utilizarlo como recurso de animación, independientemente del grupo de edad con el que trabajemos.

## Capítulo segundo

### La Propuesta

En base de los aspectos más importantes identificados en el capítulo anterior, como las teorías de los distintos autores citados y los aportes de los trabajos analizados, en este segundo capítulo se describe una propuesta de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje que se practica en el aula de clases, en la cual el estudiante será un sujeto activo, lleno de potencial, capaz de razonar y construir ideas, se tomará en cuenta su personalidad y sus necesidades individuales.

Investigaciones previas nos muestran que el estudiante puede llegar a mejorar el aprendizaje si se encuentra motivado y también si la actividad que realiza llama su atención, esto se puede lograr a través de la aplicación de juegos lúdicos en las horas de clase. La guía que a continuación presentamos está basada en la pedagogía de Piaget, Vygotsky, Montessori ya que según lo analizado en el capítulo anterior estos autores valoran el factor lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje, factor que en la pedagogía tradicional disciplinaria no se lo toma en cuenta.

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños (sus compañeros, amigos) se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el estudiante transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando juega con la escoba como si ésta fuese una espada, simulando batallas, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica.

Piaget, ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, las diversas y variadas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que surgen paralelamente las estructuras cognitivas del estudiante.

Para Montessori, el ambiente, el material y la libertad que se ha de respirar en las instituciones educativas es de suma importancia, el niño ha de poder expresarse con total libertad, para lo cual se le facilitarán la práctica de juegos y el material adecuado para ellos.

Los maestros en las aulas les proporcionan juegos intrascendentes o sin propósito educativo alguno, ya que muchos docentes creen educar a los niños poniéndose a su nivel

con juegos y bufonadas y a veces diciendo cosas sin mucho sentido. Por el contrario, lo que se ha de hacer es tratar de despertar en el alma del niño el hombre latente que duerme todavía en él; se deberían realizar otra serie de juegos más educativos que ayuden y fomenten el proceso de enseñanza aprendizaje.

La guía está adaptada al currículo 2016 establecido por el Ministerio de Educación, en la cual vamos a encontrar actividades que van relacionadas a los distintos temas de estudio que el estudiante trata en su libro de Estudios Sociales de Sexto de EGB.

Para la aplicación de la presente guía de juegos se cuenta con la aprobación de las autoridades de la Institución Educativa, los principales beneficiarios de este proyecto serán los cuatro alumnos del Sexto de EGB, ya que en mi diario trabajo con ellos he observado la resistencia que tienen para estudio de la materia ya sea porque no se sienten motivados y tampoco le encuentran sentido a la lectura de acontecimientos históricos del país.

## **1. Objetivos planteados para la propuesta**

### **Objetivo general**

- Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Sociales en los alumnos del sexto año de EGB

### **Objetivos Específicos**

- Fortalecer la asimilación de los conocimientos que el docente explica en clase mediante la incorporación de juegos didácticos en el proceso de enseñanza.

- Motivar a los estudiantes mediante la incorporación de juegos didácticos en el proceso de enseñanza.

El aprendizaje no será una simple actividad pasiva a través de textos y dictados, o la memorización mecánica. Los estudiantes aprenderán en un entorno de autodescubrimiento y exploración, de manera lúdica favoreciendo la participación activa con la implementación de actividades prácticas, ya que, solo participando, investigando y buscando respuestas se llega realmente al conocimiento, y a la comprensión de un concepto.

La implementación del factor lúdico permitirá que el estudiante desarrolle todo su potencial, puesto que el material se presenta y trabaja en respuesta a las necesidades de los estudiantes, en donde participa activamente con la guía y apoyo de su maestro,

estimulando su curiosidad, además la atención es individual y personal, lo que hace posible tomar en cuenta a cada uno en su totalidad en donde las necesidades particulares de los estudiantes son consideradas.

