



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL**

PROYECTO EDUCATIVO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS**

TEMA

**INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS COMO POTENCIALIZADORES
EN LA CALIDAD DE SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5-6 AÑOS.
GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE
PARTICIPATIVO PARA
DOCENTES.**

AUTORAS: Rosero Matute Roxana Adelaida

Rugel Céleri Raissa Elizabeth

CONSULTORA ACADÉMICA: Abg. Mariela Infante MSc.

GUAYAQUIL, OCTUBRE 2015

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL**

**MSc. Silvia Moy – Sang Castro
DECANA**

**MSc. José Zambrano García
SUBDECANO**

**Dra. Blanca Bermeo MSc.
DIRECTOR DE CARRERA**

**Lcda. Jaqueline Avilés Salazar
SUB-DIRECTORA**

**Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL**

MSc.
SILVIA MOY-SANG CASTRO, ARQ.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Ciudad.-

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Influencia de los espacios lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5 - 6 años. Guía didáctica con enfoque participativo para docentes.

Pertenece a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente

Rosero Matute Roxana Adelaida
C.I. # 0914632054

Rugel Céleri Raissa Elizabeth.
C.I. # 0921899514

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL

PROYECTO

TEMA: Influencia de los espacios lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5-6 años. Guía didáctica con enfoque participativo para docentes.

APROBADO

.....
Tribunal N° 1

.....
Tribunal N° 2

.....
Tribunal N° 3

Rosero Matute Roxana Adelaida
C.I. # 0914632054

Rugel Céleri Raissa Elizabeth
C.I. # 0921899514

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

TEMA: Influencia de los espacios lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5-6 años. Guía didáctica con enfoque participativo para docentes.

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

PRESIDENTE

JURADO

JURADO

Rosero Matute Roxana Adelaida
C.I. # 0914632054

Rugel Céleri Raissa Elizabeth,
C.I. # 0921899514

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Dedico la presente tesis a Dios, quien con su amor y bondad ha estado a nuestro lado y nos ha iluminado en todo momento.

A mis padres por inculcar en mí el espíritu de perseverancia y superación.

A los seres que más amo en este mundo: mi familia, esposo, mis hijos, por ser la fuente de mi motivación e inspiración para superarme cada día más y así poder cumplir una de mis metas más soñadas, ser profesional.

A las amistades cultivadas en esta etapa, basada en la comprensión respeto, comunicación, con quienes estrechamos un lazo de amistad inquebrantable, para toda la vida.

Roxana Rosero

Dedico este gran esfuerzo en primer lugar a Dios, a mis padres que son un pilar fundamental e inspiración en la realización de este proyecto, siempre con su motivación y ayuda hicieron que yo pueda seguir avanzando.

A mis abuelos que son como padres para mí, con su amor y sus consejos me llenaban de fuerzas, orgullo para seguir adelante pese a muchos obstáculos.

A mis hermanos que con su amor y alegría me acompañaron cada noche, cada día, dedico este proyecto a todas esas personas maravillosas que forman parte de mi vida.

Raissa Rugel

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Especialización educadores de párvulos, por recibirme con los brazos abiertos y darme la oportunidad de Formarme como profesional y cumplir con una meta tan soñada en tan prestigiosa institución.

A las Autoridades, Docentes, Personal administrativo de la Carrera, Por su incansable labor Docente con calidad, calidez y don de gente. Por inculcarnos conocimientos y valores, ser un semillero de profesionales, con vocación.

A mi tutora MSc. Mariela Infante por sus valiosos conocimientos impartidos durante este proceso, por ser una amiga incondicional y un ser humano excepcional.

A mis amigas incondicionales, por su confianza, apoyo, guía y motivación en este proceso profesional.

Roxana Rosero

En primer lugar quiero agradecerle a Dios, por darme la fuerza y sabiduría necesaria para culminar este proyecto.

A mi familia por estar presente en cada momento, por motivarme día a día, por ser ese pilar fundamental en mi vida, gracias por acompañarme a cada paso, con sus consejos, sus reprensiones o con una palabra de aliento para seguir adelante.

A mis maestros por estar siempre dispuestos a ayudar cuando fuese necesario, a mi tutora la Abg. Mariela Infante por estar presente en cada paso prestando su ayuda y apoyo incondicional hasta el final.

A mi compañera Roxana Rosero por su confianza, motivación y palabras de aliento, por creer en mí, aun presentándose miles de dificultades en esta etapa, gracias por ser una amiga incondicional.

Raissa Rugel

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
PÁGINAS PRELIMINARES	
CARÁTULA	i
HOJA DE DIRECTIVOS	ii
DERECHOS INTELECTUALES	iii
HOJA DE PROYECTO APROBADO	iv
TRIBUNAL EXAMINADOR	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES	xv
RESUMEN	xvi
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la Investigación

	Pág.
Contexto de investigación	3
Problema de investigación	5
Situación conflicto y hecho científico	5
Causas	7
Formulación del problema	8
Objetivos de la investigación	8
Objetivo general	8
Objetivos específicos	8
Interrogantes de investigación	9
Justificación	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

	Pág.
Antecedentes de estudio	13
Bases teóricas	15
Espacios lúdicos	15
Definiciones de espacios lúdicos	15
Historia de los espacios lúdicos	17
Tipología de los espacios lúdicos	18
El Espacio del juego Simbólico	21
Ámbito de los espacios lúdicos	22
Desarrollo de los Espacios Lúdicos	24

Los Espacios lúdicos en el entorno educativo	25
Realidad Internacional sobre los espacios lúdicos	27
Proponentes de la nueva pedagogía y los espacios lúdicos	29
Casos de los espacios lúdicos	31
Unesco y los Espacios Lúdicos	32
Reforma Curricular	33
Realidad Nacional y local sobre los espacios lúdicos	35
Los espacios lúdicos en el que hacer de la escuela “Rita Lecumberri”	37
La práctica de los espacios lúdicos en la escuela “Rita Lecumberri”	38
Situaciones significativas de aprendizaje	39
Definición de situaciones significativas de aprendizaje	39
Historia de situaciones significativas de aprendizajes	41
Ámbito de las situaciones significativas de aprendizaje	42
Desarrolladores de situaciones significativas de aprendizaje	44
Las situaciones de aprendizaje en el entorno educativo	45
Realidad internacional	47
Proponentes de la nueva pedagogía y situaciones significativas de aprendizaje	48
Casos sobre la situación significativa de aprendizaje	50
Unesco y las situaciones significativas de Aprendizaje	52
Reforma Curricular	53
Realidad nacional y local	55
Situaciones significativas de aprendizaje en el que hacer de la Escuela “Rita Lecumberri”	56
La práctica de las situaciones significativas de aprendizaje en la Escuela “Rita Lecumberri”	57

CAPÍTULO III METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

	Pág.
Diseño metodológico	60
Tipos de investigación	61
Investigación descriptiva	61
Investigación explicativa	61
Investigación bibliográfica	61
Población y muestra	62
Cuadro de operacionalización de variables	64
Métodos de investigación	65
Método Empírico	65
Método Teórico	65
Estadístico matemático	66
Método Profesional	66
Técnicas e instrumentos de investigación	66
Observación	66
Encuesta	67
Entrevista	67
Análisis e interpretación de datos	68

Entrevista dirigida al directivo	88
Interpretación de resultados	89
Respuestas a las Interrogantes de la investigación	90
Correlación de las variables	93
Conclusiones y recomendaciones	98

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

	Pág.
Carátula	98
Título	98
Justificación	98
Objetivos	100
Objetivo general	100
Objetivos específicos	100
Aspectos teóricos	100
Enfoque participativo	101
Aspectos de la participación del docente en función del niño	102
La Importancia del enfoque al diseñar una guía didáctica con enfoque participativo para docentes	103
Aplicación de la guía didáctica	104
Factibilidad de su aplicación	105
Financiera	105
Técnica	105
Humana	105
Descripción de la propuesta	106
Presentación	108
Introducción	109
Actividad 1: Mi Mundo Mágico	111
Actividad 2: Creo mis propias obras de arte	112
Actividad 3: Jugando con las pinturas	113
Actividad 4: Mi Orquesta Musical	114
Actividad 5: Mezclando, Mezclando un nuevo color me va resultando	115
Actividad 6: Me Divierto y Aprendo	116
Actividad 7: A la Mar Barquito de Papel	117
Actividad 8: Mi Ropa de Color	118
Actividad 9: Disfruto en compañía de mis mejores amigos	119
Actividad 10: Luces-Cámara-Acción dedicado a una persona especial	120
Conclusiones	121
Bibliografía	122
Referencias bibliográficas	125
Anexos	127

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadros	pág.
Cuadro N° 1 Distributivo de la población	62
Cuadro N° 2 Distributivo de muestra	63
Cuadro N° 3 Cuadro de operacionalización de las variables	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 ¿De qué manera influyen los espacios lúdicos en el aprendizaje de los niños de 5-6 años?	68
Tabla N° 2 ¿El conocimiento y utilización correcta de los espacios Lúdicos permitirán a los niños adquirir un aprendizaje para la vida?	69
Tabla N° 3 ¿A través de los espacios lúdicos podemos motivar, estimular y brindar a los niños aprendizajes de acuerdo a sus intereses y necesidades?	70
Tabla N° 4 ¿Dentro de la institución educativa utilizan los espacios o ambientes de aprendizajes como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo?	71
Tabla N° 5 ¿La calidad de situaciones significativas de Aprendizajes mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años?	72
Tabla N° 6 ¿En qué medida los niños han mejorado su aprendizaje y comprensión de su entorno?	73
Tabla N° 7 ¿Los docentes desarrollan actividades que Promueven un aprendizaje significativo?	74
Tabla N° 8 ¿La calidad de situaciones significativas de aprendizaje debe potencializarse en espacios lúdicos?	75
Tabla N° 9 ¿La utilización de la Guía Didáctica con enfoque Participativo para Docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños?	76
Tabla N° 10 ¿Estima usted que la guía didáctica con enfoque participativo para docentes es necesaria, para formar un niño/a feliz y preparado para la vida?	77
Tabla N° 11 ¿De qué manera influyen los espacios lúdicos en El aprendizaje de los niños de 5-6 años?	78
Tabla N° 12 ¿El conocimiento y utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán a los niños adquirir un aprendizaje para la vida?	79

Tabla N° 13 ¿A través de los espacios lúdicos podemos motivar, Estimular y brindar a los niños aprendizajes de acuerdo a sus Intereses y necesidades?	80
Tabla N° 14 ¿Dentro de la institución educativa utilizan los espacios o ambientes de aprendizajes como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo?	81
Tabla N° 15 ¿La calidad de situaciones significativas de Aprendizajes mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años?	82
Tabla N° 16 ¿En qué medida los niños han mejorado su aprendizaje y comprensión de su entorno?	83
Tabla N° 17 ¿Los docentes desarrollan actividades que promueven un aprendizaje significativo?	84
Tabla N° 18 ¿La calidad de situaciones significativas de aprendizaje debe potencializarse en espacios lúdicos?	85
Tabla N° 19 ¿La utilización de la guía didáctica con enfoque Participativo para docentes para mejorar la calidad de Situaciones significativas de aprendizaje de los niños?	86
Tabla N° 20 ¿Estima usted que la guía didáctica con enfoque participativo para docentes es necesaria, para formar un niño/a Feliz y preparado para la vida?	87
Tabla N° 21 Tablas cruzadas	93
Tabla N° 22 Prueba de Chi cuadrado	95

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráficos	pág.
Gráfico N° 1	68
Gráfico N° 2	69
Gráfico N° 3	70
Gráfico N°4	71
Gráfico N° 5	72
Gráfico N° 6	73
Gráfico N° 7	74
Gráfico N° 8	75
Gráfico N° 9	76
Gráfico N°10	77
Gráfico N° 11	78
Gráfico N° 12	79
Gráfico N° 13	80
Gráfico N° 14	81
Gráfico N° 15	82
Gráfico N° 16	83
Gráfico N° 17	84
Gráfico N° 18	85
Gráfico N° 19	86
Gráfico N° 20	87

ÍNDICE DE IMAGÉNES

Imágenes	pág.
Imagen N°1 Actividad 1: Mi mundo mágico	111
Imagen N° 2 Actividad 2: Creo mis propias obras de arte	112
Imagen N° 3 Actividad 3: Jugando con las pinturas	113
Imagen N° 4 Actividad 4: Mi orquesta musical	114
Imagen N°5 Actividad 5: Mezclando, mezclando un nuevo color me va resultando	115
Imagen N° 6 Actividad 6: Me divierto y aprendo	116
Imagen N° 7 Actividad 7: A la mar barquito de papel	117
Imagen N° 8 Actividad 8: Mi ropa de color	118
Imagen N° 9 Actividad 9: Disfruto en compañía de mis mejores Amigos	119
Imagen N° 10 Actividad 10: Cámara, luces, acción, dedicado a una persona especial	120

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

PROYECTO: Influencia de los espacios lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5 - 6 años.

PROPUESTA: Guía didáctica con enfoque participativo para docentes.

AUTORAS: Rosero Matute Roxana Adelaida
Rugel Céleri Raissa Elizabeth

CONSULTORA: Abg. Mariela Infante MSc.

RESUMEN

El objetivo de este proyecto realizado en la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, zona 8, Distrito 6, Parroquia Tarqui, de la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, es poner a disposición de los docentes y comunidad educativa, una investigación por medio de la observación, seguimiento, estructuración de encuestas y entrevistas realizadas a los representantes legales y docentes, de la institución, se pudo detectar la realidad del problema, baja calidad de situaciones significativas de aprendizaje que limita a los infantes el desarrollo de las habilidades, destrezas, competencias lingüísticas, cognitivas, afectivas y sociales. El marco teórico está enfocado en teorías que aportan sobre la influencia que tienen los espacios lúdicos para potencializar las situaciones significativas de aprendizaje. Es factible debido a que la autoridad del plantel y personal docente están dispuestos a colaborar en la implementación de este proyecto en su institución, la metodología, tipos de investigación, población, muestra, planteamiento del problema, análisis y resultados están desarrollados de una manera clara que justifica su investigación. Los estudiantes beneficiados son los niños de 5-6 años, con la aplicación de la propuesta guía didáctica con enfoque participativo para docentes, se pretende por medio de espacios lúdicos adecuados a la labor pedagógica del docente, actividades que permitan experiencias vivenciales para mejorar el desarrollo del aprendizaje, habilidades y destrezas de los estudiantes, teniendo en cuenta las características propias de su edad e intereses, en sí una educación de calidad acorde a las exigencias actuales y al Buen Vivir que anhelamos en nuestro país.

Espacios lúdicos	Situaciones significativas	Guía didáctica
------------------	----------------------------	----------------

INTRODUCCIÓN

El modelo tradicional en la educación, ha sido responsable de la falta de interés y desmotivación en la que se inducía a ser un simple receptor de conocimientos; los niños dentro de las instituciones educativas, eran considerados como un ser adulto, el docente era quien impartía la clase de manera monótona y rígida sin motivarlos al aprendizaje de manera lúdica, encomendándoles a los estudiantes tareas o deberes repetitivos que los obligaban a actuar mecánicamente, sin darles la oportunidad de razonar, comprender o aplicar dichos conocimientos a su vida.

Tomando como referencia esta situación se ha hecho imprescindible y necesario cambios, es así que en la actualidad la educación ha tomado un rumbo diferente, brindando programas educativos actualizados desde los primeros años de vida, en beneficio de los infantes, donde el niño es el eje principal que participa activamente, que juega y aprende al mismo tiempo, que experimenta, palpa y vive en armonía con el medio que lo rodea, un ser que está en formación y que debe ser protegido, querido al cual debemos orientarlo teniendo en cuenta su edad cronológica e intereses.

Una educación que tiene sustento en el modelo constructivista permite el estudiante construir su propio aprendizaje, que manipule materiales concretos, conozca, interiorice y aplique lo que aprende en situaciones actuales, que este motivado a conocer a vivir en armonía con el su medio entorno inmediato, aprender a valorar y cuidar de él. Se considera al docente como parte importante en este proceso, con una diferente concepción de la educación, aplicando métodos y técnicas innovadoras dentro del salón de clases, se estima que mientras más capacitado y preparado este profesionalmente, podrá hacer frente a los desafíos propuestos hoy en día en la educación que Todos queremos.

El espacio o ambiente que se va a utilizar debe estar enriquecido con elementos que inviten al estudiante a la curiosidad, a experimentar, a cuestionar y sobre todo a fomentar en ellos, la investigación. El docente actual debe tener conocimiento sobre la influencia de los espacios lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje. Para dar rienda suelta a la espontaneidad, imaginación, creatividad de los niños, desarrollar en ellos las habilidades y destrezas que le permitan tomar decisiones acertadas y buscar soluciones a los acontecimientos que se le presenten en su diario vivir.

El proyecto que a continuación presentamos está estructurado de 4 capítulos:

Capítulo I: El Problema, se observará el contexto de la investigación, problema de investigación, situación conflicto y hecho científico, causas, formulación del problema, objetivos de la investigación, General y Específicos, interrogantes de la investigación y justificación.

Capítulo II: Marco teórico, antecedentes de estudio, bases teóricas, se encontraran las diversas teorías y citas textuales que sustentan este tema de investigación.

Capítulo III: Metodología, proceso, análisis y discusión de resultados: diseño metodológico, tipos de investigación, población y muestra, cuadro de operacionalización de variables, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de investigación, análisis de resultados, interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones.

Capítulo IV: La propuesta, título, justificación, objetivos, factibilidad de su aplicación, descripción, validación de la propuesta, impacto social, beneficiarios, bibliografía.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

El proyecto se basa en la influencia que tienen los espacios lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje, estos son espacios o ambientes organizados por el docente, en los que se ejecuta una serie de actividades de aprendizaje, motivadoras, que inciten a tener un tiempo agradable, ameno y de calidad donde se aplican estrategias como el juego, es un instrumento que permite expresar por medio del movimiento, creatividad, expresión, la comunicación, el desarrollo de habilidades del pensamiento, que aviva el aprendizaje significativo en los infantes.

Esta aplicación lúdica se la utiliza actualmente en el país de España, en el área educativa donde los espacios lúdicos se trabajan como una estrategia de gran importancia, para que los niños tengan un eje motivador y así poder asimilar de una mejor manera un aprendizaje significativo en ellos. Primordialmente se debe tomar en consideración las características de los niños en esta edad, los intereses, necesidades que presentan y la interrelación con su entorno inmediato, ya que a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente se logra una integración de saberes, que sirven para obtener independencia y seguridad de actuar en diversas situaciones.

En Latinoamérica, para ser más preciso en el país de Chile, es uno de los pioneros en aprovechar las actividades lúdicas dentro del contexto educativo, como eje potenciador que el alumno necesita para adquirir un nuevo conocimiento significativo y mejorar todas las áreas de estudio.

Por tal motivo se debe proveer dentro de las instituciones educativas ambientes de aprendizajes adecuados que potencialicen los contenidos determinados en cada nivel escolar.

En Ecuador, dentro de la labor educativa, toma relevancia la utilización de actividades lúdicas que inciden favorablemente en las distintas etapas o periodos de desarrollo en el párvulo, tomando como base que los primeros años de los infantes es cuando mayor capacidad tienen para aprender, debido a la sinapsis, que permite que las neuronas cerebrales a través de experiencias o estímulos se entrelacen para permitir de forma óptima la maduración cerebral. El profesor debe ser un ente participativo en el proceso educativo, que los contenidos propuestos en su clase tengan un efecto imponderable, que permitan una mejor expresión, comprensión, la manera de razonar el aprendizaje obtenido.

En las diferentes instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, se toma conciencia del presente problema, es así, que docentes se están capacitando en talleres referentes a las diversas actividades donde el aprendizaje lúdico, tiene como componente principal el juego que se lo cataloga como una actividad recreativa placentera, donde el infante, libera todas sus energías encerradas que manifiesta por el desconfianza al nuevo entorno escolar, con el juego el estudiante puede participar, integrarse y compartir, deja de ser egocéntrico, es decir aprende a socializarse, a conocer su realidad.

Este problema se presenta en la Escuela de Educación General Básica "Rita Lecumberri" de la ciudad de Guayaquil, por medio de la observación se detectó en los infantes que la disponibilidad de aprender está supeditada al aprendizaje mecanicista, dando prioridad a la memorización, Los docentes, no aplican actividades lúdicas, ni adecuan los ambientes de aprendizaje al momento de impartir sus clases, ni hacen uso de recursos como canciones, dinámicas, juegos, en su jornada

escolar, limitando en los infantes el desarrollo de las habilidades, destrezas y competencias lingüísticas, cognitivas, afectivas y sociales.