La guía que a continuación presentamos va enfocada para el trabajo que realiza el docente de Ciencias Sociales en el sexto años de EGB. El propósito de esta guía didáctica es ayudar y brindar directrices a los docentes para mejorar el ambiente en clase con la participación más activa de los estudiantes esto mediante la incorporación de juegos creativos y que llamen la atención de alumno y de esta manera el proceso enseñanza aprendizaje sea mejorado en el aula ya que se despertara el interés y en los estudiantes también permitirá que asimilen y aprendan de mejor manera reforzando habilidades y desarrollando destrezas.

La estructura de esta guía presenta material de apoyo para los docentes, ya que tiene un juego por cada unidad de estudio según el libro con el que cuenta el alumno, los juegos presentados han sido seleccionados y adaptados de manera que puedan satisfacer las necesidades tanto del docente como de los estudiantes.

En cada juego vamos a encontrar su objetivo, instrucciones para su implementación, así como sus respectivas reglas, y las destrezas que se van a desarrollar con la aplicación de este.

El manual contiene una serie de juegos para que los estudiantes apliquen su capacidad de memoria, expresión oral, razonamiento, pensamiento crítico, trabajo en grupo. Estos juegos servirán de apoyo tanto para los estudiantes como para los docentes ya que contribuirá para que el proceso de aprendizaje sea motivador y divertido, esto debido a la implementación del factor lúdico en el aula.

## **2. Justificación de la propuesta**

La importancia de implementar esta guía de juegos didácticos en el proceso educativo de los estudiantes de octavo año de EGB para la asignatura de Estudios Sociales radica en que, al realizar los diferentes juegos propuestos, podrán adquirir habilidades motoras, destrezas y desarrollar valores como la honestidad, el compañerismo y trabajo en equipo, además de adquirir la capacidad de resolver problemas.

De esta manera los estudiantes son los principales beneficiados que adquieren un conocimiento y desarrollan una destreza en cada juego propuesto, así como también el docente que cuenta con un material de fácil empleo para aplicarlo en la clase, que refuerza los contenidos propuestos en el libro de Estudios Sociales de sexto de EGB que la escuela maneja.

Esta guía está enfocada en incentivar a los docentes de la asignatura a emplear actividades lúdicas con más frecuencia en sus horas de clase para de esta manera ayudar a los estudiantes a aprender de manera motivadora, participativa y divertida.

Cabe recalcar que esta propuesta puede ser implementada en otras instituciones para alcanzar los resultados de aprendizaje esperados gracias a las características que presenta.

Con esta propuesta se pretende dar cuenta de una práctica de Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que incorpora el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; dicha práctica tiene la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área. Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo por parte de los estudiantes.

### 3. Metodología

Los juegos que conforman la guía fueron realizados con material reciclable o en su mayoría no requieren materiales costosos o difíciles de conseguir y son de fácil aplicación, se pretende que estos juegos sean fáciles de realizar para que los docentes tengan éxito en su aplicación y de esta manera se logre explotar todo el potencial que presente el estudiante.

Para que las actividades propuestas en la guía tengan el éxito deseado, se recomienda tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Revisar si el material que se va a emplear está acorde al tema tratado y al grupo con el que se va a trabajar.
- Indicar a los estudiantes el objetivo o la finalidad que tiene la aplicación de determinado juego.
- Indicar a los estudiantes las instrucciones o reglas que presenta cada juego para que puedan ser comprendidas y asimiladas por los estudiantes.
- Una vez dadas las indicaciones por parte del docente, el mismo debe dar una demostración del juego para evitar confusiones.
- El docente debe estar atento a si la aplicación de juegos está dando buenos o malos resultados en el aprendizaje de los estudiantes y tomar medidas al respecto.

El docente tiene un gran responsabilidad a la hora de escoger las actividades lúdicas para trabajar con sus estudiantes ya que hoy en día existen variedad de opciones lúdicas que están pensadas para crear una atmósfera de confianza y distensión, para aumentar la motivación y lograr una mayor implicación, otras en cambio sirven para focalizar en lenguajes no verbales, tales como el lenguaje corporal, la mímica y gestos, entrenando en estrategias de compensación para poder expresarse sin palabras.

Por tal motivo la guía que presentamos a continuación será de gran ayuda a los docentes para poder generar un ambiente apropiado de aprendizaje.

#### 4. Guía Juegos Didácticos Propuestos

| <b>Juego didáctico</b>                  | <b>Número de participantes</b> | <b>Tiempo estimado</b> | <b>Destreza a desarrollar</b>   | <b>Beneficio para el estudiante</b>   | <b>Instrucciones del juego</b>  |
|---|--------------------------------|------------------------|---|---|---|
| Crucigrama                              | 1                              | 20                     | Identificar palabras relacionadas con el Ecuador y sus bellezas Naturales.              | El Estudiante analizara las características de las regiones naturales del Ecuador | Se le explicara al estudiante la estructura del crucigrama y las preguntas van relacionadas con las Regiones Naturales del Ecuador y su ubicación |
| Sigo la pista hasta adivinar la palabra | Todos los estudiantes          | 30                     | Identificar los términos que están relacionados con la Revolución Liberal en el Ecuador | Reconocer el periodo de la revolución liberal sus características y precursores.  | El docente a su criterio forma grupos de tres integrantes, luego empezara con preguntas hasta logara que el estudiante adivine la palabra.        |
| Mi primer cuento, me                    | Todos los estudiantes          | 40                     | Reconocer la importancia del Banano   | Favorece la imaginación, expresión verbal y la atención.                          | El estudiante en compañía de su docente   |

|   |                         |    |  |   |   |
|---|-------------------------|----|--|---|---|
| convierto en artista                    |                         |    | como recurso de exportación  |   | creara un cuento acorde al tema estudiado.  |
| La rueda Mágica del conocimiento        | Grupos de 3 estudiantes | 15 | Analizar la crisis económica y política entre los años 1920 y 1940                           | Fomenta la competencia, desarrolla una mejor puntería, fomenta la lógica e interpretación gráfica           | El estudiante deberá lanzar el dardo y de acuerdo con la casilla que salga responder a la pregunta formulada por el docente |
| Bingo de la Historia                    | Grupos de 4 estudiantes | 30 | Analizar lo que fue la Guerra con el vecino país del Perú                                    | Mantiene la atención, estimula la actividad perceptiva analítica y enriquece vocabulario referente al tema. | Las cartillas serán impartidas y los estudiantes deberán decir la palabra bingo únicamente si la casilla esta llena.        |
| Mi primera película, soy el mejor actor | Todos los estudiantes   | 40 | Describir la vida cotidiana de las personas en el siglo XX y los cambios con la época actual | Estimula la comunicación y colaboración, fomenta la observación y la interpretación de la realidad          | Dramatización por parte de los estudiantes  |
| El juego del mentiroso                  | Grupos de 6 estudiantes | 40 | El auge bananero   | Fomenta la conversación e interacción entre los alumnos   | Se mezclan las fichas de mentira y verdad luego el  |

|  |                         |    |  |  |  |
|--|-------------------------|----|--|--|--|
|  |                         |    |  |  | estudiante lanza el dado y deberá hablar del tema según la ficha que escogió mentira o verdad.   |
| Armo y me divierto con mi línea del tiempo | Grupos de 5 estudiantes | 40 | El avance de la educación y los derechos políticos y sociales. | El estudiante podrá apreciar el avance de la educación y los derechos políticos y sociales como producto histórico de la lucha por la democracia.                | El docente procede a dividir a los niños en dos grupos (si son muchos se pueden armar más grupos). La finalidad es que cada grupo tenga que armar un rompecabezas con diferentes momentos históricos que se colocara en una línea de tiempo. |
| Mi primer debate                           | 2 grupos de estudiantes | 4  | Los riesgos sísmicos y los planes de contingencia.             | Discutir sobre los riesgos sísmicos que existen en el Ecuador, y las medidas de seguridad que deben tomarse en caso de desastres, sobre todo de modo preventivo. | En una hoja de papel los estudiantes anotaran los principales riesgos naturales a los que el país esta expuesto, luego se debatirá y los estudiantes expondrán medidas que   |

|  |                         |    |                                |   |   |
|--|-------------------------|----|--------------------------------|---|---|
|  |                         |    |                                |   | se debe tomar antes, durante y después de estos, se contrastara las opiniones de todos para lograr establecer las mejores         |
| Sálvame con tu conocimiento.<br>El ahorcado grupal | 4 grupos de estudiantes | 40 | Revisión general de la unidad. | Desarrolla la creatividad y el ingenio, el estudiante asociará las palabras con los temas estudiados para mejorar su aprendizaje, el estudiante obtendrá un mejor manejo de las letras. | Cada estudiante dirá letras y el docente las escribirá en la pizarra si la letra no es de la palabra se irá formando el ahorcado. |