Es relevante la necesidad de brindar a los estudiantes entre los 5-6 años de edad ambientes ricos en estímulos, placenteros a la vista del infante, aprender jugando con materiales concretos y adecuados para el desarrollo de competencias, y mediante problemas simulados, reales de la vida cotidiana, para que se puedan dar situaciones significativas de aprendizaje, que el niño vivencie a través de experiencias propias, que fomenten su autoestima y alcancen logros esperados, según cine-UNESCO, un sistema diseñado para tomar decisiones relacionadas con las políticas de educación y establecer parámetros relacionados la educación como, Primer Año de Educación Básica.

Problema de la investigación:

Situación conflicto y hecho científico

Es la baja calidad de situaciones significativas de aprendizaje en la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri de la Zona 8, Distrito 6, provincia del Guayas, parroquia Tarqui, de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015 – 2016. Lugar que se visitó y observó que los niños de 5-6 años, se encuentran desmotivados, entretenidos en diversas actividades menos en atender al docente, los estudiantes necesitan de un eje motivador que los inciten a asimilar un conocimiento significativo, de manera que les agrade y al mismo tiempo tengan momentos de recreación por medio del juego, de acuerdo a las necesidades e intereses de los párvulos.

Además, la poca importancia que dan los docentes a los espacios lúdicos en el proceso de las planificaciones didácticas y que son imprescindibles para que tenga efecto el aprendizaje. Entonces se debe aprovechar la manera en que se presentan los contenidos de aprendizaje

que deben ser de interés para los estudiantes pero a manera de juego como actividades lúdicas y estrategias como canciones, poemas, rondas, recitaciones, cuentos, motivarlos para su correcta adquisición, donde aprenden el contenido del aprendizaje, el docente puede observar de manera progresiva la manera como los infantes incorporan, adaptan y aplican dichos conocimientos a su vida actual.

Dentro del establecimiento educativo, los docentes al impartir sus clases, continúa ejerciendo su rol tradicional de enseñar, sin tomar en cuenta al estudiante como eje principal de aprendizaje, un ser que tiene potencial para adquirir a esta edad conocimientos a través de sus experiencias y construir a partir de ellas un aprendizaje significativo que le permitirá desenvolverse en todos los aspectos dentro de su entorno inmediato, no se respeta su ritmo de aprendizaje, el docente se guía en una planificación rígida, monótona, sin realizar cambios substanciales que aporten a una educación con calidad y calidez.

La institución educativa carece de espacios adecuados dentro y fuera de su salón de clases, debido a la falta de conocimientos o creatividad de parte del docente, falta de recursos económicos, colaboración por parte de la comunidad educativa, por lo cual los infantes no se pueden desenvolver en su totalidad ni dar rienda suelta a su imaginación y creatividad al no tener un ambiente o espacio de aprendizaje acorde, por lo que se hace urgente crear espacios lúdicos en el momento de asimilar los nuevos conocimientos.

La baja calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños, es porque no poseen un soporte en forma permanente para el desarrollo de las habilidades, destrezas y competencias en las diferentes áreas de estudio que necesitan los niños. El espacio lúdico es primordial dentro de la educación para los estudiantes, por ser el ámbito de la

expresión, de confrontación cultural, de socialización de libertad de pensamiento y de expresión del desarrollo artístico.

En si una mezcla de factores que mantienen despiertos y activos al estudiante en la adquisición del aprendizaje, fortaleciendo la psicomotricidad gruesa, fina, el equilibrio, coordinación, capturando su atención y desarrollando la concentración clave fundamental para seleccionar la información que le llega a través de los sentidos, haciéndola parte suya, controlar y dar utilidad a la misma forman parte del proceso cognitivo que se deben dar en las actividades lúdicas a realizar con los docentes dentro de la institución educativa.

Hecho científico

Baja calidad de Situaciones Significativas de aprendizaje en niños de 5 - 6 años, de la Escuela de Educación General Básica "Rita Lecumberri", de la Zona 8, Distrito 6, provincia del Guayas, parroquia Tarqui, de la ciudad de Guayaquil, en el periodo lectivo 2015 – 2016.

Causas

- Estrategias metodológicas que motiven a mejorar el desarrollo del aprendizaje en los niños de 5 - 6 años de edad.
- El factor ambiental que influye en la atención y concentración en el desarrollo del aprendizaje.
- Desarrollo de la neuropsicoeducación que afecta en la comprensión y la interpretación de los conocimientos que adquieren los estudiantes en el aula de clase
- Aplicación de técnicas lúdicas, que sirvan como un eje motivador para mejorar las situaciones significativas de aprendizaje
- Espacios lúdicos que no permiten el desarrollo cognitivo y artístico, porque no se los aplica en una manera correcta.

- Pedagogía activa, que estimula a que las clases sean planificadas de una manera activa y participativa, donde el estudiante pueda por medio de la experiencia obtenga un mejor aprendizaje.

Formulación del problema

¿De qué manera influyen los espacios lúdicos como potenciadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5 - 6 años de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri de la zona 8, Distrito 6, provincia del Guayas, parroquia Tarqui, de la ciudad de Guayaquil, periodo lectivo 2015 – 2016?

Objetivos de investigación

General

Examinar la influencia de los espacios lúdicos para potenciar las situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5 - 6 años, a través de un estudio bibliográfico, análisis estadísticas y de campo para diseñar una guía didáctica con enfoque participativo para docentes.

Específicos

Identificar la influencia de los espacios lúdicos mediante un estudio bibliográfico, análisis estadísticas y encuestas a docentes y representantes legales, entrevista a expertos.

Caracterizar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje mediante un estudio bibliográfico, estadísticas y encuestas a docentes y representantes legales, entrevista a expertos.

Seleccionar los aspectos más importantes de la investigación para diseñar una guía didáctica con enfoque participativo para docentes a partir de los datos obtenidos en la investigación.

Interrogantes de Investigación

- ¿Tiene conocimiento de la lúdica?
- ¿Qué comprende por un espacio lúdico?
- ¿Cuáles son los beneficios que obtienen los infantes de 5 - 6 años por medio de los espacios lúdicos?
- ¿Tiene influencia los espacios lúdicos en la adquisición de los aprendizajes significativos?
- ¿Cuáles son las características que deben tener los espacios lúdicos de acuerdo a la edad cronológica de los niños?
- ¿Qué entiende por un aprendizaje significativo?
- ¿Qué impacto tiene el espacio lúdico en el desarrollo del aprendizaje en los niños?
- ¿De qué manera influyen los juegos en el desarrollo del aprendizaje significativo?
- ¿Qué beneficios obtendrá la comunidad educativa con el diseño de una guía didáctica con enfoque participativo para el docente con actividades lúdicas?
- ¿Durante su labor, el docente necesita utilizar espacios lúdicos para motivar a sus estudiantes en las diversas áreas de aprendizaje?

Justificación

Este trabajo de investigación es conveniente, tiene como finalidad romper con paradigmas educativos tradicionales, que obstaculizan el aprendizaje constructivista del siglo XXI, promover una guía con enfoque participativo para docentes, conocer sus funciones como orientador y propiciador de conocimientos, donde los niños tienen el derecho de aprender de una manera agradable y de gusto para ellos, donde desarrollan sus habilidades, destrezas y competencias que formarán su identidad y su futuro.

Serán beneficiados los estudiantes de 5 - 6 años de primer año de Educación General Básica, los docentes, representantes legales y comunidad educativa, porque según expertos es la edad o periodo adecuado en que tiene lugar el proceso de asimilación de conocimientos que los adquieren por medio de las experiencias vivenciadas acorde a la vida actual, en un ambiente propicio para ellas, este trabajo de investigación además servirá como texto de consulta para futuras investigaciones. Por ello en la propuesta se plantea una guía didáctica con enfoque participativo para el docente.

La investigación se encuentra delimitada, porque presenta la problemática sobre la baja influencia de los espacios lúdicos como potencializadores de situaciones significativas de aprendizaje en los niños de 5 - 6 años de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, zona 8, Distrito 6, de la parroquia Tarqui, de la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2015 – 2016. Guía didáctica con enfoque participativo para docentes, el problema es claro porque se encuentra formulada en un lenguaje que resulta comprensible y preciso, fácil de identificar.

Esta investigación tiene gran relevancia social para la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, los educadores, educandos, y

representantes legales, aportará con conocimientos para propiciar una mejor calidad de estudio, un cambio positivo en enseñanza que conlleve a aprendizaje significativo, mejorar los procesos de transformación en la educación inicial, formando seres aptos para enfrentar situaciones. Es de suma importancia para la carrera, conocer aspectos importantes, el niño su esencia como tal y el medio que lo rodea, es contextual pertenece a la práctica educativa por ende a nuestra carrera de educadores de párvulos.

El trabajo de investigación, por los factores que intervienen en el proceso del aprendizaje como son: los espacios lúdicos y la calidad de situaciones significativas de aprendizaje, para mejorar el desarrollo cognitivo, afectivo y social en los niños. Permitirá aportar con ideas innovadoras y así llenar los vacíos de aprendizaje que presentan los estudiantes por la falta de motivación, donde la rutina es un mal que debe ser superado con capacitaciones para los docentes sobre actividades en espacios lúdicos adecuados como eje potenciador en el aprendizaje significativo.

Este trabajo tiene un valor teórico porque se basa en los diferentes pensamientos y experiencias de personas que han estudiado sobre este tema, donde se da la importancia de mejorar los espacios lúdicos en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje con la finalidad de formar personas pensantes, razonables y con criterio propio. De acuerdo con la Convención de los Derechos del Niño, reconoce que los infantes deben vivir en un ambiente sano y equilibrado, porque le ayuda a crecer en forma individual, cognitiva, socialmente lo que permite la formación de una sociedad justo y equitativa.

Se hace perentorio que el docente se encuentre armado de herramientas metodológicas capaces de generar un genuino aprovechamiento de cada una de las instancias propensas al desarrollo autónomo del estudiante, tanto en la esfera personal como colectiva. Se

plantea una solución a lo anterior a través de los espacios lúdicos como una estrategia didáctica, dinámica y creativa. La importancia radica en que el docente guíe a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa, al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demandan la educación y la sociedad actual. El cumplimiento permitirá consolidar el cambio que los ciudadanos ecuatorianos con el país que anhelamos para el Buen Vivir

El presente trabajo tiene utilidad práctica, ya que en base a la problemática que se detectó, en los discentes, se diseñará, una propuesta innovadora cuya utilidad beneficiará a toda la comunidad educativa de la Escuela Básica Particular Rita Lecumberri, es factible ya que existe suficiente información científica, bibliográfica, para realizar la guía con enfoque participativo para docentes, porque se cuenta con una asesoría de expertos en proyectos, el apoyo de los directivos, docentes, personal administrativo, de los recursos económicos, recursos humanos, el tiempo necesario para la realización de este proyecto.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

Es importante reconocer que existen muchos escritos referente a los espacios lúdicos, la importancia y beneficios que brindan en el momento del proceso de aprendizaje, pero todos no son iguales en el desarrollo ni enfoque en que se lo transmite, como es el caso de esta investigación, que se enfoca de manera creativa, amena para que el párvulo aprenda por medio de los juegos en forma activa y participativa y el docente vuelva a revalorizar los espacios lúdicos, y organice situaciones variadas de juegos, mejore la calidad de las situaciones significativas de aprendizaje.

Proporcionar en las instituciones educativas espacios lúdicos, donde los niños logren asimilar conocimientos por medio de la recreación, un ambiente donde puedan manipular materiales didácticos que brinden posibilidades de desarrollo de las habilidades, destrezas y competencias en distintas áreas, compartir ideas, interactuar con sus semejantes, satisfacer su curiosidad por aprender y tener momentos de recreación a través de canciones, rondas, literatura infantil u otras actividades lúdicas, forman parte del desarrollo del infante.

Poseer conocimientos sobre los espacios lúdicos, su calidad y contribución en el desarrollo de las situaciones significativas de aprendizaje, importante es que el juego didáctico se lo utilice como medio consciente de que éste debe estar en función de los intereses de los niños y que el mismo sea significativo y experiencial despertando en los niños sus sentidos. Para poder entender el contenido del desarrollo de este trabajo, la modalidad en que se encuentra representada la

enseñanza que se va a impartir, si es en realidad un apoyo para la adquisición de conocimientos.

Luego de revisar los archivos que reposan en la Biblioteca de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil, se encuentran proyectos con variables y referencias que constan en cada proyecto que son similares al nuestro pero con un enfoque y directrices diferentes.

Tema: Percepciones y habilidades significativas en niños 5 a 6 años. Elaboración y aplicación de guía didáctica para docentes. Que pertenecen a Priscila Villamar Correa y Leonor Macías García, que se basa en la percepción que determina el desarrollo de las habilidades que son innatas como es el pensamiento, comunicación, comprensión y asimilación de una información, es un factor esencial a nivel social y educativo, en la etapa escolar.

Tema: Juegos psicomotrices en el aprendizaje de los niños de 5 a 6 años. Diseño e implementación de ambientes lúdicos, perteneciente a: Daytty Cuesta Piloso, en la que expresa que epistemológicamente el conocimiento se concibe como un proceso dialectico entre sujeto y objeto, por lo que la Educación como un continuo desarrollo que se ejecuta por medio de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Tema: La lúdica como factor motivador del desarrollo psicomotriz de los niños del Primer de Educación General Básica. Elaboración e implementación de guías didácticas con juegos para docentes y representantes legales, que pertenecen a Kenya Hidalgo Mejía y Solange Figueroa Abad, donde se enfatiza que las actividades lúdicas son importante en el desarrollo del aprendizaje, donde la esencia de la clase se la realiza por medio de los juegos que se encuentra en la capacidad de simbolizar un concepto, es decir que los niños aprenden con actividades que sean motivadoras.

Estos proyectos se basan en la teoría del constructivismo, en la cual el conocimiento no es algo fijo y objetivo, concibe al conocimiento como algo que se construye, es decir algo que cada individuo elabora a través de un proceso de aprendizaje. En ellos se aplican estrategias que conllevan a la práctica por medio de las actividades lúdicas, que promueven en el infante la capacidad de adquirir de manera individual relativa, cambiante, el conocimiento y reflexionar sobre la experiencia o acción realizada por el mismo.

BASES TEÓRICAS

ESPACIOS LÚDICOS

DEFINICIÓN DE ESPACIOS LÚDICOS

Es un lugar donde el juego en conjunto con el aprendizaje, permite experimentar una gran variedad de actividades que dejan experiencias agradables, los protagonistas principales son los infantes, así también un espacio lúdico comprende un área determinada donde los niños puedan desplazarse libremente, realizar diferentes juegos para potenciar las habilidades psicomotrices, cognitivas, afectivas, y sociales, la práctica psicomotriz por medio del juego espontáneo o dirigida lo encamina a descubrir, experimentar, a conocer nuevas experiencias, aprende a comunicarse con los demás, cada niño construirá a partir de sus propias experiencia su aprendizaje obtenido del medio que lo rodea.

(Philippe, 2010) Según este autor que denota la importancia de la labor docente para organizar y crear situaciones significativas de aprendizaje, con el fin de lograr capturar el interés del educando, brindar la oportunidad de involucrarse y que este se convierta en creador del mismo: “El análisis de competencias remite constantemente a una teoría del pensamiento y de la acción situados, como también del trabajo, de la práctica y condición en que se encuentre el estudiante con la disponibilidad de aprender.”(p. 11).

(Sternberg, 2010) Sobre el pensamiento citado por el autor podemos extraer que es fundamental que los educandos vivencien de manera significativa cada actividad, que interioricen el aprendizaje de manera lúdica, que les agrade lo que realizan, en un ambiente acorde para ellos y bajo la guía de su maestra: “Los niños deben tener un lugar agradable para el aprendizaje donde puedan realizar actividades en una manera libre pero bajo la dirección del docente, donde tendrán la oportunidad de dramatizar lo que escuchan realizando los movimientos según se narre un cuento o una canción, donde los niños podrán aprender de una manera significativa.”(p. 17).

(Schaefer, 2010) Recordar en esta cita para este autor la esencia del infante es un punto de referencia prioritario al momento de planificar las actividades para ellos, ya que no solamente les debe de agradar lo que van a realizar, sino que dicha actividad deben tener un fin, el desarrollar en los infantes sus habilidades y destrezas: “Todos los niños necesitan tener la oportunidad de jugar para aprender, con la finalidad de realizar una actividad de desarrollo de las habilidades y destrezas que lo encaminen hacia el aprendizaje significativo.”(p. 15).

El aporte de los autores sobre la definición de los espacios lúdicos, denota la importancia de lograr un aprendizaje de calidad en base de ambientes arreglados, concebidos por el docente según la temática a tratar, es importante recalcar que la motivación es un factor determinante, que debe existir previo a la adquisición de conocimientos, ya que sin motivación el aprendizaje caería en la monotonía, y aburrimiento. Además, acotan sobre la importancia del docente en este proceso, su dinamismo y carisma para lograr despertar en el niño interés por aprender del entorno inmediato.

HISTORIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS

Eduardo Pavlovsky propuso los espacios que necesitaban los niños para recrearse como también para el desarrollo del aprendizaje, Pavlovsky se basó en experiencias personales que habían sucedido a lo largo de su vida, con su frase; todo lo que el hombre es de adulto es producto de la existencia de los lugares donde se ha desarrollado, Donde el espacio lúdico comprende la zona, un lugar donde se pueda estar tranquilo, agradable la estadía, que se sienta bien por ser un ambiente acogedor que incita al aprender por medio del juego y de actividades lúdicas, poder interiorizar lo que se le está enseñando, de imaginar, de reflexionar, de vivir el momento, relacionando con sus pares.

(Rodríguez, 2010) Este autor hace énfasis en la calidad más que cantidad y seguridad que debe existir en los ambientes o espacios lúdicos destinados a la aplicación y desarrollo de actividades con los infantes, las cuales deben de estar supervisadas por los docentes, y deben ser direccionadas hacia un aprendizaje eficaz: "Los espacios lúdicos son establecimientos que comprenden un área especial para el desarrollo del aprendizaje en niños, las que deben estar complementados con elementos de unión y soportes que se encuentren de acuerdo a las normativas de seguridad, donde el niño pueda desplazarse para realizar el juego, con la finalidad fomentar el aprendizaje por medio de actividades lúdicas."(p. 37).

(Conde, 2010) El citado autor señala que un ambiente adecuado con las herramientas propicias para el docente facilitan su labor y mejoran la capacidad de aprendizaje en los niños por medio de actividades preparadas exclusivamente para despertar en ellos su atención y adquisición de conocimientos a través de los mismos: "Los espacios lúdicos son lugares donde se propician momentos agradables por medio de actividades lúdicas que estimulan al

aprendizaje, por medio de juegos y canciones que son los elementos que más le gusta los niños, los cuales deben ser implementados para mejorar las percepciones espaciales, reconocer nociones, es decir mantener una expectativas para el desarrollo del aprendizaje.”(p. 72).

(Bedregal, 2010) Expresa en esta cita que la motivación es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que permite potenciar el aprendizaje y la adquisición de contenidos de manera vivencial, desarrolla y ayuda a mantener una estabilidad emocional, el aspecto social y la empatía: “El objetivo es mantener a los niños activos por medio de la motivación que implica la armonía y la tranquilidad del lugar donde se realiza un aprendizaje, que permita la transformación y descubrimiento a través de las experiencias.”(p. 123).

En estas citas anteriores los autores mencionados acuerdan en que las actividades o juegos a desarrollarse en los lugares o espacios que son destinados para el aprendizaje, deben brindar al párvulo una estabilidad social y emocional, un ambiente lúdico de calidad, que le permita interiorizar el aprendizaje por medio de experiencias vividas en ellos, conocimientos acorde a su edad, que tengan materiales vistosos, que armen, desarmen, que manipulen, que creen, cautivar su atención y concentración, para una correcta aprehensión de saberes y desarrollo de las habilidades y destrezas necesarias para su óptimo desarrollo.

TIPOLOGÍA DE ESPACIOS LÚDICOS

Un ambiente de aprendizaje es vital para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se debe tener en cuenta que: no deben ser improvisados, su distribución y elaboración debe tener un objetivo pedagógico con procesos lúdicos, creativos junto a las actividades nuevas deben fascinar, desplegar el potencial de los infantes, al final se tiene

como resultado un efecto a largo plazo sobre el conocimiento, las destrezas y procesos mentales que desarrollan los estudiantes cuando utilizan el ambiente lúdico. Los profesores deben aplicar ciclos para desarrollar tareas principales en la disposición primordial del entorno del aprendizaje.