## **PRIMERA ACTIVIDAD**

Crucigrama

Recursos: Crucigrama

Objetivo: Identificar palabras relacionadas con el Ecuador y sus bellezas naturales a partir de definiciones que son propuestas por el docente.

Beneficios del juego: Este tipo de juego mantiene la concentración, optimiza el trabajo individual y mejora el razonamiento lógico y espacial, estimula el aprendizaje individual, elevan el nivel de comprensión

Instrucciones: El docente reparte los crucigramas a cada estudiante, los mismos deben llenar los espacios en blanco de acuerdo con las definiciones presentadas en la parte inferior. El estudiante que logre llenar el crucigrama en el menor tiempo posible gana.

Para Vygotsky el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

## **SEGUNDA ACTIVIDAD**

Sigo la pista hasta adivinar la palabra

Recursos: Pizarrón

Objetivo: Identificar los términos relacionados con La Revolución Liberal.

Beneficios del juego: Este tipo de juego fomenta la autonomía y creatividad, fomenta el trabajo en equipo, estimula la expresión y comprensión oral de vocabulario relacionado con la materia.

Instrucciones: El docente se encarga de forma grupos de tres estudiantes, de manera que dos de ellos sean los encargados de proporcionar las pistas necesarias sobre la palabra escrita en el pizarrón al tercer estudiante que se encuentra de espaldas para que no pueda observar la palabra. Una vez que el estudiante adivine la palabra deberá cambiar de puesto con su compañero de manera que los tres integrantes del grupo hayan participado en el juego. Es importante mencionar que las pistas que los estudiantes proporcionen deben estar vinculadas únicamente a frases u oraciones relacionadas con el término, más no debe mencionarse la palabra dentro de ellas. En caso de que uno de los

estudiantes no haya adivinado la palabra en el tiempo asignado debe ceder su puesto a su compañero, y la palabra será cambiada por otra.

Lev Vygotsky sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

### **TERCERA ACTIVIDAD**

Mi primer cuento, me convierto en artista

Recursos: Cuadernos, esferos, pizarrón

Objetivo: Aumentar la expresión oral con un vocabulario amplio y rico y la expresión escrita ya que el niño y niña siente la necesidad de aprender a escribir para crear él mismo sus propios relatos e historias. Los cuentos, por lo tanto, constituyen un gran recurso para los educadores.

Beneficios del juego: Desarrollo de la inteligencia ya que para inventar historias tenemos que encender nuestra imaginación, pensar soluciones lógicas para cada situación, mantener la coherencia planteada e idear posibles problemas y sus soluciones. Éste es un gran ejercicio para nuestro cerebro. Estimulan la imaginación y la creatividad del niño y niña y poco a poco se despierta la sensibilidad por la belleza. Los cuentos nos ayudan a trabajar la educación en valores a través de sus personajes y hechos que en ellos suceden.

Instrucciones: El Docente expondrá un tema y dará las directrices para que los estudiantes inicien con la construcción del cuento que estará acorde a la temática que se esté tratando en el aula de clases.

Vygotsky expresó que el juego funciona como una zona de desarrollo próximo, que se determina con ayuda de tareas, y se solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los condiscípulos más inteligentes

### **CUARTA ACTIVIDAD**

La rueda Mágica del conocimiento

Recursos: Cartulina, marcadores, pinturas

Objetivo: A nivel físico (motricidad), cognitivo (agilidad mental, resolución de conflictos), social y afectivo (participación, habilidades sociales, constancia, juego en equipo, autonomía).

Beneficios del juego: Aporta un elemento motivador que es el denominado factor suerte y azar. Por todo esto, podemos considerarla como una herramienta que ayuda al desarrollo global del alumnado en todos sus ámbitos.

Instrucciones: El docente explica la temática, dicta las reglas del juego a los estudiantes, asignan los turnos para que no exista desorden (existen unas normas que hay que respetar para no quedar fuera del juego).

El juego para Vygotsky tiene, entre otras, una función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

## **QUINTA ACTIVIDAD**

Bingo de la Historia

Recursos: Cartulinas, colores

Objetivo: Servirá para centrar a los alumnos y conseguir que presten atención en una determinada tarea.

Beneficios del juego: Dada su versatilidad, algunos lo utilizan para enseñar matemática o lenguaje, sustituyendo en el segundo caso, los números por letras. Recientemente se ha conocido la existencia de un bingo muy especial que se utiliza con niños, para fines didácticos: el bingo musical.

Instrucciones: El funcionamiento del bingo tradicional consiste en ir marcando en nuestro cartón los números que, aleatoriamente, van surgiendo en cada momento. El primero que haga línea gana un premio menor; el que complete el cartón al completo, gana el premio mayor.

Para Vygotsky a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama zona de desarrollo próximo

## **SEXTA ACTIVIDAD**

Mi primera película, soy el mejor actor

Recursos: Patios de la institución, trajes diseñados por los estudiantes

Objetivo: Desarrollar la imaginación, creatividad y espontaneidad del alumno.

Beneficios del juego: En educación es una potente herramienta para la educación en valores y la educación emocional. Además, es un elemento motivacional que nos permite también desarrollar la creatividad de los alumnos, por lo que puede aportar mucho

Instrucciones: El docente expondrá a los estudiantes el tema sobre el cual van a recrear y estructurar una película de acuerdo con la temática.

Vygotsky considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres, hábitos, manías y más. Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros.

## **SÉPTIMA ACTIVIDAD**

El juego del mentiroso

Recursos: Pizarrón

Objetivo: Enseñar a los pequeños a decir la verdad y reflexionar sobre las consecuencias de las mentiras.

Beneficios del juego: Fomenta la agilidad mental, y el análisis crítico de un determinado tema.

Instrucciones: El docente diseñara las fichas, el estudiante escogerá una de las fichas y sea su elección deberá hablar del tema como verdad a mentira, los demás estudiantes escucharan el relato y juzgaran si es verdad o mentira.

El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

## **OCTAVA ACTIVIDAD**

Armo y me divierto con mi línea del tiempo

Recursos: Cuaderno, esferos, colores

Objetivo: Comprender a través de la visualidad, el conocimiento histórico y los acontecimientos según su duración

Beneficios del juego: Permite a los alumnos ver con facilidad fechas y acontecimientos importantes, ayuda en los procesos metacognitivos de los estudiantes para la comprensión del tiempo y su correlación con sucesos históricos como pueden ser: eras, periodos, épocas.

Instrucciones: El docente Seleccionara el período que se desea representar, luego se escoge los aspectos o hechos más relevante en una línea de tiempo, las secciones que dividen cada período deben tener la misma medida. Por ejemplo, si se va a hacer una representación de los hechos más importantes del año, el estudiante dividirá en meses. Si es un período histórico, puede estar dividida en décadas o siglos.

La información que da contexto a la línea de tiempo debe ser breve y concreta: por ejemplo, año y título del acontecimiento.

Si la línea de tiempo es horizontal, los hitos o sucesos comienzan a trazarse de izquierda a derecha. Si es una línea vertical, de arriba hacia abajo.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

## **NOVENA ACTIVIDAD**

Mi primer debate

Recursos: Pizarrón, sillas

Objetivo: Plantear, exponer y conocer diferentes posturas y argumentaciones sobre un tema

Beneficios del juego: Fomenta el pensamiento crítico, la motivación, pues otorga a los alumnos el espacio y el momento de expresarse libremente con la responsabilidad que conlleva; también genera una actitud participativa en función del rol que el alumno

debe desempeñar, el debate propicia la creación de una cultura de respeto y tolerancia pues sabemos que hay una gran diversidad de pensamientos, los cuales debemos saber escuchar y abrimos a nuevas formas de ver la situación debatida. Se genera un sentido de identidad de acuerdo a la postura que se defiende y a las propuestas que se construyen durante el ejercicio.