La organización espacial interviene en la mayor parte del movimiento y de las conductas físicas de los párvulos en el entorno. Los profesores realizan esta tarea definiendo espacios dentro del ambiente, planificando y preparando el mobiliario, la dotación para el aprendizaje influye en el contenido y la forma de las actividades de aprendizaje dentro del medio en que se desenvuelven. Los ambientes comprendidos como un lugar de labores específicas, donde los infantes van de forma periódica ya que ayudan al desarrollo de la creatividad imaginación. Y los ambientes que sirven de complemento en las actividades del grupo- clase dentro o fuera del aula de clase.

Los espacios lúdicos en si son el resultado de las aportaciones que ofrecen la psicología y pedagogía, que conciben que el infante debe crecer en un ambiente positivo lleno de estímulos que promuevan su interés y gusto por aprender. Una característica fundamental es que el niño al manipular los objetos verbalice, ya que esta experiencia de tocar no solamente va a repercutir en su motricidad sino en su lenguaje, dándole significado a los objetos y sentido a los mismos, creado a través de un mundo mágico.

Se deben organizar los espacios en el aula, teniendo en cuenta la función, el para qué y por qué vamos a crear dicho ambiente tener un objetivo y meta a lograr, tener como prioridad las necesidades de los infantes, no se debe olvidar tener tolerancia y respeto al ritmo de aprendizaje que presentan los estudiantes, también supervisar que el tiempo que permanezca en ellos debe ser de calidad, que fomente su autonomía y seguridad, la cantidad de niños que intervienen en cada ambiente influye también en el éxito de la actividad a realizar.

El niño debe sentirse partícipe de dicha actividad en todo momento. La clave es que el infante aporte con ideas emprendedoras que participe, que su palabra sea escuchada y valorada en la elaboración de los ambientes de aprendizaje, que tome decisiones y un artífice de su aprendizaje. Entre los ambientes o rincones tenemos: El de juego simbólico, ya que este vale a los niños para regularizar deseos y tensiones. El espacio o ambiente de la casa, donde los niños imitan y aprenden roles, comportamientos y estilos de relación, facilitando la comunicación y el desarrollo de lenguaje.

El espacio lúdico de la tienda permite al infante jugar y a la vez representar una realidad diaria de su entorno familiar y social, en que se desenvuelve. El ambiente de construcción ayuda a estimular el desarrollo de la psicomotricidad, tanto fina como gruesa, la orientación espacial, no debe limitarse a los típicos bloques de construcción que se encuentran, se puede proponer a los niños otros materiales menos estructurados como: cajas de cartón de todas las medidas, cajas pequeñas de plástico, botes de leche en polvo vacíos, recipientes para guardar las piezas, discriminar en ellas colores, tamaños etc.

El ambiente de los juegos didácticos tiene como objetivo estimular en el niño las funciones cognitivas, fortalece los procesos mentales. Los materiales utilizados en este ambiente son escogidos, seleccionados de manera tal que no sean nocivos al infante, que puedan ser manipulados de manera segura, para el desenvolvimiento de todas las áreas de estudio con los materiales y recursos necesarios, son diversos en función de la edad de los niños, puzzles, rompecabezas, canicas, encajes, bloques lógicos, diversos juegos para ensartar, juegos para ordenar y clasificar, todos ellos elaborados con materiales reciclados.

En el ambiente que se va a realizar psicomotricidad o expresión corporal se puede adecuar con materiales coloridos, vistosos a los

sentidos de los estudiantes que permitan su accesibilidad e incite a los niños desplazarse, subir, deslizarse o esconderse debajo. También se pueden utilizar colchonetas, bloques de espuma de diferentes formas, trozos de tela, tapillas, globos, sillas, cuerdas, en fin movimientos rítmicos, llenos de alegría desarrollan su motricidad gruesa. Se encuentran dos tipos de espacios, que se caracterizan por ser para trabajos específicos que se realizan dentro de los espacios lúdicos donde los niños pueden desempeñarse en sus labores en una mejor manera, los mismos que pueden ser: espacio de juego y de aprendizaje.

Los espacios de juego, son aquellos lugares cerrados donde se eviten en lo posible algún accidente que provoquen los juegos en los niños y los espacios de aprendizaje es el lugar que puede ser el área misma de aula donde se desarrollen actividades de psicomotricidad, Los espacios lúdicos deben tener ciertas normas y organización para que sean motivos de aprendizaje, como son la duración del juego o actividad lúdica que no debe pasar los 20 minutos, las actividades deben ser de acuerdo a la edad del niño, donde no se los presiona al aprendizaje, que sean con objetivos programados, donde puedan realizarse en una forma autónoma, independiente y seguros.

El espacio del juego simbólico

Es el lugar donde los niños van a expresar sus deseos, sentimientos y carácter, de satisfacer necesidades afectivas y emocionales, los espacios del juego simbólico se presentan diferentes características como son los espacios de la casa, donde aprenden los diferentes roles y comportamientos como de los estilos de relación para mejorar las relaciones interpersonales, la comunicación, el lenguaje y la psicomotricidad.

Asimismo serán los rincones de la tienda, donde se practica la utilización de las monedas y cantidades, el espacio de dramatizaciones,

que estimula a la interacción y la contribución en grupo, el espacio de la ciudad, que los encamina a la orientación espacial y temporal, el espacio de la construcción que estimulan al desarrollo de la psicomotricidades, donde se trabaja mucho con los bloques de construcción, y los espacios de los juegos didácticos que permite el desarrollo de las funciones cognitivas y psicomotoras

AMBITO DE LOS ESPACIOS LÚDICOS

Los espacios lúdicos tienen una característica, que es una zona personalizada donde los niños tienden a desplazarse por toda el aula de clase, realizando movimientos que estimulan el esquema corporal. Los espacios lúdicos se revisten de un valor indiscutible que deben tener todas las instituciones educativas, donde los párvulos van a desarrollar sus habilidades, destrezas y competencias en las diferentes áreas de desarrollo, considerando que todos los implementos le resulte atractivo, agradable y produzca motivación, donde puedan conocer el lugar y la posición de cada material que colocan en el momento de dejar de realizar una actividad.

Constituye un lugar donde disfrutan del conocimiento, de las actividades lúdicas que se realizan en el espacio o lugar de trabajo, con ello tienen la oportunidad, de ser partícipe del juego, mantener una relación social armónica con los pares que hay en su entorno, tener una comunicación y sobre todo practicar los valores humanos y morales que deben ser aplicados por todos. Por medio del desarrollo de la mente trabajan el desarrollo cognitivo.

(Catalina, 2010) Expone en esta cita que el ambiente o entorno adecuado de aprendizaje, es un recurso sumamente trascendental, que utilizado de manera adecuada en la labor docente beneficia al infante en el proceso de aprendizaje: “Un aprendizaje tiene efectividad cuando el entorno es muy agradable, con elementos que propicien al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes para

que se encuentren motivados, decisivos a obtener un conocimiento nuevo y que sea codificado en una manera adecuada.”(p. 135).

(Díaz H. , 2010) El citado autor expone que el juego es un instrumento y estrategia indispensable, que permite al infante, libertad, motivación, participación, así también le permite socializar con sus pares, logrando un equilibrio físico, mental y social: “Las actividades lúdicas son parte de los fenómenos sociales y culturales que deben ser aplicados en los niños para potenciar el desarrollo cognitivo por medio de ejercicios que estimulan al esquema corporal, que fomentan la preparación al aprendizaje.”(p. 77).

(Gómez, 2010) El autor de esta cita señala que el juego es una actividad propia del individuo y en la actualidad no solamente se la considera como una simple diversión, sino como una valiosa herramienta de aprendizaje, que acompañada de contenidos y un ambiente acorde a la edad e interés, promueve un aprendizaje de calidad: “Las investigaciones educativas indican que para obtener un mejor aprendizaje se debe implementar estrategias que sean afines a los temas de estudios, en lo que se refiere a los niños se debe aplicar como una estrategia, el juego como una herramienta que va a potenciar un conocimiento o un aprendizaje.”(p. 95).

Según los autores se concibe al juego dentro de la sociedad como un factor esencial, no solamente en la adquisición de aprendizajes, sino en la capacidad de socializar con sus semejantes o pares, brindando estabilidad emocional al individuo para actuar de manera acertada en situaciones diarias, ahí la importancia que se le atribuye a la lúdica en un espacio o área destinada para la realización de una actividad recreativa, como herramienta que facilita la labor del docente y la adquisición de nuevos saberes a través de experiencias placenteras.

DESARROLLADORES DE LOS ESPACIOS LÚDICOS

Uno de los precursores del estudio de espacios o ambientes especiales fue Pestalozzi, porque observo como existían malos tratos en las escuelas de su tiempo, del rechazo que tenían con los pequeños de familias de bajos recursos económicos, lo que motivó a realizar investigaciones que aporten en beneficio del aprendizaje de los niños, para que los infantes tengan como algo personal, donde se sientan cómodos y a su entera satisfacción, en lugares con materiales didácticos que les proporcione confianza, motivación y seguridad.

(Serrano, 2010) En su cita el autor expresa la importancia del juego en el aprendizaje, el niño aprende a través del movimiento, satisface sus necesidades, divertirse, socializar, explorar, aprender, favorecer por medio de las actividades o experiencias significativas la percepción y atención: “La enseñanza debe ser en una manera natural, placentera, y acorde a la curiosidad del niño, con la finalidad de preparar su intelecto para adquirir saberes y ser libre en su desarrollo intelectual, para lo cual se debe trabajar los sentidos y la reflexión que son los elementos que permiten la superación intelectual en el niño.”(p. 84).

(Adrover C. , Formación del Profesorado, 2011) En esta cita, su autor indica que la teoría y la práctica, van de la mano y que se hace necesario en el proceso de aprendizaje que todo lo que se explica también se realice, se vivencie, dando paso al aprendizaje constructivista, donde el infante pueda explorar, conocer, analizar e interpretar la información adquirida: “Los pensamientos son incompletos, puntos de vista que sirven para confrontar situaciones de experiencias hasta el momento en que se aplican y comprueban en esta situaciones, carecen de relevancia y una realidad plena, por lo que la enseñanza necesita de experiencias de aprendizaje que permiten utilizar el conocimientos para explorar, describir, analizar e interpretar una realidad.”(p. 163).

(Holguin, 2010) En su cita el autor denota la necesidad de utilizar los espacios o ambientes en la labor docente ya que estos permiten al infante alcanzar mediante situaciones significativas aplicadas de manera lúdica, grandes beneficios en su aprendizaje: “Dentro de los espacios lúdicos se complementan los aprendizajes por medio del juego, donde se utilizan una diversidad de materiales que incitan a adquirir un conocimiento, en la que proporciona una interacción, socialización, para aprender por medio del juego.”(p. 126).

De los autores de las citas antes mencionadas extraemos que el infante debe ser atraído por lo real, como también de actividades significativas que sirvan para invitarlos a pensar como a reflexionar sobre la instrucción que reciben, la importancia del juego dentro del desarrollo del aprendizaje, con la creación de materiales didácticos, que se pueden encontrar en su entorno inmediato, como los que son de reciclaje, con los cuales los niños pueden manipular y jugar en distintas formas que son incluidos con los contenidos de estudios.

Para trabajar con dichos materiales necesitan adecuar un espacio amplio, para trabajar, donde se sientan motivados a desarrollar las actividades con agrado. El docente rompe esquemas tradicionales al crear programas educativos donde introduzca el trabajo en equipo con la finalidad de aprender de las experiencias propias y las de los demás, para lo cual necesitaba implementar espacios o ambientes, un lugar especial que los motive a trabajar, y cultivar valores necesarios para una sana convivencia.

Espacios lúdicos en el entorno educativo

Los espacios lúdicos permiten realizar diversas actividades de una manera creativa e innovadora, libre, amena, divertida, organizada y planificada, es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño desarrollar habilidades y destrezas, por medio de adquisición de

experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas. Los párvulos por medio de las acciones realizadas en las diferentes actividades, pueden transmitir sus emociones, sentimientos y que pueden ser expresados ante los demás sintiendo confianza y seguridad.

Como docentes es fundamental mantener una comunicación flexible, abierta y clara con los estudiantes, esto permitirá obtener información precisa acerca de los gustos deseos y necesidades pieza clave para el diseño, ejecución de las actividades a realizar, para alcanzar los logros esperados de los infantes, estas experiencias también permiten expresar situaciones diversas de la vida de los niños, de su entorno inmediato, de su hogar. El docente podrá con ello incrementar cambios u opciones para mejorar dicha actividad, desarrollar la expresión y comprensión del lenguaje, la creatividad, la afectividad.

(Loughin, 2010) En su cita expresa que del rol del estudiante, en la actualidad, ha cambiado positivamente, dándole oportunidad a ser artífice de su aprendizaje, así mismo el rol del docente, transformándose en el guía, concibiendo que juntos, trabajando en equipo y en un ambiente armónico se obtienen mejores beneficios en pro de la educación: “Los espacios lúdicos se refiere a los ambientes donde predominan actividades activas y participativas, en la que tanto los docentes como los estudiantes son los que participan en las diferentes actividades lúdicas, por medio del juego logran que el proceso de enseñanza se ameno y agradable.” (p. 91).

(Jimenez C. , 2010) Cabe resaltar que el autor en su cita expone un tema de mucha importancia, y trascendencia, ya que los espacios o ambientes lúdicos no solamente deben buscar que el infante logre potencializar el área cognitiva y física, sino además fomentar su

área social inculcar con el ejemplo y actividades lúdicas de aprendizaje, valores que permitan una sana convivencia, que sea una persona que cuide el medio ambiente y que pueda vivir en armonía con el medio: " Los espacios lúdicos deber ser alternativos en una manera formal, donde no solo se soluciones problemas de aprendizaje, sino que se incrementen conocimientos de cuidado y protección del lugar, considerando que el trabajo es grupal, donde se les enseñe a tener una habilidad de compañerismo y de aseo, por lo que se permite la práctica sobre los valores."(p. 144).

Los espacios lúdicos en la institución educativa propician que los estudiantes sean organizados, apoyado en actividades que desarrollen su autonomía como el guardar los objetos con los que han trabajado, guardar sus útiles escolares, que utilicen palabras mágicas por favor, gracias, etc. Es innumerable la posibilidad de que estos ambientes se puedan transformar de acuerdo a las necesidades del niño, durante el desarrollo de la actividad lúdica permite el trabajo cooperativo, la solidaridad, tienen la oportunidad de intercambiar ideas u opiniones sobre lo que realizan.

REALIDAD INTERNACIONAL SOBRE LOS ESPACIOS LÚDICOS

En la actualidad se promueve una educación de calidad a nivel internacional, concibiendo a la actividad lúdica factor primordial en la educación, dirigido especialmente a los estudiantes en los primeros años de vida, permitiendo que el desarrollo cerebral alcance su óptimo funcionamiento, que permita al niño ser una esponja, que adquiera conocimientos de las experiencias que obtiene del medio que lo rodea, que sea una persona única, que piense y razone, critique y reflexione sus actos.

La tarea del docente es en la medida de lo posible, hacer que todos los estudiantes desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso educativo.

(Javier D. , 2011) De esta cita podemos extraer que el autor expresa de la importancia que tienen los docentes en este proceso educativo, al momento de planificar, organizar, aplicar y evaluar, e innovar las actividades acordes al infante, con herramientas indicadas y en un espacio adaptado a las actividades de aprendizaje, que permitan al párvulo adquirir conocimientos de manera lúdica, lograr motivarlo y que participe de manera espontánea: “La necesidad incide en la motivación y cuanto más motivado esté un estudiante más aprovechará los recursos didácticos de que dispone para aprender, más estrategias utilizará para conseguir su objetivo y cuantas más utilice, más rápido y mejor aprenderá.”(p. 182).

(E. O. , 2010) Expone en su cita que uno de los beneficios que ofrece el juego es el de liberar las tensiones, ansiedad y preocupaciones de los individuos, por tal motivo su aplicación dentro del proceso de enseñanza, ya que a través de él, los infantes expresan sus emociones y los docentes tienen la oportunidad de conocerlas, evaluar al mismo tiempo elaborar actividades que permitan el desarrollo social armónico: “El juego disminuye la ansiedad dando mayor seguridad a los estudiantes y garantiza la motivación. Además proporciona una forma de aprendizaje variado y ameno, que es un requisito indispensable en la metodología comunicativa de la enseñanza-aprendizaje.”(p. 78).

(Consuelo, 2010) Expresa en esta cita que los ambientes físicos lúdicos sin el ingrediente principal que son la comunidad educativa, no tienen valor. Que para obtener éxito en este reto educativo debemos juntar hombros y empoderarnos de nuestra labor en este proceso educativo, en beneficio de los estudiantes: “La participación conduce a la mayor eficiencia de la innovación debido a que se acrecienta el sentido de responsabilidad de quienes participan en el proceso que se lleva a cabo.”(p. 36).

De las citas antes anotadas se obtiene que cuando los estudiantes se desenvuelven en un contexto social y cultural, asimilan e interiorizan día a día nuevas informaciones de hechos, conceptos, procedimientos, valores, que permiten construir en ellos nuevas representaciones mentales significativas, esta información luego la aplique en situaciones diferentes a los contextos donde se adquirió, dotarlos de experiencias que les permitan enriquecerse diariamente, despertar el sentido de compromiso y sensibilidad social. Así mismo se recalca la importancia de la participación activa de la comunidad educativa para lograr calidad en el proceso de aprendizaje.

Establecer al iniciar el periodo lectivo un plan de trabajo que este conformado por padres, representantes legales y profesores, preparar a los estudiantes para asumir con éxito los compromisos sociales, económicos, políticos, un ser con características propias que piense razone y actúe de manera efectiva eficaz y eficiente, que sea productivo dentro de la sociedad.

Proponentes de la nueva pedagogía y los espacios lúdicos

Dentro de la nueva pedagogía tenemos a Piaget quien aporta con la teoría del conocimiento, toma de referencia a los niños en sus diferentes etapas, donde los infantes efectuaban distintas acciones y se respaldan con materiales físicos, observaba en ellos las reacciones que permitían conocer la manera de aprender, de razonar y codificar información, de las equivocaciones que cometían logro obtener diferentes niveles de conocimiento, y la necesidad de aprender que es innato en los niños en el momento del aprendizaje. Lo importante al momento de trabajar en estos espacios lúdicos es disfrutar, estar motivado a realizar una actividad sea en una manera individual como en grupo.

(Barudy, 2010) Este autor expone que el juego como herramienta en el aprendizaje provee al estudiante de muchos beneficios entre ellos físicos, cognitivos y social, que le permiten alcanzar un equilibrio adecuado a sus necesidades, ser una persona consiente

del medio que lo rodea, poder resolver problemas que se le presenten: “Los espacios lúdicos son lugares de aprendizaje arraigados en un recurso natural de desarrollo de los niños, en el momento del juego se está proporcionando un estímulo que es uno de los componentes para que sea activo, de la construcción de una realidad compartida para mejorar el desarrollo afectivo, para fomentar la socialización.”(p. 29).

(Jaramillo, 2010) el autor en esta cita realiza la importancia de realizar actividades que permitan la participación activa de los infantes en situaciones actuales, que logren por medio de ellas el conocimiento y comprensión de nuevos contenidos: “Dentro de los espacios lúdicos se realizan ejercicios para reforzar un nuevo conocimiento que sirven para potenciar uno ya conocido formando un aprendizaje significativo, donde la participación es activa en la realización de trabajo, con la finalidad de construir y afianzar un aprendizaje.”(p. 47).

(Sarle, 2010) la autora en mención expone con mucha claridad que los docentes deben brindar de manera interesante las actividades que le permitan a los infantes momentos de alegría y diversión dándole oportunidad al mismo tiempo de experimentar cada situación para que pueda expresar sus emociones: “La disposición de los espacios entre los estudiantes, son las que propician un aprendizaje por medio del juego o actividades lúdicas que se realizan, para la asimilación de un conocimiento, donde viven sus experiencias de las cuales aprenden sean estas buenas o no.”(p. 15).

Los citados autores comentan sobre los espacios lúdicos y su influencia en la educación, un lugar donde los estudiantes se vean rodeados de estímulos en pro de un aprendizaje de calidad que posibiliten la aplicación de la información receptada por los infantes en situaciones vividas a diario, cabe anotar que dichos conocimientos son dados

progresivamente durante el desarrollo el infante, al realizar dichas actividades los niños puedan reconocer sus equivocaciones y logros de las experiencias que les van a servir para mejorar su manera de aprender, socializar, comprender el medio que lo rodea y también tomar conciencia de la importancia y cuidados que se deben tener para mantener el equilibrio natural.

Casos de los espacios lúdicos

Los espacios lúdicos cuando son de carácter agradable, quedan grabado en el interior del individuo, ya que cuando se es adulto siempre se añora esos espacios donde se pudo recrear, recordar con alegría su infancia, fue en este lugar que comenzó su desarrollo del aprendizaje, su primer contacto fuera de casa, donde los profesores fueron sus guías, quienes compartieron su tiempo y dedicación, enseñaron sus primeras letras, dibujos, pintura, a ser amigos de todos, a respetar, a través de la lúdica despertaron la inteligencia artística.

(Pitluk, 2010) Este autor a través de su cita nos expresa que cuando los aprendizajes repercuten de manera positiva en los niños, por eso indica la necesidad de que durante estos primeros años de vida se brinden al párvulo un sinnúmero de posibilidades que le permitan crecer con alegría, en un ambiente acorde con sus intereses y necesidades, en un ambiente placentero donde juegue y aprenda y pueda aplicar lo que aprende a situaciones reales: “Una incorporación de contenidos enriquecen el pensamiento y la acción de la educación, donde se puede revalorizar el lugar donde se adquirió ese conocimiento, es recordar el mismo aprendizaje lo que indica que el espacio lúdico es importante en el desarrollo del aprendizaje, porque no tan solo se obtiene el conocimiento sino donde se produjo ese conocimiento.”(p. 24).

(Asan, 2010) a través de esta cita nos indica que para realizar diversas actividades que promuevan las diversas participaciones

de los infantes se debe crear o adaptar un espacio o ambiente de calidad, que les permita expresarse de manera libre y espontánea: “Los niños aprenden por medio del juego y canciones las que necesitan de un espacio en especial para realizar los movimientos del cuerpo y el desarrollo de la mente, donde el medio ambiente donde se desarrolla debe ser como un medio moldeable, que vayan de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje.”(p. 52).

Estas citas expresan que cuando se es niño y se logra una empatía entre la escuela, maestro y estudiante, se logra tener como resultado una persona con una personalidad equilibrada, deseosa de aprender, creativa, que solucione los problemas que se le presenten de manera racional, brindando soluciones que sean justas y acorde a las exigencias actuales de un buen ciudadano, respetuoso y en si una acertada formación del infante dentro del contexto escolar.

UNESCO Y LOS ESPACIOS LÚDICOS

Unesco sostiene que el juego constituye por derecho propio en una de las actividades educativas esenciales, que no solo permite conocer al niño y sus características, sino renovar e innovar los recursos didácticos, los juegos en esta edad son ficticios e imaginarios, ya que el infante un día puede representar a un animal y al otro un superhéroe, jugar con todo tipo de materiales a su alcance ya que este lo transforma en herramienta de juego, un palo en una espada, una escoba en un caballito, etc. A esta edad los niños prefieren jugar de manera grupal, pero esta integración a dicho grupo lo hace progresivamente, la escuela debe potencializar dicho recurso con el fin de adaptar el conocimiento a la lúdica para que el infante aprenda jugando.

(UNESCO, Directrices de la UNESCO del aprendizaje, 2013)

Según esta cita, Unesco expresa que el papel del estudiante es fundamental en el proceso de la construcción de nuevos conocimientos, actualmente no solamente se encarga de adquirir y almacenar la información sino también la analiza y comprende

“Lejos de ser un aprendizaje normal es una realidad tangible de los estudiantes y docentes, que utilizan diversos métodos y técnicas como también de estrategias para acceder a los conocimientos dando la facilidad de mantener un aprendizaje eficaz.”(p. 115).

(Filmus, 2010) Según este autor expresa que para lograr calidad en la educación los docentes deben estar preparados y dispuestos a cambios sustanciales en pro de un aprendizaje constructivista, participativo, que fortalezca al individuo en todas las áreas utilizando herramientas, técnicas , métodos acordes a cada edad que promuevan su intelecto y empatía para aprender: “Las herramientas que proporcionan para brindar una educación de calidad, son los desafíos que se tiene para mejorar las técnicas de aprendizaje, que deben tener accesos a un mismo nivel de educación.”(p. 40).

Es una tarea primordial de la UNESCO, la creación de programas educativos de calidad y que atiendan a los infantes en sus primeros años hasta la enseñanza superior, teniendo en consideración que la fabricación de herramientas y el aprendizaje deben pertenecer al mismo campo de educación, asociados con diferentes niveles de educación o logro educativo. Con el objetivo de contribuir a través de sociedades justas y equitativas un mundo que promueva la paz, diversidad, el conocimiento, conocedores de sus deberes y derechos, en trabajo conjunto con el ministerio de educación apuntan hacia una educación para todos.

REFORMA CURRICULAR

Al ser parte de una sociedad y de una familia, los estudiantes adquieren el lenguaje y los conocimientos a través de la interacción con otros. Desde sus primeros años de vida, esa interacción y aprendizaje resultan posibles porque escuchan y participan dentro de un contexto familiar y social lo que los demás dicen y hablan para expresar sus ideas,

opiniones y pedidos, además porque interactúan y juegan. Esos son los momentos en los niños desarrollan y aprenden del medio familiar.

También están expuestos a situaciones permanentes de lectura y escritura. Si bien no han interiorizado el código alfabético, son capaces de entender las publicidades, las etiquetas y los carteles. Son conscientes de que existen las letras y las palabras e intentan imitarlas. Es en la escuela donde todos estos procesos se formalizan, continúan y se vuelven recursivos. Poco a poco los niños comienzan a darse cuenta que para comunicarse tienen que hablar y pronunciar bien los sonidos para que el otro los entienda, deben escuchar qué les dicen y saber que las letras se escriben para transmitir información.

(Requena, 2010) a través de esta cita el autor nos expresa que efectivamente los primeros años de vida son cruciales para un aprendizaje de calidad, ya que los infantes, adquieren con mayor facilidad los conocimientos que a futuro van a utilizar en diversas situaciones, por tal motivo la importancia de que las actividades programadas en la etapa escolar se brinde a manera de situaciones significativas, para potencializar su estructura cognitiva: “La educación debe ser en una manera más equilibrada con un amplio conocimiento sobre los recursos sean instrumentales o sociales, para el desarrollo cognitivo, que son potenciados por medio de la aplicación de los juegos, las que permiten que se estimulen en el desarrollo del aprendizaje significativo.”(p. 53).

(Osho, 2010) el autor en esta cita nos recalca la importancia de estimular, fomentar los valores humanos desde temprana edad, que se promuevan actividades que incentiven a los estudiantes a potencializar su creatividad e imaginación: “Es importante dar prioridad al desarrollo cognitivo en los niños por medio de actividades lúdicas, que son por medio de la experiencia que

aprende y analiza, sobre todo con la aplicación de los recursos para el desarrollo de la inteligencia, de la creatividad y que incluye la parte social.”(p. 94).

Los docentes, entonces, deben propiciar actividades en las que sus estudiantes puedan desarrollar cada uno de estos aspectos de manera integrada: escuchar un cuento, leer sus para textos, opinar sobre lo que les pareció e intentar producir un texto colectivo con las opiniones. Además desarrollar su parte creativa, el cuidado de su entorno, promover una adecuada convivencia, fomentar valores humanos, invitarlos a exponer sus vivencias, apreciar y valorar sus logros, motivarlos a mantener su autoestima alta a través de palabras de aliento.

REALIDAD NACIONAL Y LOCAL

La psicología de Jean Piaget, se refiere a que la inteligencia es el resultado del equilibrio de asimilación y acomodación, por lo que es importante que en el proceso de aprendizaje fortalece la estructura cognitiva del niño, lo que implica que no solo depende de los conocimientos sino del concepto que tiene de las cosas y de cómo los maneja de acuerdo a su grado de estabilidad. Es necesario dentro de las instituciones educativas causar un efecto positivo en los niños a través de los espacios lúdicos. Para lograr que los niños para que valoren, comprendan y actúen en su contexto social cumpliendo metas en el aprendizaje.

(Esperanza, 2010) El autor en esta cita expresa la importancia de la educación en los primeros años de vida, ya que garantiza el desenvolvimiento del ser humano en todas las áreas “El aprendizaje es el camino para el buen desarrollo del niño, es por ello que el docente ve la necesidad de buscar herramientas estratégicas que ayuden a reforzar los conocimientos adquiridos, una de las opciones es el introducir el juego dentro del aprendizaje, que serán las bases de estudio para el futuro.” (p. 78).

(Moises, 2010) En la cita que expresa este autor dice que las actividades a realizar con los infantes deben de ser planificadas con un fin educativa que fomente y potencialice de manera positiva las habilidades y destrezas además de que forme en valores a través de situaciones vivenciadas: “Los niños, desde pequeños, experimentan emociones que son buenas, siendo una forma de aprendizaje, solo hay que observar que sean amenas y del agrado para que se transforme en un hábito” (p. 13).

(Gloria, 2010) en la presente cita la autora expresa la importancia de la creación, adaptación y utilización, de espacios o ambientes lúdicos dentro de la labor pedagógica, motivar, acompañar, evaluar y reestructurar la actividad para promover un aprendizaje significativo, que promueva la participación activa y creativa del estudiante: “De esta manera la metodología para la dinamización de las prácticas recreativas se fundamenta principalmente en la creación de espacios pedagógicos, donde se privilegia la participación activa de las personas, la potenciación de la capacidad de toma de decisiones y solución de problemas y conflictos y el desarrollo de habilidades para la vida.” (p. 122).

De los autores citados podemos comentar que el aprendizaje es el resultado de procesos cognitivos propios mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones, esta misma información se puede aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Los docentes deben tener presente que los juegos en sus diferentes estilos se convierten en un estímulo de aprendizaje que el niño más aprecia, un conocimiento útil a su vida, por tal motivo urge comprometerse a innovar, cambiar.

LOS ESPACIOS LÚDICOS EN EL QUEHACER DE LA ESCUELA “RITA LECUMBERRI”

Dentro del quehacer de las escuelas, los espacios lúdicos deben ser un lugar esencial, donde se expresen libremente, de producción cultural como son la parte artística y política, que sean en una manera diversos en relación a sus intereses y concepciones del conocimiento, de lo que le rodea y que sirven como para aprender y analizar. Dentro de la planificación didáctica el docente debe fomentar la utilización de recursos que promuevan la adquisición de saberes y recursos didácticos vinculados a cada situación de aprendizaje, respetando el ritmo de aprendizaje de los niños.

(Diez, 2010) El autor de la cita nos expresa que el juego además de ser una actividad innata y placentera nos permite, expresar nuestras emociones, mantener una comunicación abierta durante la actividad a realizar y crear normas de convivencia y orden: “Por medio de los juegos se podrán establecer una comunicación que mantienen mientras realizan la actividad, en la que también se aplican diferentes actividades como son los que sirven para que los estudiantes creen sus propios estilos de aprendizajes, para adquirir un conocimiento.”(p. 157).

(Berrio, 2010) el autor de esta cita señala que es indispensable que durante la jornada dentro de la institución educativa los estudiantes deben de tener un espacios o ambiente que le permita además de aprender, sentirse cómodos y motivados a aprender: “La educación es para todos los niños donde también deben tener su espacio para trabajar donde realicen trabajos para el desarrollo de sus habilidades, destrezas y competencias, como también la creatividad y la imaginación, que son características esenciales para el desarrollo cognitivo.”(p. 96).

Los espacios lúdicos en los establecimientos educativos son de importancia porque establecen un territorio donde se efectúan trabajos de

desarrollo como de prevención con la finalidad de evitar problemas que presenten en el período del aprendizaje o de realizar una actividad escolar como es el problema de atención, de comunicación con los demás, donde el movimiento del cuerpo y el desarrollo de la mente son los principales motivos de trabajo, un espacio donde todos interactúen en las actividades como así también en la participación en conjunto con los demás.

La práctica de los espacios lúdicos en la escuela “Rita Lecumberri”

Dentro de la práctica en los espacios lúdicos en la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri de la zona 8, Distrito 6, parroquia Tarqui, de la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, se realizan actividades lúdicas monótonas rutinarias, donde se sugiere implementar ambientes lúdicos con objetos que sean coloridos, con el suficiente material didáctico para las actividades lúdicas como son las colchonetas, ula-ula, que permita el desarrollo de destrezas y habilidades motoras, cognitivas y sociales.

(Anaya, 2010) expresa en su cita que las actividades a realizar con los niños deben despertar los sentidos, que le permiten conocer el medio en que se desarrolla, capturar información y procesarla, adquirir progresivamente mejor manipulación de los objetos, conocer y reconocer los objetos y personas en fin un sinnúmero de posibilidades que fortalecen el aprendizaje y seguridad del infante: “El aprendizaje es por medio del juego, donde tiene importancia para el proceso de aprendizaje en los niños, donde se desarrollan la parte de los sentidos que son los que encaminan al aprendizaje cognitivo, que son elementos necesarios que deben ser tomados en cuenta para el desarrollo integral en los niños.”(p. 18).

(Jimenez J. , 2010) Según el autor de esta cita, nos indica que la aplicación de las diferentes técnicas grafo-plásticas en actividades dirigidas para los estudiantes beneficia su aprendizaje además de

afianzar y dar seguridad al momento de manipular los objetos, perfeccionar la motricidad fina, la coordinación mano-ojo. Por tal motivo su importancia en este proceso de aprendizaje: “Las técnicas que ayudan al desarrollo psicomotriz son para las capacidades mentales que deben ser fortalecidas por medio de estimulaciones para reforzar la sensoriales, donde se aprende a adquirir conocimientos que son importante para el proceso de enseñanza aprendizaje en la que no se presentan dificultades de aprendizaje.”(p. 73).

Además opinan que también se debe trabajar con el desarrollo de la estimulación sensorial que se encuentran dedicadas a formar el desarrollo cognitivo o del conocimiento, con la aplicación de ambientes enriquecidos de estímulos y la utilización de diversos materiales del medio, además se puede trabajar con las diversas técnicas grafo plásticas, aprendiendo con material concreto las nociones en sus diferentes etapas, es decir que aquí se los prepara para el momento de la aplicación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

DEFINICIONES DE SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

Es preparar al párvulo en el desarrollo de sus saberes previos donde se establece un registro de la distribución del tiempo que se va a utilizar, sobre la organización de grupos de trabajo con la finalidad de evaluar el aprendizaje esperado donde impere también la participación y colaboración de la familia en la quehacer educativo. Con lo que se puede concluir que los espacios o ambientes lúdicos son esenciales para el crecimiento del niños en su forma física, cognitiva y social, por medio de actividades lúdica, y juegos diversos que van a fomentar una motivación que infunde al niño o niña a optimizar sus conocimientos.

(Añon, 2010) De esta cita el autor expresa que tiene vital importancia al momento de realizar cualquier actividad con los infantes, la edad y sus intereses, todos los materiales a utilizar deben de brindar seguridad y motivar al estudiante a participar: “Durante los primeros años del niño se lo debe motivar a que tenga un conocimiento que se sienta competente en el nivel de los de su edad, con los materiales adecuados, donde pueda aprender, conceptualizar y transformar el pensamiento para que lo analice, es permitir una educación eficaz.”(p. 57).

(Castañeda, 2010) En esta cita el autor expresa que a través de las situaciones significativas el párvulo va tomando conciencia de cómo poder resolver situaciones que se presenten en su diario vivir: “Permite al niño enfrentarse a nuevas situaciones de aprendizaje de una manera significativa, dotándoles de herramientas de gestión intelectual continuos a lo largo de la vida, y que este aprendizaje sea significativo que deben estar de acuerdo del desarrollo cognitivo que por medio de las experiencias realicen una adquisición de conocimientos.”(p. 95).

(Alemay, 2010) De la cita mencionada el autor expresa que durante el proceso de aprendizaje, mediante las actividades se desarrollan hábitos y normas positivas que permiten una convivencia armónica entre los estudiantes y docentes: “El aprendizaje se hace efectivo cuando se cumplen ciertos parámetros que proveen al estudiante de una entorno creativo y de material que refuercen los conocimientos, las mismas que permiten la relación entre compañeros y docentes, rompen barreras que dificultan un aprendizaje, más bien le brindan informaciones.” (p. 145).

Para que realice un aprendizaje eficaz, el niño tiene que presentar predisposición de aprender, es decir estar motivado, estar preparado para adquirir nuevos conocimientos, tiene que está dispuesto a aprender,

razona y trabajar, es de importancia la influencia que tiene del entorno familiar, ya que si la vida de este niño se desenvuelve en un ambiente armónico podrá alcanzar logros en el desarrollo del aprendizaje, y de tener ganas de ser mejor cada día, que se refiere al cumplimiento de sus metas, cumplir con todo lo que se propone aprender.

Historia de situaciones significativas de aprendizaje

Los orígenes sucedieron al ver la necesidad de mejorar el modo de enseñar y de aprender un conocimiento, de tener una disposición de obtener nuevas enseñanzas, de la manera como lo va a obtener y como lo va a poner en práctica en su diario vivir, por lo que se realizaron estudios sobre situaciones significativas de aprendizaje con el objetivo de llegar a mejores situaciones de aprendizaje. Se realizaron estudios sobre situaciones significativas de aprendizaje ante la necesidad de mejorar el modo de enseñar y de aprender un conocimiento, de tener una disposición de obtener nuevas enseñanzas, de la manera como lo va a obtener y como lo va a poner en práctica en su diario vivir, por lo que con el objetivo de llegar a mejores situaciones de aprendizaje.

(Ramirez, Movimiento educativo abierto, 2012) En esta cita su autor expresa que la retroalimentación dentro del proceso de aprendizaje permite reafirmar los conocimientos adquiridos y/o modificarlos: “Es importante que los niños se encuentren con ánimo para aprender, que se encuentren dispuestos a recibir nuevos conocimientos, que desarrollen las actividades con la finalidad de mejorar las bases de competencias por adquirir o las que ya son desarrolladas, que los refuerza por medio de la práctica de conocimientos.”(p. 215).

(Ramirez, Recursos educativos abiertos, 2012) De esta cita podemos extraer que su autor expone que es importante que las actividades sean amenas, emotivas y creativos, que inviten a la participación y que los infantes aprendan de manera lúdica: “Las

actividades que se utilizan para el desarrollo del aprendizaje constituyen un agente motivador para que el niño tenga la oportunidad de mejorar su situación de aprendizaje, y que sean activos.”(p. 232).

(Alvarez M. , 2014) En esta cita el autor expone que los docentes deben romper esquemas tradicionales y enfrentar sin miedos la educación del siglo XXI, que proporciones y fomenten, en los infantes, actividades que despierten en ellos el interés por aprender de manera lúdica: “Los docentes tienen un reto sobre la valoración del uso del conflicto cognitivo, de observar la realidad con nuevos ojos, por medio de descubrir nuevas experiencias, de dejar la rutina para buscar nuevas expectativas de aprendizaje por medio de la participación en las actividades.”(p. 172).

Se vieron en la necesidad de desafiar a los niños a buscar una respuesta a sus necesidades de aprendizaje, que satisfagan por medio de una investigación correcta, con la expectación de que muestre interés por aprender como descubrir nuevas experiencias, con la oportunidad de obtener nuevos recursos que sirvan para explotar un conocimiento. Con las investigaciones realizadas se pudo establecer que los niños necesitan de motivaciones para desarrollar la parte cognitiva, para lo cual se puede utilizar actividades donde se realizan experimentos, que realcen las expectativas de aprendizaje, con la finalidad de despertar el interés, de continuar con el desarrollo del aprendizaje.

ÁMBITO DE LAS SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

Un aprendizaje significativo se deben encontrar dentro de los parámetros del desarrollo cognitivos, el infante por medio de sus ideas y de las experiencias que realizan por medio de las actividades, y del conocimiento que extrae de las experiencias, por lo que puedan interactuar, articular para obtener relevancia en sus conocimientos y aplicarlos en situaciones presentes en su diario vivir. Responder ante una

situación, lograr resolverla sin dificultad, permite estabilidad y confianza en sus actos.

(Adrover C. , 2010) Este autor nos dice en esta cita que es de suma importancia contar con material acorde a la actividad a realizar y que este debe tener características especiales entre ellas fácil de manipular, seguro de una material lavable, colorido, etc. con el fin de capturar la atención del estudiante :“Para que un conocimiento sea asimilado se necesita de un material de aprendizaje en una manera atractiva que permitan que el estudiante establezca relación entre lo que le enseñan y lo que aprende, que pueda analizar y razonar de la realidad que aprendan por medio de las experiencias.”(p. 122).

(Duran, 2010) De esta cita el autor hace énfasis en lo indispensable que es la participación en conjunto de la comunidad educativa en este proceso de aprendizaje, ya que el estudiante debe tener la predisponibilidad al aprendizaje y estar motivado para ello: “El aprendizaje se logra por medio de la cooperación y colaboración pero sobre todo de motivación que se encuentre dispuesto a analizar, razonar y aprender, con aptitudes positivas, que encuentren un aliciente en el aprendizaje por medio de las actividades y herramientas que utilice para su motivación.”(p. 93).