Instrucciones: El docente indicará a los estudiantes el tema que se desarrollará en el debate para que ellos preparen la temática y en la defiendan, el maestro será el moderador quien de los tiempos y especifique los turnos de intervención de los estudiantes para mantener el orden.

Vygotsky considera que la unidad fundamental del juego infantil es el juego protagonizado, característico de los últimos años de la etapa preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales.

### **DÉCIMA ACTIVIDAD**

Sálvame con tu conocimiento el ahorcado

Recursos: Pizarrón

Objetivo: Adivinar una palabra o frase.

Beneficios del juego: Este tipo de juegos estimula la inteligencia, así como también aumenta la concentración y atención, ayuda en la pronunciación de los niños, aumenta el vocabulario, ayuda a aprender palabras nuevas.

Instrucciones: El docente pensará en una palabra o frase y dibujará en el pizarrón una línea por cada letra. Se dibuja la base de la horca (sin el muñeco). El moderador dará una pista al jugador (adivinator), para que este logre identificar una de las letras de la palabra.

Durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores.



## Conclusiones

El juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización, y empleado en forma correcta, constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión. Por tal razón en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del Sexto Año de EGB, constituye una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de esta, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes por medio de juegos estructurados y guiados por el docente.

La aplicación de estrategias didácticas lúdicas tiene una influencia positiva en los estudiantes ya despierta interés por participar en un juego didáctico para comprender mejor un tema, además de considerar que la aplicación de dichas estrategias son útiles e importantes en el proceso educativo ya que le impulsan al estudiante a poner mayor interés por aprender la asignatura de manera agradable y entretenida, y además le permiten desarrollar habilidades, destrezas, valores y exteriorizar sentimientos y emociones reforzando así su parte emocional.

En la educación tradicionalista los docentes desarrollan el proceso enseñanza-aprendizaje empleando actividades, recursos y estrategias como trabajos grupales e individuales, lecturas comprensivas, glosarios, ensayos, cuadros sinópticos, entre otros. Los mismos que son muy útiles en el proceso educativo, sin embargo, el empleo de estrategias didácticas lúdicas en el aula mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que la docente cuenta con estrategias de enseñanza innovadoras y a su vez los estudiantes adquieren un aprendizaje que además de proporcionarles entretenimiento despierta su interés por aprender y participar más.

Los elementos que presenta la guía de juegos didácticos se basan principalmente en los objetivos y las actividades que el estudiante debe cumplir bajo la supervisión del docente, cabe mencionar que la guía al ser un material de apoyo para reforzar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje cuenta con todas las facilidades y explicaciones para que el docente pueda emplearla adecuadamente.

La correcta estructuración de un ambiente lúdico favorece y transforma el discurso vertical y muy distanciado del docente, las relaciones docentes estudiante se verán beneficiadas ya que se evitarán tensiones y contradicciones propias de la educación tradicional en donde la autoridad del docente no puede ser cuestionada. El desarrollo de

juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje es una herramienta poco valorada en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar los resultados de aprendizaje y propiciar ambientes de convivencia verticales.

El factor lúdico en el aula de clases implementado desde objetivos específicos como la concentración, atención y la convivencia ayudara a dinamizar las relaciones al interior del aula, al igual que refuerza concepto y despliega saberes en equipo. En cuanto a su práctica en el aula de clases se debe realizar una clasificación de los juegos a utilizar según la temática que se va tratar por tal motivo se deberá realizar un diagnóstico de los estudiantes para conocer gustos y preferencias y de esta manera diseñar y construir instrumentos para implementarlos en el proceso enseñanza aprendizaje, cabe recalcar que se debe realizar un correcto seguimiento de la implantación de estas estrategias en el aula y verificar el impacto que tienen en los estudiantes.

Con esta propuesta se pretende dar cuenta de una práctica de Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que incorpora el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; dicha práctica tiene la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área. Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral, el juego ofrece al participante una coyuntura para aplicar comportamientos

nuevos a la vida cotidiana, el maestro y la maestra deben involucrarse en la actividad del juego, esto va a permitirle estrategias didácticas bien orientadas hacia la consecución de los objetivos propuestos.