(Díaz F. , 2010) De la cita expuesta el autor expresa que es vital que el docente planifique cada actividad a realizar para adaptar el espacio lúdico de acuerdo a ello y poder trabajar de mejor manera, sin improvisar ni decaer en la monotonía de un aprendizaje mecanicista: “Para que se aplique en los estudiantes un buen desarrollo del aprendizaje significativo es necesario que se implementen herramientas para que se construya por si solo el aprendizaje, por lo que se desarrollan las habilidades creativas e imaginativas que son los que proporcionan nuevos conceptos e ideas sobre lo que se enseña. “(p. 152).

El éxito del aprendizaje es de innovar las técnicas, métodos y estrategias que produzcan una motivación para analizar, razonar y aprender un contenido, por medio de la aptitud que el niño presente en el momento del aprendizaje, la misma que debe ser participativa, libre y activa con la finalidad de responder a las necesidades como también de la expectativa y demandas de la sociedad. El docente debe estar preparado para realizar actividades que estimulen al aprendizaje, de construir su personalidad como también de buscar los recursos que sirvan para el desarrollo personal y cognitivo, donde podrá desarrollar la imaginación la creatividad y se podrán relacionar con los demás.

Desarrolladores de situaciones significativas de aprendizaje

Mucho se ha dicho sobre las situaciones significativas de aprendizaje que estimulen a mejorar la manera de enseñar y de aprender, que se utilicen herramientas adecuadas para su adquisición, que se los estimule a obtener por medio de las experiencias un aprendizaje significativo de acuerdo a las situaciones significativas que se presenten, que promuevan un cambio en el individuo que le permita adecuar los conocimientos adquiridos y utilizarlos en su diario vivir.

(Huerta, 2014) Este autor expone en la presente cita que los aprendizajes deben de brindar al estudiante la posibilidad de vivirlos o experimentarlos para poder comprender el porqué de las cosas, poder hacer frente a problemas que se le presenten. “Los aprendizajes deben ser funcionales que tengan la capacidad de provocar un cambio de conocimientos, de acuerdo a las necesidades de aprendizaje que presente el estudiante, por lo que el aprendizaje es eficiente cuando posee bases significativas con parte de las experiencias que adquieren por medio de las actividades.” (p. 12).

(Rodríguez, 2010) De esta cita su autor expresa que para que se dé el aprendizaje el educando debe de asumir su rol de constructor de su propio conocimiento, esto se da cuando participa,

activamente de él, explorando, manipulando conociendo, toda la información recibida: “Toda experiencia que fomenta un aprendizaje debe tener bases que lo sustente por medio de otro aprendizaje para mejorar su significado o concepto, donde aprende a analizar, conceptualizar, y ser un ente activo y participativo durante el proceso de una actividad de aprendizaje.”(p. 92).

(Goig, 2014) En esta cita el autor expresa que las situaciones significativas de aprendizaje fortalecen el aprendizaje y la adquisición de conocimientos de una manera eficaz, permitiendo al estudiante hacer frente a los problemas que se le presenten en su diario vivir: “Es importante potenciar el conocimiento con sus propios esfuerzos, que construya su manera de aprender, que utilice sus propias herramientas que le permitan obtener nuevos conocimientos y que los lleve a la memoria comprensiva.”(p. 22).

Según Ausubel en su teoría del aprendizaje significativo, el tipo de aprendizaje que un niño relaciona con un nuevo conocimiento del que ya tiene, puede reconstruirlo por medio de otra información nueva que mejore su conceptualización que lo puede reafianzar por medio de las experiencias que modifican los conocimientos, los que se basan en la psicología constructivista, que comprende personas pensantes, activos de la realidad, y de la experiencia. Este conocimiento se incorpore a la estructura mental para que se codifique en la memoria, la misma que necesita de una participación activa del niño, donde la atención y concentración se centra en el tema de estudio.

LAS SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE EN EL ENTORNO EDUCATIVO.

Con la finalidad de que los niños aprendan estos conceptos, ideas, procedimientos o actitudes, se debe trabajar para lograr nuevas competencias, para ello se debe tener en cuenta la organización de la

institución frente al tiempo que se determina para la ejecución de una actividad, el desarrollo del contenido con todas las actividades a realizarse.

(Alvarez R. , 2010) De la cita mencionada el autor expresa que para que se de una aprendizaje significativo el niño debe de experimentar o vivenciar diferentes situaciones que promuevan un aprendizaje para la vida: “Las competencias deben ser afianzadas por medio de las experiencias en los procesos del aprendizaje, en un tiempo determinado, con planificaciones que integren estrategias que vayan de acuerdo al contenido de estudio, para lograr un aprendizaje eficaz.”(p. 42).

(Aguirre, 2010) De esta cita el autor expone que es importante conocer para aprender, y que esto se logra cuando el estudiante explora manipula conoce analiza y comprende la información que llega a través de sus sentidos “La investigación científica ayuda en el desarrollo del aprendizaje científica porque lo encamina, lo orienta, lo capacita en conocimientos que se basan en teorías que reafirman un conocimiento, y que se lo relaciona con lo actual, que llega a una comprensión del conocimiento, que supera su inteligencia al tener interés por conocer y aprender.”(p. 16).

(Adrover C. , Formación del profesorado, 2011) De esta cita el autor expone, la importancia de la organización, dentro del aula de clases por parte de los docentes con el fin de facilitar la adquisición de conocimientos: “Los logros de competencias que se desarrollan por el conocimiento de un aprendizaje es cuando se tiene una convicción de lo que aprende, que se encuentra seguro que asimila, que comprende, que tiene una idea bien desarrollada en su memoria.”(p. 72).

Para su ejecución en buenos caminos el proceso de aprendizaje significativos es necesario plantear una actividad científica en todos los momentos que se necesitan para su completo desarrollo por medio de aplicación de las estrategias que sean las necesarias para su aprendizaje, lo que significa que comprende las experiencias de aprendizaje que se

obtiene por medio del despertar el interés que tienen los estudiantes al sentirse a gusto y tienen sentido de aprender, donde participen en una manera activa y participativa en todos los ámbitos del aprendizaje.

Las actividades que se desarrollen deben estar en relación al logro de competencias que se desean obtener, por medio del dominio o conocimientos de los contenidos referente a los conceptos de los saberes, de los procedimientos a seguir para saber cómo realizarlos y actitudinales que es como ser.

REALIDAD INTERNACIONAL

se refiere a la búsqueda de los aspectos que sirven como referentes para una situación significativa, de la manera como se la va a ejecutar, errores que deben evitar y sobre todo conocer las características que presenta la situación, la que debe ser un acercamiento al conocimiento de un aprendizaje con significado, de conocer a fondo un tema, de interpretar lo que se enseña, pero lo más importante es que el estudiante reciba una atención por parte de los padres de familia en las actividades escolares.

(E. A. , 2010) De esta cita extremos que el autor expresa la importancia de la comunidad educativa como factor importante en el proceso de aprendizaje, el acompañamiento de las obligaciones para lograr un fin en común, una educación de calidad acorde a las exigencias actuales. “El aprendizaje que se aplica es el que involucra a los padres como voluntarios en las escuelas en actividades de aprendizaje en casa y en la toma de decisiones escolares; y la colaboración de los padres con la escuela y la comunidad.” (p. 437).

(Ana, 2010) En esta cita el autor expone que el aprendizaje que se adquiere, se aplica y utiliza en distintas situaciones que se presentan a diario, por eso es recomendable que los individuos realicen actividades que fortalezcan sus conocimientos: “Las

estrategias que se utilizan para el aprendizaje no queda limitado en los dominios territoriales de la memoria, sino que trasciende y se ubica en el campo de la comprensión y sobre todo en los que se hallan implicados los hábitos, destrezas, habilidades.”(p. 236).

(F., 2010) en esta cita el autor expresa que la educación debe ser de calidad, aplicar técnicas herramientas y actividades que refuercen el aprendizaje, con el fin de que el resultado sea optimo, por eso la importancia de elaborar actividades tomando en cuenta la edad y los intereses que tengan los estudiantes en este proceso de aprendizaje: “El rendimiento de los estudiantes depende de la manera en que se desarrolla el aprendizaje y como se refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo y al mismo tiempo todas las iniciativas de las autoridades educacionales.” (p. 78).

En lo que se refiere a la educación en la parte de Latinoamérica se tiene conocimiento que se sigue aplicando metodologías que en diferentes situaciones no se logra motivar como despertar el interés para asimilar un conocimiento, porque el estilo o manera de enseñanza no son los apropiados para la adquisición de un aprendizaje. Por lo que se ve en la necesidad de mejorar la metodología de enseñanza, de utilizar actividades que motiven a que sean activos y participativos, de esta manera se logra que aprenda a razonar, analizar y comprender un aprendizaje, es decir que crea su propio estilo de aprendizaje

Proponentes de la nueva pedagogía y situaciones significativas de Aprendizaje

El proceso de la situación de aprendizaje significativo es el camino que se sigue en una planificación, donde intervienen la manera que se sostiene los contenidos de aprendizaje como también de qué manera el estudiante recibe los conocimientos, es decir que los estudiantes

descubren por si solo la manera de obtener un conocimiento, donde recibe la información de una manera pasiva, se presentan las ideas que son previas al concepto, comienza a relacionar informaciones nuevas con la ya conocidas, lo que lleva a una situación que pasa todo el proceso estratégico ya planteado, donde se construyen los pensamientos.

(Sánchez B. , 2010) El autor de esta cita expresa sobre la importancia del aprender, ya que desde que nacemos lo hacemos, al capturar a través de nuestros sentidos la información de nuestro medio, la forma en que vamos reconociendo los sonidos, los objetos, las personas, en la etapa escolar por medio de actividades lúdicas y situaciones significativas de aprendizaje logramos, interiorizar los conocimientos de manera divertida, para luego utilizar esta información cuando sea necesaria: “El ser humano desde que nace realiza un proceso de aprendizaje que lo hace por medio de la observación de su entorno, y poco a poco va adquiriendo más conocimientos, porque el aprender es para toda la vida, solo es necesario pulir ese conocimiento con ideas claras, que se obtenga un criterio propio donde entre en funcionamiento, el razonar, investigar, conceptualizar y desarrollar su propio aprendizaje.”(p. 32).

(Cerillo, 2010) En esta cita el autor expone que los conocimientos adquiridos durante nuestra vida, en algún momento los aplicamos o llevamos a la práctica: “El aprendizaje constituye asimilar un conocimiento dado, pero que debe ser reforzado para que quede grabado en la memoria por medio de la razón, comprensión y análisis que obtiene de ese conocimiento, es decir que tiene la idea y la transforma en un concepto.”(p. 82).

(Torres, 2010) El autor en esta cita expone que la motivación es un factor importante para que se dé el proceso de enseñanza, y el estudiante pueda potencializar su aprendizaje a través de una participación activa, con la guía del docente: “Para que se realice

un aprendizaje significativa, el estudiante debe de encontrarse dispuesto para aprender y que surja efecto en su asimilación, donde se entrelazan muchas opciones como la motivación que es el elemento necesario para que se pueda realizar una actividad que sustente los conocimientos.”(p. 53).

El aprendizaje nace cuando el estudiante tiene la necesidad de aprender donde puede estructurar un concepto sobre los conocimientos de los cuales ya posee, es contribuir una representación gráfica a materializar por medio de la razón y del análisis, la que le permite seleccionar y organizar las informaciones que los relaciona con los demás conocimientos, dando inicio al aprendizaje. El estudiante debe manifestar una disposición que sea favorable para realizar un aprendizaje significativo, que se encuentre dispuesto para trabajar con materiales que vayan a reforzar los nuevos conocimientos, de mantener una relación de comunicación donde transmita sus opiniones y acepte la de los demás, que aprenda por sus propias experiencia y compartiendo y recibiendo los estilos de aprendizaje.

Casos sobre la situación significativa de aprendizaje

Muchos son los casos que presentan los estudiantes en las aulas educativas que son consecuencias que provienen de los problemas familiares, afectivos y sociales, lo que hace que no tome las energías para estudiar, perdiendo el interés por mejorar su situación de aprendizaje, por lo que se hace necesario que se los orienten a los padres de familia sobre cómo mejorar las relaciones familiares, de tener un momento de acompañamiento para fortalecer la parte afectiva y emotiva en los estudiantes.

(Javier A. , 2012) En la cita el autor expone el compromiso e involucramiento de los padres en la educación de los hijos, la posibilidad de crear un ambiente armónico, a través del dialogo, el trabajo en equipo con el fin de beneficiar a sus representados: “Es

deber del padre de familia junto con la docente que tenga un compartimiento sobre los adelantos en el aprendizaje y que vayan adquiriendo el hábito de la reflexión y de la fortaleza, que encamine a facilitar el aprendizaje.”(p. 241).

(Alberto, 2011) expone en su cita el autor que el acompañamiento dedicación y motivación que muestren los padres de familia a su representado en este proceso de enseñanza aumentan el índice de éxito en la educación que todos queremos: “Dedicar un tiempo especial con los niños y niñas, no solo es bueno para ellos, porque es un tiempo en que disfrutan todos y va a aportar ventajas: mejora los vínculos afectivos, la autoestima, potencia el desarrollo global, fomenta el aprendizaje, también favorece la comunicación, es decir que contribuye al buen humor de todos y a la felicidad familiar.” (p. 76).

(Carmen, 2010) Según el autor de esta cita expresa que es necesario y vital que los padres compartan junto con los maestros la tarea de educar, monitorear y evaluar el aprendizaje de sus hijos, para fortalecer los lazos entre la comunidad educativa en beneficio de los estudiantes: “La educación debe ser impartida con la colaboración de los padres en el hogar, con el propósito de que sea en forma participativa y activa para mejorar el desarrollo del aprendizaje, y fortalecer los conocimientos y que estos sean asimilados.” (p. 6).

Es necesario que tanto los docentes como los padres de familia tomen conciencia sobre la situación de educación que tienen los estudiantes de mejorar su condición escolar con un ambiente, donde se sientan bien, libre de problemas y de dificultades que entorpecen la labor de aprendizaje, de mejorar las relaciones familiares que es un factor importante para que se incrementen nuevos conocimientos sin ningún problemas.

UNESCO Y LAS SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

La UNESCO coordina el movimiento internacional de Educación para Todos y promueve una visión holística e integradora del aprendizaje a lo largo de toda la vida, que comprende la atención y educación de la primera infancia, la enseñanza primaria, secundaria y superior, la formación profesional de jóvenes y adultos, la alfabetización de adultos, la igualdad entre hombres y mujeres y la educación de calidad.

(Lázaro, 2010) En esta cita el autor expresa que todos-as las personas gozamos de derechos y que la educación es uno de ellos, por medio de ella podemos superarnos y lograr mejorar nuestra calidad de vida: “La UNESCO, tiene como objetivo a cumplir en llegar a todos los países con su eslogan de Educación para todos, sin distinción alguna, ni de raza, religión, culturas, ni posición económica, es solo erradicar el analfabetismo, para mejorar la situación económica y cultural de las familias.”(p. 162).

(UNESCO, Directrices de la UNESCO del aprendizaje, 2013) En esta cita Unesco expresa que es posible obtener una educación de calidad en cualquier etapa de la vida, sin ninguna distinción o discriminación y prioriza su importancia: “La UNESCO se dedica a realizar programas para todos los casos que son emergentes en cualquier lugar, que se proponen ayudar, como es la educación, donde enfatizan la importancia de que todos adquieran una educación.”(p. 72).

(Balear, 2010) de esta cita extraemos que es posible tener acceso a una educación de calidad en la actualidad, solamente basta decidirse y emprender con entusiasmo, romper con las cadenas que oprimen y limitan la educación: “Para obtener una buena educación no es menester que tengan un ingreso económico que proporcione una estabilidad emocional, afectiva y de salud, si no que todos tengan una disposición por aprender de una manera libre

de preocupaciones que alteren el aprendizaje, que puedan disfrutar de lo que realizan.”(p. 127).

Un programa educativo es una secuencia coherente de actividades educativas diseñadas y organizadas para lograr objetivos predeterminados de aprendizaje o para llevar a cabo un conjunto específico de tareas educativas a lo largo de un periodo sostenido de tiempo. Las actividades educativas son actividades intencionadas que implican alguna modalidad de comunicación destinada a producir aprendizaje.

En colaboración con sus múltiples asociados, la UNESCO redobla los esfuerzos en pro de este valioso cometido, de que la educación de calidad llegue a ser una realidad para todos, de modo que cada uno disponga de la oportunidad de hacer realidad todo su potencial y disfrutar de mejor salud, mejorar sus condiciones de vida y lograr una participación social y política más plena en la vida colectiva.

Reforma curricular

Según la Leyes de la Constitución de la República del Ecuador, enfatiza que la educación es para todos los ecuatorianos, que es un deber del Estado velar por el desarrollo cultural en el país, por lo que se encuentran en campañas para promover y mejorar la educación comenzando desde los CNH hasta el bachillerato para luego alcanzar un logro universitario. Por esta razón, es importante que el docente propicie un ambiente de seguridad emocional, de calidad y calidez, que genere en el niño sentimientos y actitudes positivas para valorar y respetar su persona y la de los otros.

Para lograr un ambiente de armonía, convivencia e interacción en la familia, escuela y comunidad es necesario que los estudiantes compartan sus emociones, sentimientos e intereses y se evidencie la práctica de valores en el diario convivir.

(Constitución, 2008)“La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional.”(p. 16).

(Olmos, 2014) de esta cita el autor expresa que se requiere de un conjunto de medidas que garanticen el éxito escolar y que es necesario que todos los involucrados cumplan para que se dé: “Para que se dé un aprendizaje que sea eficaz, es necesario que se cumplan ciertos parámetros, el apoyo de la familia es incondicional para fomentar el desarrollo afectivo y social en los niños, donde se realicen relaciones con los demás, mantener un clima escolar, que permita la atención y concentración en el momento de las actividades escolares, se debe practicar valores que vayan cultivando normas de cortesía.”(p. 127).

(Educación, 2012)“Convivencia Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2012 El componente de convivencia contribuye al desarrollo de la personalidad del niño, es decir que se fortalece el saber ser dentro de su formación integral. Es prioritario desarrollar en el niño su propia identidad y auto reconocimiento, lo que le permitirá relacionarse con los demás y sentirse parte de la sociedad.”(p. 12).

Es conveniente recordar que el aprendizaje es un proceso personal y constante, que involucra a la familia, a la sociedad y a las instituciones educativas. No se puede olvidar que cada niño tiene una vida a su alrededor, un desarrollo emocional, unas relaciones personales o intergrupales. El logro de un buen clima de convivencia va a facilitar el aprendizaje. Los estudiantes, como parte de la convivencia en sociedad, deben aprender a demostrar y practicar: su aseo personal; su

comportamiento al entrar y salir de la institución educativa; lo importante que es saludar y despedirse de los demás.

La participación en las actividades de su entorno con alegría; el respeto a los compañeros y a las personas mayores; la utilización de por favor y gracias; el cuidado de sus materiales; la diversión sin causar daño; el valor y respeto por las costumbres y tradiciones de su entorno, de las otras regiones del país, y participar en campañas de protección del medioambiente, entre otras.

REALIDAD NACIONAL Y LOCAL

La premisa de la pedagogía es que el niño debe ser formado para la vida, con bases en el aprendizaje significativo que parte de una pedagogía activa que es la aplicación de su propio aprendizaje. Por lo que el docente debe impartir conocimientos mejorando técnicas de acuerdo a las experiencias de la práctica docente. Para trabajar en el proceso de aprendizaje donde realce los saberes que integran unas competencias, es colocar al estudiantes frente a situaciones que implican que se realice una actividad donde se comience a explorar el medio, para conocer alternativas que se necesitan para la interpretación y reflexión en relación de las maneras y conductas en el momento de realizar una actividad en forma individual o grupal.

(Camacho, 2011) En esta cita el autor expresa que es necesario garantizar la calidad de los objetivos propuestos, mediante la pedagogía en el proceso de educación: “La pedagogía encamina a identificar los principios, leyes, metodologías, conceptos y contenidos con los objetivos educacionales, para demostrar el grado de complejidad del contenido, para establecer relaciones con los contenidos ya elaborados y establecer objetivos.” (p. 132).

El educador es una persona que debe de tener una autoridad moral y saber manifestarla como una cualidad primordial. La autoridad moral por lo que es un símbolo de respeto al cumplimiento de su deber. El

docente es un ejemplo de una persona moral para la sociedad donde se desenvuelve. Al igual que los sacerdotes como siervos del Dios, quienes tienen que seguir el ejemplo de Jesús como una autoridad de ética y moral. Para los docentes la pedagogía es una herramienta para introducir al niño al proceso de aprendizaje como un futuro ciudadano, con el desarrollo de las facultades físicas, intelectuales y morales que son necesarias para la sociedad.