Los principios que comandan la enseñanza de los juegos no deben obviarse en el momento de su puesta en práctica, es importante tomar en cuenta las clasificaciones de los juegos, ya que cada uno puede desarrollar y fomentar cualidades específicas en el participante. La variedad de juegos existentes es innumerable por lo que se aconseja modificarlos continuamente para lograr la integralidad que se busca.

Cabe señalar que, en los primeros años escolares, el proceso educativo debe estar basado en la actividad lúdica, pues ella constituye la principal acción que motiva el aprendizaje al facilitar la exploración del contexto en el cual el estudiante se está desarrollando, Así, el juego constituye una estrategia y un medio para distraer y recrear

al niño, para estimular su interés y necesidad de aprender y hacer de este proceso una actividad placentera.

Para finalizar, los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal.

El ser humano juega desde tiempos remotos, jugar y aprender son términos que están relacionados entre sí, ambos sugieren superar obstáculos, encontrar otros caminos, deducir, adivinar para ganar, avanzar, mejorar, superarse. Las actividades lúdicas comenzaron a incorporarse a partir de los aportes teóricos de Piaget y Vygotsky que destacaron la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, motivacional y social.



## Recomendaciones

Las estrategias didácticas lúdicas al presentar una influencia positiva en los estudiantes deben ser aplicadas con mayor frecuencia por parte de la docente que imparte la asignatura.

Se recomienda al docente emplear las estrategias didácticas lúdicas adecuadamente de manera que no sean confundidas con otro tipo de estrategias que a lo mejor no incentiven correctamente ni despierten la participación de los estudiantes.

Es recomendable que el docente implemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura actividades lúdicas como juegos, canciones, dramatizaciones que permitan mejorar el acto educativo desarrollando una serie de habilidades, destrezas, así como también un ambiente interactivo en clase.

Se recomienda que el docente emplee la guía de juegos didácticos como material de apoyo de manera que al cumplir con los objetivos y actividades propuestas en la misma pueda verificar si cumplió con los objetivos educativos propuestos en la asignatura.

Promover en el docente la pedagogía constructivista, dejando de lado la tradicional, lo que llevaría a fomentar un cambio en lo que al proceso de enseñanza-aprendizaje se refiere, en especial en las relaciones docente-discente, con el fin de asumir como principios: la comprensión, la reflexión y la creatividad en el aula.

En lo referente a la viabilidad en el cambio de estrategias y recursos para favorecer el proceso educativo durante la praxis cotidiana, las estrategias de aprendizaje basadas en juegos se deben aplicar, pues constituyen una alternativa de trabajo efectiva que llevará a la reflexión, discusión y colaboración entre los docentes.

Se sugiere un cambio que debería realizarlos desde la planificación para de esta manera promover actividades y recursos didácticos en donde se pueda apreciar interacción entre el estudiante y el docente y viceversa.

Es necesario mejorar el proceso educativo, especialmente en lo que se refiere a la internalización, reflexión y transformación de su valor y de su uso. En este sentido, los docentes deberían formarse en el marco de un paradigma que coincida con el enfoque planteado por Vygotski, Piaget y Montessori analizados en el capítulo dos.

Es de suma importancia que el Ministerio de Educación dicte talleres con profesiones expertos en el tema lúdico, esto aportara a una mejor formación teórico-práctico del docente y le brindara conocimientos para poder fomentar un ambiente lúdico en el aula de clase, así como también en las instituciones de formación superior se de

mayor importancia al trabajo del factor lúdico en la formación de futuros docentes, para de esta manera lograr cambios significativos en los estudiantes.