Situaciones significativas de aprendizaje en el quehacer de la escuela “Rita Lecumberri”

Los estudiantes por medio de las diferentes situaciones de aprendizaje podrán relacionar un nuevo conocimiento, reconocer su función y aplicación con la finalidad de transportarlos a nuevas situaciones de aprendizaje que sean similares o parecidas. El práctico en cambio consiste en pasar un conocimiento que se adquiere a corto plazo transformarlo hacia una memoria de largo plazo, por medio de actividades de comprensión, de sistematización y de consolidación, con la finalidad de desarrollar nuevas ideas, y actividades que refuercen las nuevas necesidades que se presente en un aprendizaje que se generen en una actividad.

(Hernández, 2011) En esta cita el autor expone que el aprendizaje involucra cambios y transformación en el individuo y que este se debe dar en un espacio o ambiente adecuado para garantizar su proceso: “Un aprendizaje se desarrolla en un espacio de tranquilidad y bienestar en los estudiantes, con el propósito de poner atención y concentración, con una motivación que es elementos básicos para que se realice un aprendizaje que tenga éxito, como también de la disposición que tenga por aprender.”(p. 143).

(Navarro, 2013) En su cita el autor expresa que no solamente son importantes las herramientas ni el lugar en donde se realiza las actividad a enseñar, sino el tiempo dedicado a la misma: “Los

momentos de un aprendizaje debe ser de tranquilidad y con deseos de aprender, de buscar la manera de aprender, que se necesitan para aprender, y como va a asimilar un conocimiento, es obtener un propio estilo de aprendizaje que le sirven para una mejor adquisición, donde le permita razonar, analizar y comprender un significado.”(p. 117).

Para que se efectuó un aprendizaje significativo se necesita de varios aspectos que se deben cumplir dentro del desarrollo del aprendizaje, de acuerdo a sus necesidades que tenga, como es la motivación que es una situación de aprendizaje que sirve para que tenga interés por tener curiosidad por algo que necesita conocer, como también que debe tener el estudiante en el momento de adquirir un conocimiento o de realizar una actividad, donde exista un clima de confianza, ameno y de tranquilidad.

Otro elemento es el momento básico como práctico, que son los conocimientos que se adquieren por medio propios como es el ritmo y estilo innato de aprendizaje, que son para el desarrollo de las habilidades y destrezas donde experimenta y sabe reflexionar sobre un conocimiento nuevo sobre otro ya adquirido, como del conocimientos y su sistematización.

La práctica de las situaciones significativas de aprendizaje en la escuela “Rita Lecumberri”

Dentro de la práctica en la escuela “Rita Lecumberri” se pueden realizar diferentes actividades para mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas que pueden ser por medio de: un recorrido guiado, de una investigación de un tema, realizar trabajos prácticos grupales o individuales, la ejecución de una trabajo dirigido en forma participativa, el dialogo de un tema, sobre el estudio de un hecho significativo con la demostración práctica que sirven para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

(Sánchez A. B., 2010) de la cita el autor expone que es relevante anotar que un ambiente acogedor y adecuado para el infante así como la actividad y la predisposición que agrega el estudiante es vital para adquirir conocimientos: “El ambiente para que se realice un aprendizaje, es necesario que se encuentre en un estado de tranquilidad pero acogedor para que el niño no se canse de realizar una actividad, los mismos que permiten una gran variedad conocimientos según la actividad que se trabaja de acuerdo al tema a estudiar, en una manera individual o grupal, donde los estudiantes sean activos y participativos.”(p. 19).

(MECESUP, 2010) En esta cita el autor expone que los docentes deben de agotar esfuerzos en cada actividad, buscar los indicados para que se logren los objetivos de la misma: “Las estrategias son herramientas de trabajo de un docente, porque permite potenciar un conocimiento dado, con la finalidad de permitir que se desarrolle el pensamiento por medio del análisis, comprensión y de la razón de estudiar, de aprender y de mejorar su condición intelectual.”(p. 184).

(Mantilla, 2015) De esta cita el autor señala que las situaciones significativas de aprendizaje dadas en las actividades dentro del espacio lúdico fortalecen el aprendizaje adquirido ya que son situaciones reales o actuales: “Las estrategias son actividades que se realizan para que el aprendizaje quede impregnado en su memoria pero con una comprensión y expresión correcta, que tenga una razón por entender un conocimiento, también las estrategias son actividades motivadoras que incitan a trabajar y aprender.”(p. 127).

Por medio de las estrategias motivadoras se puede mejorar un aprendizaje significativo, que pueden ser aplicados en las diferentes actividades que se realicen, las cuales deben ser analizadas y ejecutados de acuerdo a las necesidades de aprendizaje que presente un niño.se

hace imprescindible la adecuación de un espacio o ambiente acorde a la situación pedagógica que incite al aprendizaje, a través de los sentidos el estudiante de rienda suelta a su imaginación y creatividad.

Todas las estrategias que se aplican deben tener un solo propósito como es el de mejorar las situaciones de aprendizaje que se presenten en las aulas educativas donde se pueda activar un conocimiento, por medio de la motivación, la concentración y atención para adquirir ese conocimiento, y que al mismo tiempo pueda relacionar este conocimiento con otras disciplinas que se encuentren de acuerdo para reforzar un aprendizaje significativo.

Por tal motivo los autores citados recalcan la importancia de las experiencias en el proceso de aprendizaje, el infante debe vivir, situaciones actuales, que permitan aprender de manera efectiva, que pueda interiorizar los conocimientos a través de la memoria, atención, repetición, que asimile el nuevo conocimiento adaptándolo a lo actual, hacer frente a conflictos o situaciones que representen al párvulo un desafío, que lo obligue a pensar, razonar, a resolver de modo tal que sienta satisfacción al alcanzar sus logros.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño Metodológico

Este proyecto detalla la metodología entendida así, como el conjunto de métodos y técnicas de rigor científico que son aplicadas en el proceso de investigación para comprender un hecho o fenómeno, resolver el problema de investigación y lograr los objetivos propuestos en la investigación modalidad que se basa en una investigación de campo, porque comprende un análisis muy minucioso sobre el problema que se presenta como es la baja calidad de situaciones significativas de aprendizaje, por medio de la observación y de las encuestas se recoge información para conocer sobre la realidad del problema.

A través de la investigación bibliográfica se obtiene la investigación científica para esclarecer dudas sobre los conceptos, importancia y beneficios que proporcionan los espacios lúdicos y todo lo referente a las situaciones significativas de aprendizaje, cuya información sirve de utilidad para conocer sobre la situación investigada, para buscar soluciones de una manera correcta, con el fin de potencializar el desarrollo de atención y concentración de los estudiantes en el momento del aprendizaje.

Este proyecto se lo considera factible porque permite dar solución al problema presentado dentro de la institución educativa, cuenta con el apoyo de los directivos, docentes, estudiantes y padres de familia, en general de toda la comunidad educativa, que son los facilitadores para realizar las encuestas que conllevan a las soluciones para realizar la

propuesta con la finalidad de potenciar los espacios lúdicos donde se van a realizar actividades lúdicas para el buen desenvolvimiento del estudiante.

Tipos de investigación

El proyecto planteado en este capítulo de estudio se aplicó en la Escuela General Básica Rita Lecumberri de la ciudad de Guayaquil, está descrito como una investigación descriptiva, explicativa y bibliográfica.

Investigación descriptiva

Porque permite que se conozca las características del problema, la que se la analiza paso a paso, para buscar soluciones, es decir ayuda a describir en una manera minuciosa el problema con sus causas y efecto para determinar la Influencia de los espacios lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de niños de 5 - 6 años. De forma creativa y dinámica para ser aplicada con calidad y calidez en los niños de la Escuela Básica General Rita Lecumberri por la falta de espacios lúdicas.

Investigación Explicativa

Es explicativa tiene como objetivo describir una situación determinada, conseguir con ello un sentido de comprensión de un fenómeno que se presentan por las variables de la investigación, este tipo de investigación nos permite el por qué sucede esta situación, conocer las causas que provocan el problema, de ahí la facilidad de ser explicadas de una manera lógica y razonable para obtener resultados confiables y seguros las que al mismo tiempo nos guiaran en la búsqueda de soluciones.

Investigación Bibliográfica

Una investigación que se realiza en forma ordenada y con objetivos es bibliográfica, constituye una parte esencial en este proceso investigativo porque se busca recolectar, seleccionar y analizar, en la

información en los escritos de diversos autores, que se dedican a estudiar sobre esta problemática, es decir que es una fuente de información para tener conocimiento sobre el tema. La misma que es utilizada para satisfacer las exigencias de las personas involucradas en este proceso.

Población y Muestra

Población

La población comprende un conjunto de personas, que poseen características o intereses comunes, la disponibilidad de participar es un factor esencial y determinante, así como la cantidad de integrantes que participan en una investigación para un fin común, en este caso la población comprende la comunidad educativa de la Escuela de educación general básica Rita Lecumberri de la ciudad de Guayaquil, con un promedio de 1 director, 18 docentes, 185 estudiantes y 116 representantes legales.

Cuadro N° 1 Distributivo de la Población

Nº	Detalle	Personas
1	Directivos y docentes	19
2	Representantes legales	116
	Total	135

Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Muestra

La muestra es una proporción pequeña que se toma de referencia de la población que van a ser encuestados, recoger en este caso, de cierta cantidad de individuos que integran la comunidad educativa, información que servirá para conocer la opinión sobre la influencia que tienen los espacios lúdicos en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje, la muestra se la considera de tipo no probabilístico, en nuestra investigación de la población de la escuela de educación básica

general Rita Lecumberri vamos a tomar una muestra que comprende 12 docentes y 88 representantes legales.

Cuadro N° 2 Distributivo de muestra

Nº	Detalle	Personas
1	Docentes	12
2	Representantes legales	88
	Total	100

Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Fórmula

Para seleccionar la muestra del estudio de investigación en base a la comunidad educativa de la institución se utilizará el procedimiento llamado selección de muestra estratificada a partir de la población seleccionada, cuando la población supera los 100 miembros como es este caso, es conveniente utilizar la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{e^2 (N-1) + 1}$$

Dónde: N: corresponde a la población del estudio.

e: es el error aceptable en un proceso estadístico y se lo acepta entre el 1% y 10% (0,01 y 0,10).

Para nuestro estudio vamos a considerar los siguientes valores: el 5 % el error aceptable 0,05; e = 5% (0,05); N = 135

$$135 = \frac{135}{(0,05)^2 (135 - 1) + 1} = \frac{135}{1.34} = 100$$

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro N° 3

Variables	Dimensiones	Indicadores
Espacios lúdicos	Definiciones entorno a espacios lúdicos	Desarrolladores de espacios lúdicos
		Historia de Espacios Lúdicos
	Tipología de espacios lúdicos	Espacios Lúdicos en el Entorno Educativo
	Ámbito de espacios lúdicos	
	Realidad Internacional sobre los espacios lúdicos.	Proponentes de los Espacios Lúdicos
		Casos de Espacios Lúdicos en Otros Países
		Unesco y espacios lúdicos
	Realidad Nacional Y Local	Reforma Curricular 2012
		Los espacios lúdicos en el quehacer de la educación básica
		La Práctica de Espacios Lúdicos en la Unidad Educativa “ Rita Lecumberri”

Desarrollo de las situaciones significativas De aprendizaje	Definiciones Entorno a situaciones significativas de aprendizaje	Desarrolladores de las situaciones significativas de aprendizaje
		Historia de la situaciones significativas de aprendizaje
	Ámbito de las situaciones significativas de aprendizaje	Las situaciones significativas de aprendizaje en el Entorno Educativo
	Realidad Internacional	Proponentes de la situaciones significativas de aprendizaje
		Casos sobre las situaciones significativas de aprendizaje
		Unesco y las significativas de aprendizaje
	Realidad Nacional Y Local	Reforma curricular 2012
		Dinámica de situaciones significativas de aprendizaje
		La Práctica de Situaciones Significativas De Aprendizaje En La Unidad Educativa “ Rita Lecumberri ”

Guía didáctica con enfoque participativo para docentes	Estructura de una guía didáctica con enfoque participativo para docentes	Importancia de una guía didáctica
		La importancia del enfoque al diseñar una guía didáctica
	Enfoque participativo para docentes	La realidad internacional: casos
		La realidad nacional y local: en la unidad educativa “ Rita Lecumberri”

Métodos de Investigación

Método empírico

El método de investigación empírico, representa en el proceso de investigación una parte fundamental cuyo contenido procede fundamentalmente de la experiencia, del ensayo y error, negando así la posibilidad de ideas espontaneas o un pensamiento a priori, de naturaleza cambiante, hechos que son comprensibles a los sentidos, describe lo esencial características principales del objeto de estudio, para ser explicado este método debe ser expresado en un lenguaje explícito.

Método Teórico

Utilizado por el investigador este método una vez obtenido el tema de investigación consiste en la separación de las partes de un todo a fin de estudiar las por separado, efectúa suposiciones o conjeturas sobre la relación de tales o cuales fenómenos apoyado básicamente en los procesos de abstracción análisis síntesis inducción y deducción, para examinar las relación que hay existente entre ellas. El investigador se vale por medio de instrumentos de información o teorías verificar o refutar un acontecimiento.

Estadístico matemático

Es el método utilizado por el investigador con el objetivo de obtener información numérica acerca de una propiedad o cualidad del objeto, proceso o fenómeno, donde se comparan magnitudes medibles y conocidas.

Método Profesional

Este método es uno de los niveles de evaluación más amplio y complejo, ya que nos da información de las actividades que realiza la profesional dentro de su campo, La profesional utiliza la razón como arma esencial para llegar a sus resultados. Los científicos trabajan en lo posible con conceptos, juicios y razonamientos, y no con las sensaciones, imágenes o impresiones. La racionalidad aleja a la ciencia de la religión y de todos los sistemas donde aparecen elementos no racionales, o donde se apela a principios explicativos extra o sobrenaturales; y la separa también del arte donde cumple un papel secundario subordinado, a los sentimientos y sensaciones.

Técnicas e Instrumentos de investigación

Para obtener información, se entrevistó y encuestó a la población, directamente en el lugar donde suceden los hechos para conocer el nivel de aceptación y preferencia de la propuesta, las técnicas que se utilizarán en este proyecto permitirán la descripción detallada de la investigación.

Observación

Es una técnica que permite al investigador conocer la realidad a través de la percepción de hechos, es decir detectar un acontecimiento que está sucediendo, tal y como se da en realidad y que es motivo de estudio, incitando al investigador a buscar herramientas que permitan sobre el tema en estudio la búsqueda de nuevos conocimientos como es el caso de la baja calidad de situaciones significativas de aprendizaje, que afectan

el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes la Escuela De Educación General Básica Rita Lecumberri.

Encuesta

Comprende la aplicación de un cuestionario previamente elaborado de preguntas dirigidas a docentes y representantes legales, grupos de personas con características similares, las encuestas permiten la recolección de datos, proporcionados por el puño y letra de ellos, permite al mismo tiempo poder registrar las opiniones que van a ser evaluadas, tabuladas, analizadas e interpretadas, Por medio de las cuales obtener respuestas a un tema de interés para dar una conclusión adecuada en la solución del problema y comprobar la hipótesis,

Entrevista

Con el fin de obtener información el investigador pasa a ser entrevistador, demostrando características como seguridad y empatía, la persona escogida pasará a ser la entrevistada con el fin de obtener información que aporte a la investigación, se realizaran una serie de preguntas flexibles del tema estudiado, esta entrevista se realizará de manera interpersonal, el éxito de esta entrevista dependerá de la estructuración de las preguntas que cumplan las expectativas y del nivel de comunicación que alcance el entrevistador con el entrevistado.

Análisis e Interpretación de Datos

Encuestas dirigidas a docentes de la Escuela de educación básica “Rita Lecumberri”

Tabla N° 1

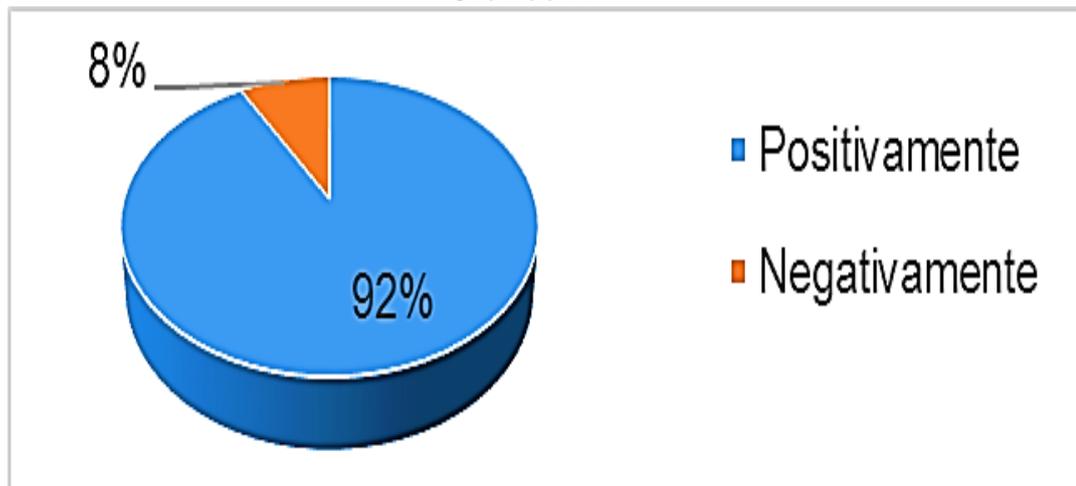
¿De qué manera influyen los espacios lúdicos en el aprendizaje de los niños de 5-6 años?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 1	Positivamente	11	92%
	Negativamente	1	8%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

ESPACIOS LÚDICOS

Gráfico N° 1



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta 11 docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri respondieron positivamente que los espacios lúdicos influyen en el aprendizaje de los niños de 5-6 años, 1 docente respondió negativamente.

Los espacios lúdicos adecuados dentro de la institución, permiten la adquisición de aprendizajes e influye positivamente en aprendizaje de los niños de 5-6 años.

Tabla N° 2

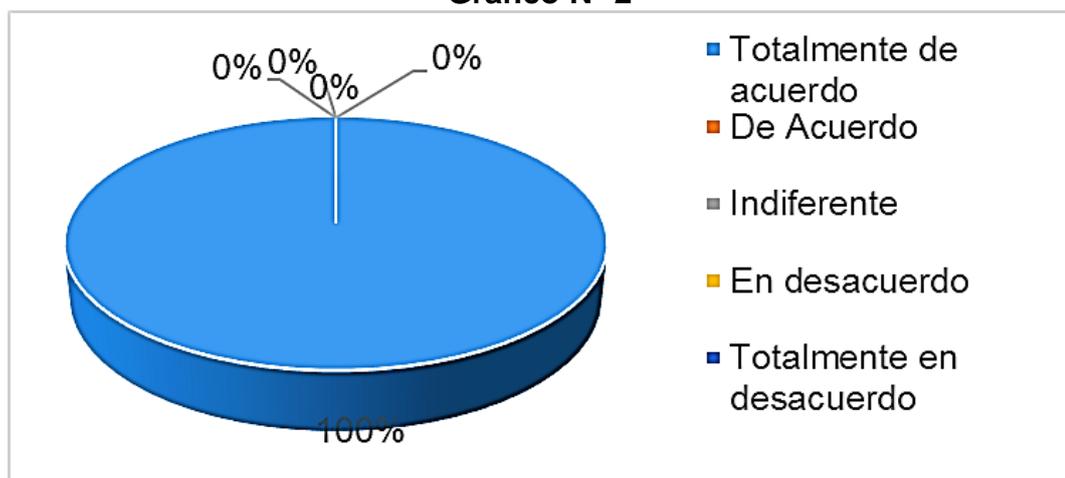
¿El conocimiento y utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán a los niños adquirir un aprendizaje para la vida?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 2	Totalmente de acuerdo	12	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	12	0%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

CONOCIMIENTO Y UTILIZACIÓN

Gráfico N° 2



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta los 12 docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri respondieron que están totalmente de acuerdo en que: El conocimiento y utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán a los niños adquirir un aprendizaje para la vida.

Los espacios lúdicos deben estar adecuados con temáticas de interés que motiven y promuevan experiencias útiles para la vida.