Un punto de partida para la reflexión sobre la enseñanza de los hechos que marcaron la historia del Ecuador y del mundo es reconocer la realidad cambiante del mundo actual, en el sentido de no tener total certeza de cómo será nuestra sociedad en diez años, por los cambios que se experimentan de forma vertiginosa y acelerada. Con esta realidad es imprescindible pensar cómo construir en los estudiantes la necesidad del estudio de los hechos históricos que fueron pilar importante en la formación de la identidad de nuestra sociedad, en un presente que se experimenta de forma acelerada y ante un futuro ambiguo, desconocido y poco prometedor. Por tal motivo surge la necesidad de implementar estrategias lúdicas que despierten en el estudiante el interés por el estudio y comprensión de la asignatura de Estudios Sociales recalcando que el estudio del pasado permite entender el presente, su realidad, para ello hay que evidenciar las implicaciones de los sucesos del pasado en el presente.

## Lista de referencias

- Alfonso Chávez, Sheila Peñalva, Leticia Rodas, Aprendizaje Lúdico: Los Videojuegos (España: Egregius 2018) 48.
- Berk E., Laura y A. Winsler, Andamiaje para niños que aprenden a Vygotsky y educación infantil (Washington: NAEYC 1995). 52
- Carmelo Blanco, Tomás Miranda, José Melero, Filosofía y Educación (España: Universidad de Castilla 1993) 24.
- Carmen Ferrándiz García, Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva. Un estudio desde el modelo de ls inteligencias múltiples (España: Cime 2004), 110, 111, 112.
- Charlotte Poussin, La pedagogía Montessori: Una introducción al método que revolucionó la enseñanza (Buenos Aires: Siglo Veintiuno 2019),
- Elsa Escalante, Melissa Coronell, Valmiro Narvárez, Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia (España: Verbum 2016) 23.
- Euclides Padilla, Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño (Costa Rica: Repertorio Americano 2012) 106.
- Flor María Picado, Didáctica General: Una perspectiva investigadora (Costa Rica: EUNED 2006) 52.
- Flor María Picado, Didáctica General: Una perspectiva investigadora (Costa Rica: EUNED 2006) 53.
- Gerardo González Guerrero, Éxito escolar, éxito en la vida (México: Panorama 2004), 102.
- George Morrison, Educación Infantil (Madrid: Prentice Hall 2005), 100.
- Jesús Vicente Ruiz Omecana, Raúl Omecana Cilla, Juegos Cooperativos y Educación Física (Barcelona: Paidotribo 2019) 7
- José Gonzales Monteagudo, La pedagogía de Celestin Freinet (España: Juma 1988), 168.
- Joan Ortí Ferreres, La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos (España: Inde 2004), 53.
- Juan Montañés, Aprender y jugar (España: Universidad de Castilla 2003) 18.
- Luis Calderón, Texto de Estudios Sociales Ruta del Aprendizaje para sexto año de Educación General Básica (Quito: Prolipa 2019)
- María Rosa Esplot, La autoridad del profesor: Qué es la autoridad y como se adquiere (España: Praxis 2006) 62.

Mirta Bonvecchio de Arunari, Beatriz Maggioni, Evaluación de los aprendizajes (Argentina: Novedades Educativas 2006) 176.

Mirta Bonvecchio de Arunari, Beatriz Maggioni, Evaluación de los aprendizajes (Argentina: Novedades Educativas 2006) 29.

Patricia Escobar; danzas Lúdicas Para Preescolar (Colombia: Magisterio 2005), 98

Paulo Nunes de Almeida, Educación lúdica (Colombia: San Pablo 2002) 18,19.

Philippe Perrenoud, Diez nuevas competencias para enseñar (Paris: Grao 2007) 107.

Vygotsky, Lev S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (Barcelona: Crítica 2000) 142.143,156

Violeta Arancibia, Paulina Herrera, Katherine Strasser, Manual de psicología educacional (Chile: Universidad Católica de Chile 2007) 165.

<https://docplayer.es/88361199-Estrategias-ludicas-para-el-aprendizaje-significativo-de-las-ciencias-biologicas-en-educacion-basica.html>

<http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/493/DuranMolinaYaneth.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12864/1/UPS-CT006712.pdf>

[http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/818/2/LUDICA\\_ESTRATEGIA\\_DESARROLLO\\_COMPETENCIAS\\_CIUADANAS.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/818/2/LUDICA_ESTRATEGIA_DESARROLLO_COMPETENCIAS_CIUADANAS.pdf)

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1221/camargosisella2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>