Tabla N° 3

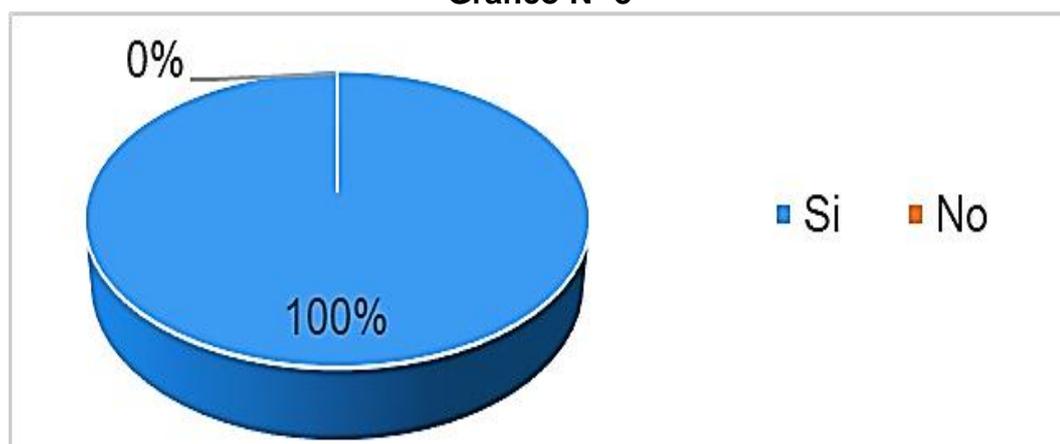
¿A través de los espacios lúdicos podemos motivar, estimular y brindar a los niños aprendizajes de acuerdo a sus intereses y necesidades?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 3	Si	12	100%
	No	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

MOTIVAR, ESTIMULAR Y BRINDAR

Gráfico N° 3



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los 12 docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, respondieron que si. A través de los espacios lúdicos podemos motivar, estimular y brindar a los niños aprendizajes de acuerdo a sus intereses y necesidades.

El espacio lúdico enriquecido de estímulos permitirá desarrollar en los niños, la atención e inteligencia motivándolos a aprender- Jugando.

Tabla N° 4

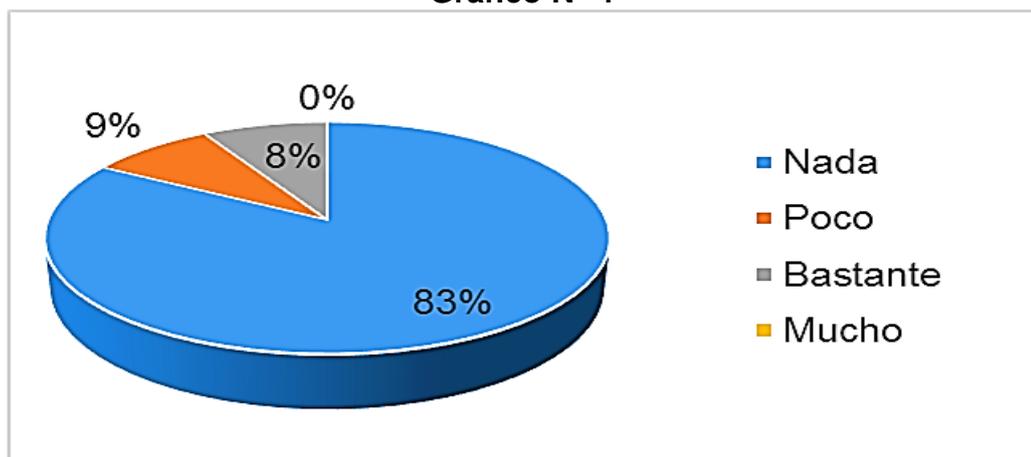
¿Dentro de la institución educativa utilizan los espacios o ambientes de aprendizajes como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 4	Nada	10	83%
	Poco	1	8%
	Bastante	1	8%
	Mucho	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

HERRAMIENTA INDISPENSABLE

Gráfico N° 4



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 10 docentes opinaron que: Dentro de la institución educativa en nada utilizan los espacios o ambientes de aprendizajes como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo, 1 docente poco y 1 docente bastante en relación a este tema

La utilización de los espacios lúdicos en la institución educativa es una herramienta indispensable que el docente puede y debe elaborar para que el párvulo desarrolle sus habilidades y destrezas en su clase.

Tabla N° 5

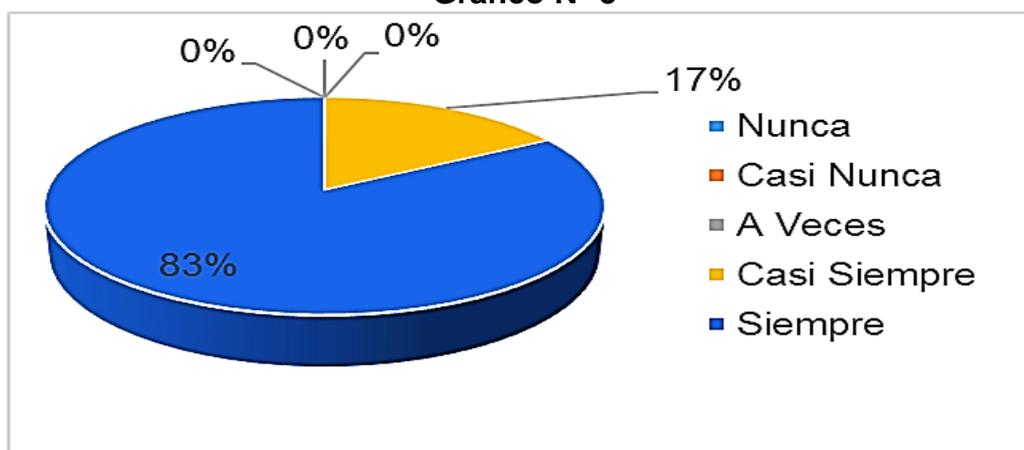
¿La calidad de situaciones significativas de aprendizajes mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 5	Nunca	0	0%
	Casi Nunca	0	0%
	A Veces	0	0%
	Casi Siempre	2	17%
	Siempre	10	83%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

CALIDAD

Gráfico N° 5



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 10 docentes opinan que la calidad de situaciones significativas de aprendizajes mejora siempre el aprendizaje en niños de 5-6 años, 2 docentes opinan que casi siempre.

Si el docente brinda al estudiante experiencias con situaciones significativas de aprendizaje podrá mejorar la calidad de educación.

Tabla N° 6

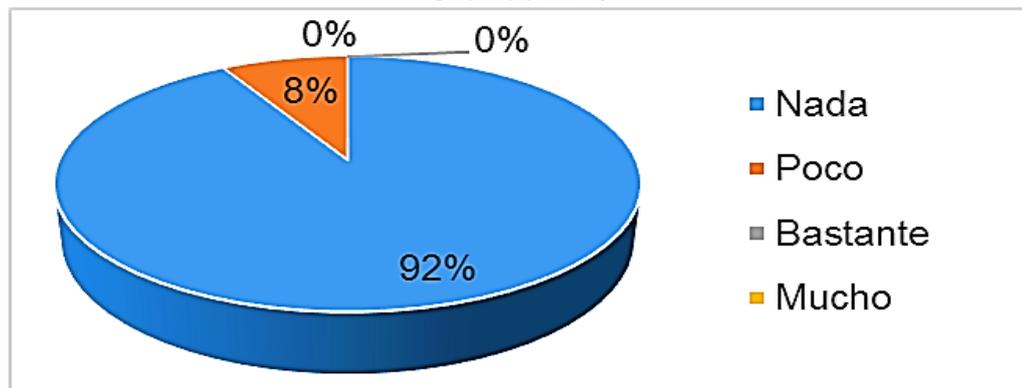
¿En qué medida los niños han mejorado su aprendizaje y comprensión de su entorno?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 6	Nada	11	92%
	Poco	1	8%
	Bastante	0	0%
	Mucho	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

APRENDIZAJE Y COMPRENSIÓN DEL MEDIO

Gráfico N° 6



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada, 11 docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, opinan que en nada los niños han mejorado su aprendizaje y comprensión de su entorno. Frente a 1 docente que opina que poco.

Los infantes a partir de su interrelación con el medio deben vivir experiencias placenteras que lo inviten al aprendizaje y cuidado del mismo.

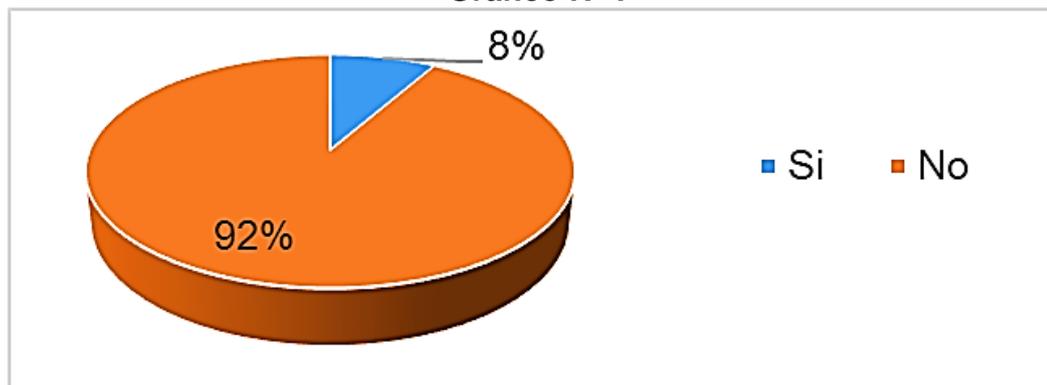
Tabla N° 7

¿Los docentes desarrollan actividades que promuevan un aprendizaje significativo?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 7	Si	1	8%
	No	11	92%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

DESARROLLAR ACTIVIDADES

Gráfico N° 7



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada 11 docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, opinan que los docentes no desarrollan actividades que promuevan un aprendizaje significativo, y 1 docente opino que no.

Los docentes deben utilizar herramientas didácticas que promuevan y estimulen un aprendizaje significativo, que permita la participación activa del niño en ellos.

Tabla N° 8

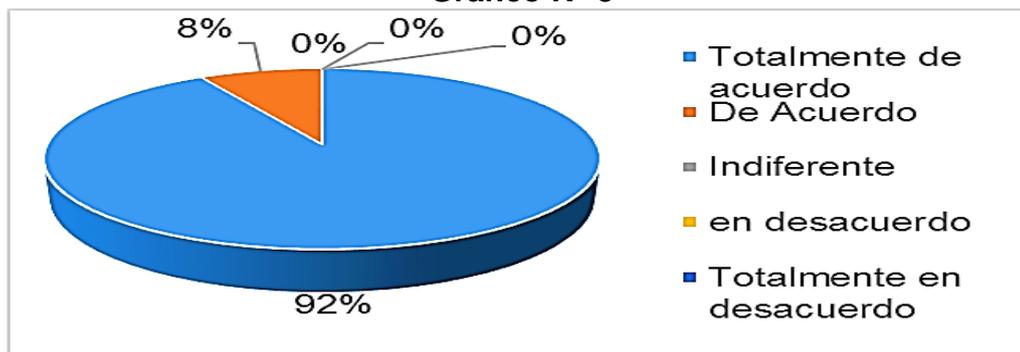
¿La calidad de situaciones significativas de aprendizaje debe potencializarse en espacios lúdicos?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 8	Totalmente de acuerdo	11	92%
	De Acuerdo	1	8%
	Indiferente	0	0%
	en desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

Gráfico N° 8



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 11 docentes respondieron que están totalmente de acuerdo en que la calidad de situaciones significativas de aprendizaje debe potencializarse en espacios lúdicos, y 1 docente está de acuerdo.

Un ambiente adecuado con situaciones que promuevan experiencias significativas a los infantes mejora el aprendizaje.

Tabla N° 9

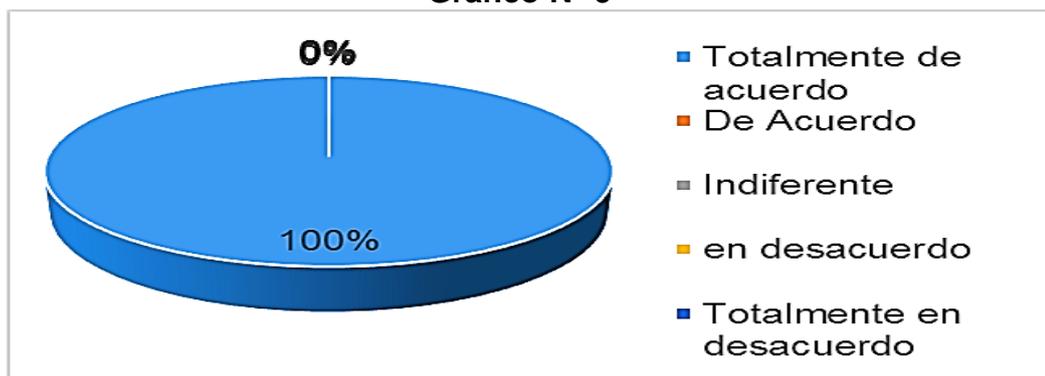
¿La utilización de la Guía didáctica con enfoque participativo para Docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 9	Totalmente de acuerdo	12	100%
	De Acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	en desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		12

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

GUÍA DIDACTICA

Gráfico N° 9



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 12 docentes respondieron que están totalmente de acuerdo en la utilización de la Guía didáctica con enfoque participativo para docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños.

La guía didáctica con enfoque participativo para docentes será una herramienta que sirva y permita obtener conocimientos sobre actividades lúdicas que permitan mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje.

Tabla N° 10

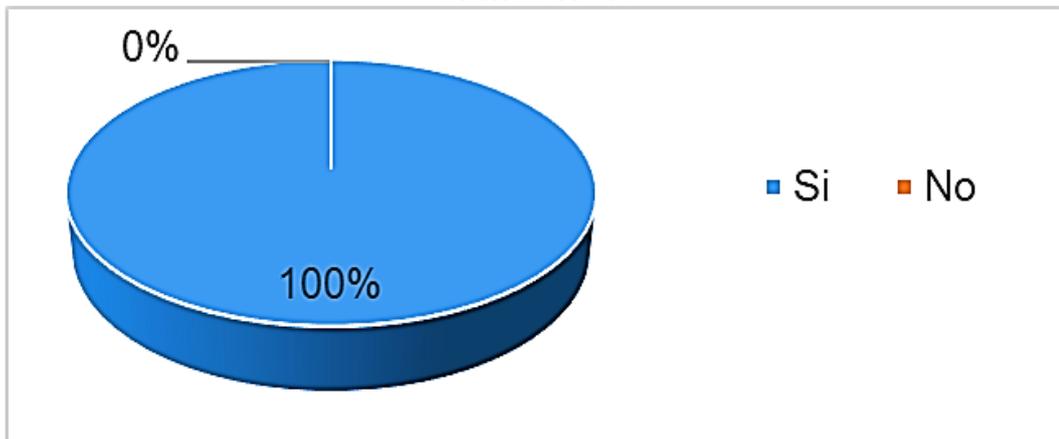
¿Estima usted que la guía didáctica con enfoque participativo para docentes es necesaria, para formar un niño/a feliz y preparado para la vida?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 10	Si	12	100%
	No	0	0%
	TOTAL	12	100%

Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

ENFOQUE PARTICIPATIVO

Gráfico N° 10



Fuente: Docentes de la Escuela General Básica Rita Lecumberri

Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada a los docentes de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 12 docentes respondieron que sí, que la guía didáctica con enfoque participativo para docentes es necesaria, para formar un niño/a feliz y preparado para la vida.

La necesidad de tener una guía con enfoque participativo para docente es la utilidad y aplicación de esta, en beneficio del infante quien debe aprender jugando que todas sus experiencias sean placenteras que obtengan seguridad y estabilidad que le permitan estar preparados ante cualquier situación diaria.

Encuestas dirigidas a representantes legales de la Escuela de educación básica “Rita Lecumberri”

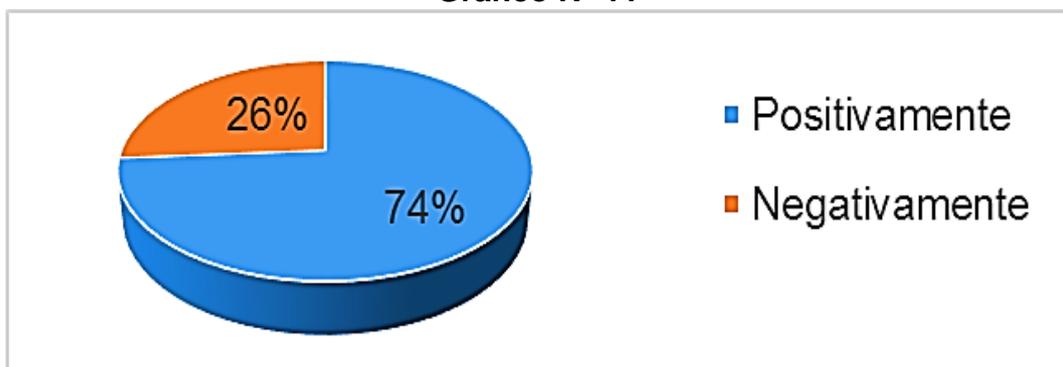
Tabla N° 11

¿De qué manera influyen los espacios lúdicos en el aprendizaje de los niños de 5-6 años?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 11	Positivamente	65	74%
	Negativamente	23	26%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

ESPACIOS LÚDICOS

Gráfico N° 11



Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada 65 representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, respondió que los espacios lúdicos influyen positivamente en el aprendizaje de los niños de 5-6 años, frente a 23 representantes que opinan negativamente sobre el tema.

La mayoría está de acuerdo en que los espacios lúdicos influyen positivamente en el aprendizaje de sus hijos.

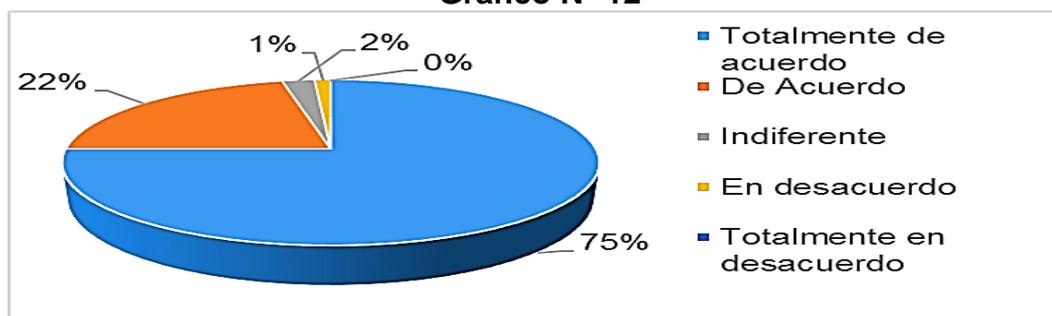
Tabla N° 12

¿El conocimiento y utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán a los niños adquirir un aprendizaje para la vida?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 12	Totalmente de acuerdo	66	75%
	De Acuerdo	19	22%
	Indiferente	2	2%
	En desacuerdo	1	1%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	88	1%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

CONOCIMIENTO Y UTILIZACIÓN

Gráfico N° 12



Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a 66 representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, respondieron que están totalmente de acuerdo en que el conocimiento y la utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán a los niños adquirir un aprendizaje para la vida, frente a 19 representantes que opinan estar de acuerdo, 2 se muestran indiferente y 1 está totalmente en desacuerdo sobre el tema.

Los docentes deben de tener conocimientos sobre los espacios o ambientes de aprendizaje, aplicar actividades que permitan la participación espontánea y alegre del infante que logre en ellos estimular su creatividad y emociones proclives a aprender.

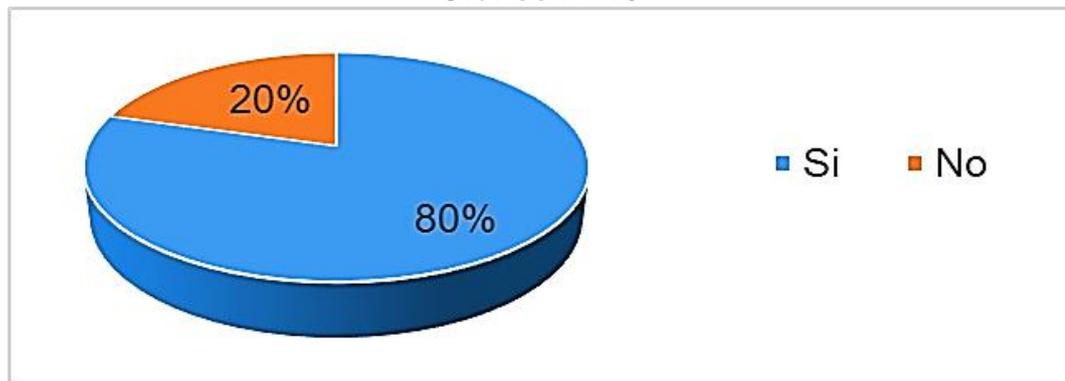
Tabla N° 13

¿A través de los espacios lúdicos podemos motivar, estimular y brindar a los niños aprendizajes de acuerdo a sus intereses y necesidades?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 13	Si	70	80%
	No	18	20%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

MOTIVAR, ESTIMULAR Y BRINDAR

Gráfico N° 13



Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 70 docentes respondieron que si: A través de los espacios lúdicos podemos motivar, estimular y brindar a los niños aprendizajes de acuerdo a sus intereses y necesidades. Frente a 18 docentes que opinan que no.

Si el infante está motivado al aprendizaje se debe brindar situaciones didácticas acorde a su edad e intereses que permitan desarrollar sus habilidades y destrezas.

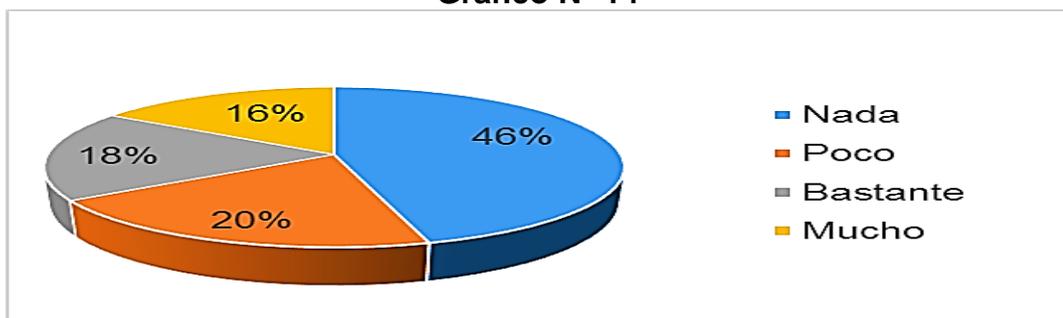
Tabla N° 14

¿Dentro de la institución educativa utilizan los espacios o ambientes de aprendizajes como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 14	Nada	40	45%
	Poco	18	20%
	Bastante	16	18%
	Mucho	14	16%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

HERRAMIENTA INDISPENSABLE

Gráfico N° 14



Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de las encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, el 40 respondieron que dentro de la institución educativa en nada utilizan los espacios o ambientes de aprendizajes como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo, 18 responde que poco, 16 opina que bastante y 14 opina que mucho.

Se hace indispensable utilizar como herramienta los espacios o ambiente lúdicos que permitan al infante desarrollar en todos sus aspectos.

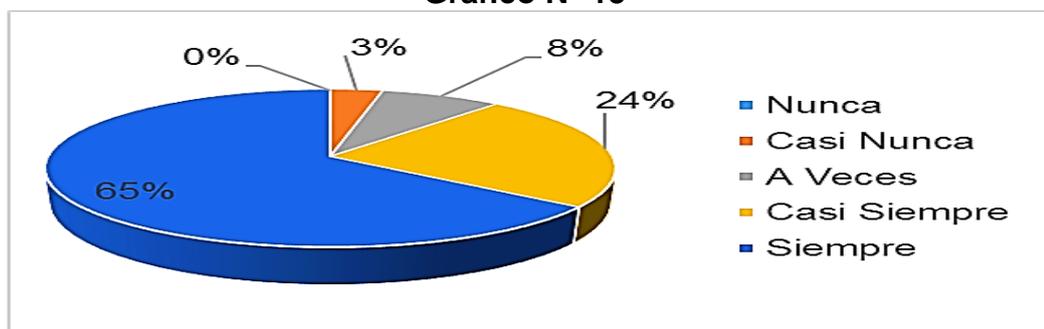
Tabla N° 15

¿La calidad de situaciones significativas de aprendizajes mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 15	Nunca	0	0%
	Casi Nunca	3	3%
	A Veces	7	8%
	Casi Siempre	21	24%
	Siempre	57	65%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

CALIDAD

Gráfico N° 15



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 57 manifiestan que siempre la calidad de situaciones significativas de aprendizajes mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años, 21 que casi siempre, 7 a veces y 3 casi nunca.

Las situaciones significativas de aprendizaje, deben ser enriquecidas de experiencias que fomenten y mejoren el aprendizaje en los niños.

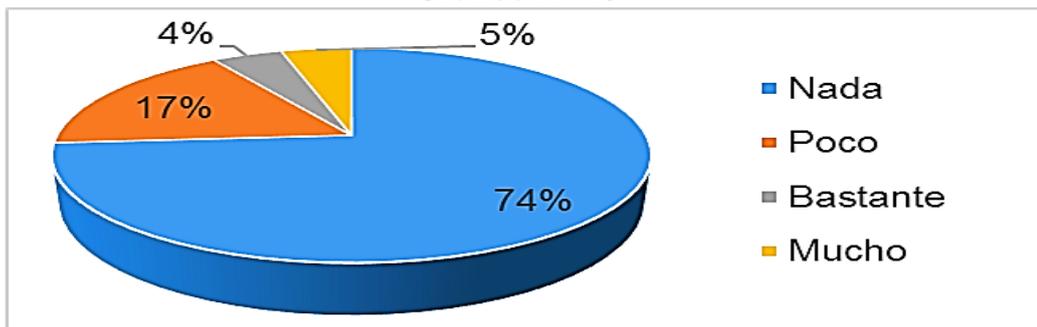
Tabla N° 16

¿En qué medida los niños han mejorado su aprendizaje y comprensión de su entorno?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 16	Nada	65	74%
	Poco	15	17%
	Bastante	4	4%
	Mucho	4	5%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

APRENDIZAJE Y COMPRENSIÓN DEL MEDIO

Gráfico N° 16



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 65 manifiestan que en nada los niños han mejorado su aprendizaje y comprensión de su entorno, 15 que poco, 4 que bastante y 4 que mucho.

Frente a esta situación se ve necesario y urgente actividades que promuevan la utilización de espacios lúdicos en entornos adecuados, que permitan al estudiante vivir experiencias significativas.

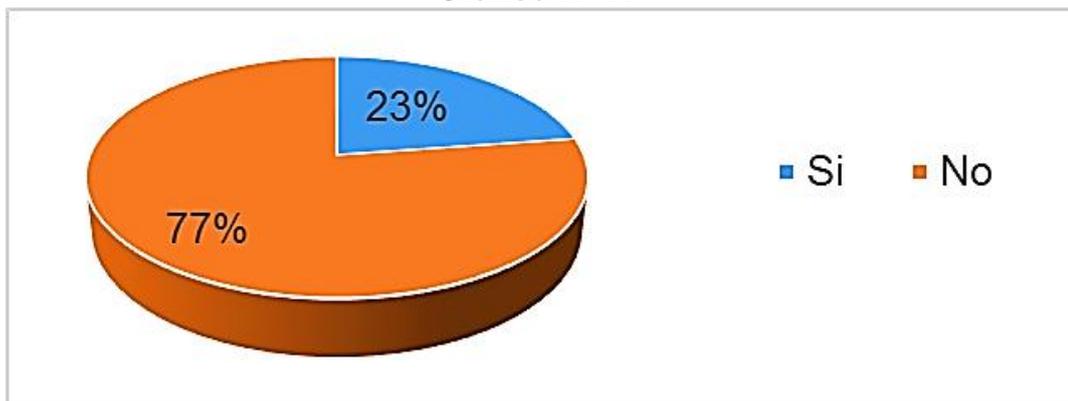
Tabla N° 17

¿Los docentes desarrollan actividades que promuevan un aprendizaje significativo?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 17	Si	20	23%
	No	68	77%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

DESARROLLAR ACTIVIDADES

Gráfico N° 17



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 68 manifestaron que los docentes no desarrollan actividades que promuevan un aprendizaje significativo, 20 que sí.

El docente es un facilitador, un guía que debe propiciar con actividades que permitan experiencias significativas de aprendizaje.

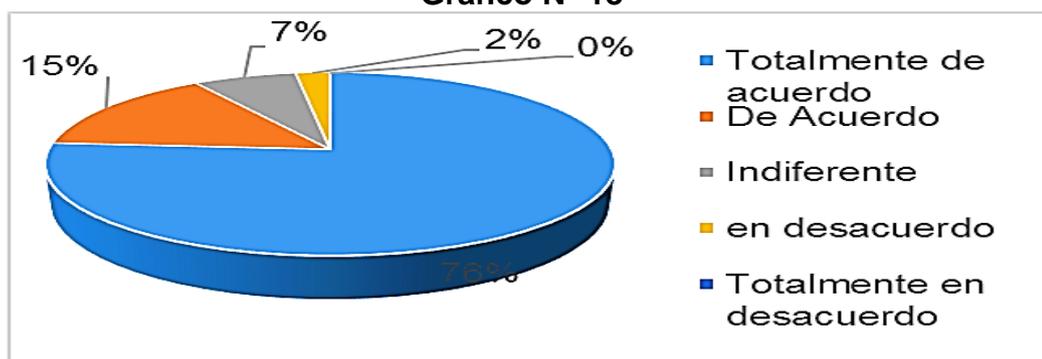
Tabla N° 18

¿La calidad de situaciones significativas de aprendizaje debe potencializarse en espacios lúdicos?			
CÒDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 18	Totalmente de acuerdo	67	76%
	De Acuerdo	13	15%
	Indiferente	6	7%
	en desacuerdo	2	2%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE

Gráfico N° 18



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 67 manifestaron que están totalmente de acuerdo en que la calidad de situaciones significativas de aprendizaje deben potencializarse en espacios lúdicos, 13 de acuerdo, 6 se muestran indiferentes, 2 se muestran en desacuerdo y ninguno está totalmente en desacuerdo.

Esto indica que se debe mejorar las situaciones significativas de aprendizaje dentro del quehacer educativo.

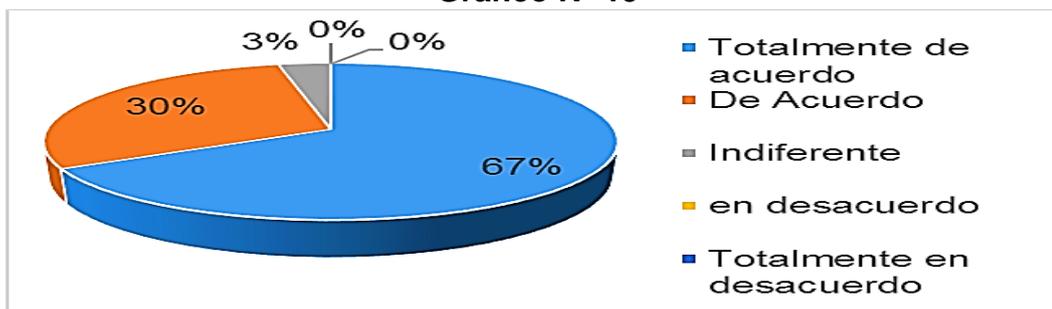
Tabla N° 19

¿La utilización de la Guía didáctica con enfoque participativo para docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 19	Totalmente de acuerdo	59	67%
	De Acuerdo	26	30%
	Indiferente	3	3%
	en desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		88

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

GUÍA DIDACTICA

Gráfico N° 19



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
 Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 59 respondieron que están totalmente de acuerdo en la utilización de la Guía didáctica con enfoque participativo para Docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños, 26 se muestran de acuerdo, 3 responden estar indiferente, ninguno se muestra en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

Es necesaria la utilización de la guía didáctica para docentes en la institución con el fin de mejorar el aprendizaje en los niños.

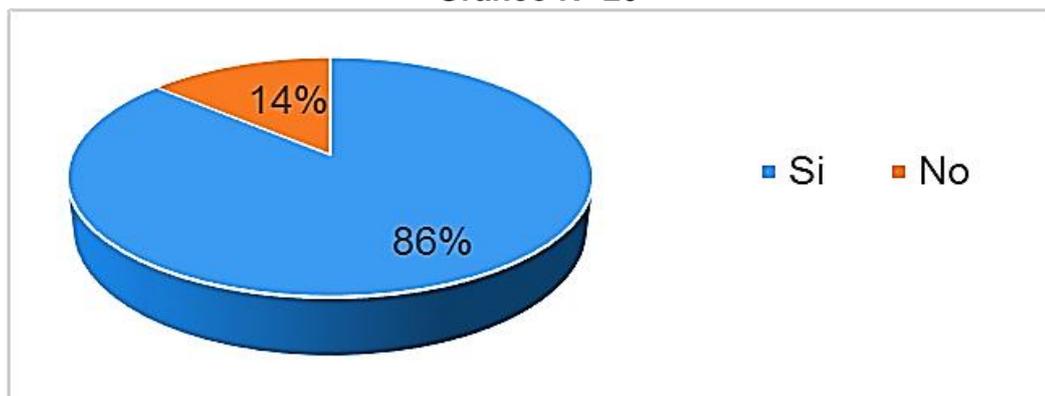
Tabla N° 20

¿Estima usted que la guía didáctica con enfoque participativo para docentes es necesaria, para formar un niño/a feliz y preparado para la vida?			
CÓDIGO	Alternativas	Frecuencias	%
Ítem N° 20	Si	76	86%
	No	12	14%
	TOTAL	88	100%

Fuente: Representantes legales de la Escuela General Básica Rita Lecumberri
Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

ENFOQUE PARTICIPATIVO

Gráfico N° 20



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Elaborado por: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

Comentario

De acuerdo al resultado de la encuesta realizada a los representantes legales de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri, 76 docentes manifestaron que la guía didáctica con enfoque participativo para docentes si es necesaria, para formar un niño/a feliz y preparado para la vida, y 12 que no.

Frente a esta situación se hace necesario que la utilización de la guía didáctica para docentes tenga prioridad para formar un niño feliz y preparado para la vida.

Entrevista dirigida al directivo de la Escuela General Básica “Rita Lecumberri”

1.- ¿Considera usted que en los primeros años de vida de los párvulos es cuando más aprenden? Por qué

En esta etapa adquieren una variedad de habilidades y destrezas mejor posibilidad tienen de adquirir conocimientos. Los infantes como una esponja absorben, captan, asimilan e imitan de las características de los objetos que los rodean, mientras más enriquecidos sean sus entornos,

2.- ¿Qué metodología de aprendizaje se aplica en los niños que asisten a la Escuela Básica General Rita Lecumberri?

La metodológica es la guía a seguir de los maestros para conseguir el aprendizaje, por lo general va ligada a una teoría de aprendizaje en este caso constructivista, una metodología basada en el juego-trabajo que permite a través del juego potencializar el aprendizaje significativo que actualmente se da dentro de las instituciones educativas.

3.- ¿Qué beneficios habrá, Cuando los docentes trabajen con espacios lúdicos adecuados como potencializadores de situaciones significativas de aprendizaje?

Con la utilización de la guía didáctica con enfoque participativo, Se va a lograr a través de actividades innovadoras dentro de los ambientes de aprendizaje fomentar el desarrollo de sus destrezas y habilidades, alcanzar la calidad de educación anhelada que potencialice las capacidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales de los niños,

4.- ¿Cómo influye el juego y los espacios lúdicos en el aprendizaje y desarrollo integral del niño?

El juego o la actividad lúdica influye de manera positiva en la construcción de la personalidad del párvulo, siendo el juego una actividad innata en los infantes que les provee placer y al mismo tiempo conduce al conocimiento o saberes a través de la experiencia vivencial de la interrelación con el medio.

5.- ¿De qué manera ayudaría usted para que se cumpla la realización de este proyecto?

A incentivar a los representantes legales, docentes y comunidad educativa a participar y a colaborar de manera activa en la realización de este proyecto que traerá consigo innumerables beneficios para todos.

Interpretación de Resultados

En relación a la pregunta N°1.- ¿De qué manera influyen los espacios lúdicos en el aprendizaje de los niños de 5-6 años? Un 74% de los docentes encuestados respondieron positivamente, en relación a la misma pregunta representantes legales 92% también respondieron positivamente. Por tal motivo se considera que los espacios lúdicos influyen en el aprendizaje de los niños.

En relación a la pregunta N°2.- ¿El conocimiento y utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán a los niños adquirir un aprendizaje para la vida? un 100% de los docentes encuestados respondieron estar totalmente de acuerdo, en relación a la misma pregunta representantes legales 75% también respondieron estar totalmente de acuerdo. Por tal motivo se considera necesario el conocimiento y utilización correcta de los espacios lúdicos, que permitan a los niños adquirir un aprendizaje para la vida.

En relación a la pregunta N°4.- ¿Dentro de la institución educativa utilizan los espacios o ambientes de aprendizajes como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo? Un 83% de los docentes encuestados respondieron que para nada utilizan, en relación a la misma pregunta representantes legales 46% también respondieron que para nada. Por tal motivo se considera necesario utilización de los espacios lúdicos, como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo.

En relación a la pregunta N°7.- ¿Los docentes desarrollan actividades que promuevan un aprendizaje significativo? Un 92% de los docentes encuestados respondieron que no, en relación a la misma pregunta representantes legales 77% también respondieron que no. Por tal motivo se considera necesario que los docentes desarrollen actividades que promuevan aprendizajes significativos.

En relación a la pregunta N°9.- ¿La utilización de la Guía didáctica con enfoque participativo para docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños? un 100% de los docentes encuestados respondieron que están totalmente de acuerdo, en relación a la misma pregunta representantes legales 67% también respondieron que están totalmente de acuerdo. Por tal motivo se considera necesaria la utilización de la Guía didáctica con enfoque participativo para docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños.

Interrogantes de la investigación

¿Tiene conocimiento de la lúdica?

Si, la lúdica hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de expresar sus emociones y sentimientos a través de la recreación y del juego.

¿Qué comprende por un espacio lúdico?

Dentro de la institución educativa un espacio lúdico o también llamado ambiente o lugar de juego, es el ambiente en que los aprendizajes y el juego se entrelazan tomando en cuenta la edad cronológica del niño y sus intereses.

¿Cuáles son los beneficios que obtienen los infantes de 5 - 6 años por medio de los espacios lúdicos?

Son infinitos los beneficios que obtienen los estudiantes, ya que en esta edad ingresan a la institución educativa. Los ambientes lúdicos representan un factor muy importante en el desarrollo formativo del estudiante ya que permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado. La lúdica a través del juego proporciona la satisfacción agradable permitiéndole que los niños exploren, reconozcan, diferencien a través de los sentidos su entorno inmediato potencializando las habilidades y destrezas por

consiguiendo la adquisición del conocimiento, al realizar actividades formativas enriquecidas con experiencias vivenciales para alcanzar la capacidad de interactuar con sus pares, su autonomía.

¿Tiene influencia los espacios lúdicos en la adquisición de los aprendizajes significativos?

Si, por que las actividades didácticas planificadas por los docentes en estos ambientes de juego, recrean situaciones vivenciales que permiten al infante poder resolver conflictos en su diario vivir de manera segura y confiada.

¿Cuáles son las características que deben tener los espacios lúdicos de acuerdo a la edad cronológica de los niños?

Entre las características tenemos que: El ambiente o espacio lúdico debe ser adecuado en base a los intereses y necesidades de los niños, que permitan movilizarse y tener acceso a ellos fácilmente con luz natural con materiales que no representen peligro, materiales que cautiven o estimulen a los infantes a aprender y jugar, a participar libremente acordes a la actividad planificada, que promuevan el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional de los infantes, construir su personalidad.

¿Qué entiende por situaciones significativas de aprendizaje?

En educación el modelo constructivista que se utiliza actualmente en las instituciones indica que el estudiante debe construir su propio aprendizaje a través de experiencias vivenciales, propuestas por los docentes en las diversas actividades que permitan utilizar los conocimientos adquiridos en nuevas situaciones, resolver problemas y dar soluciones a los conflictos diarios que se le presenten.

¿Qué impacto tiene el espacio lúdico en el desarrollo del aprendizaje en los niños?

Un impacto positivo, si se toma en consideración que los niños ingresan a la escuela con un cien números de inquietudes y miedos, y que al participar y utilizar los ambientes lúdicos recrean situaciones conocidas, para ellos, buscando un equilibrio y armonía predispuestos al aprendizaje.

¿De qué manera influyen los juegos en el desarrollo del aprendizaje significativo?

El juego es una actividad innata libre y voluntaria en los infantes, por medio de él, aprenden del entorno que los rodea, en los primeros años de vida el juego se convierte en un factor imprescindible que potencializa el aprendizaje en los niños, en la escuela se convierte en un recurso didáctico aplicado a las actividades didácticas para desarrollar todos los aspectos en los infantes,

¿Qué beneficios obtendrá la comunidad educativa con el diseño de una guía didáctica con enfoque participativo para el docente con actividades lúdicas?

El beneficio de tener una herramienta útil que aporte con actividades innovadoras y acorde a las necesidades de los estudiantes con una utilidad práctica para enriquecer la calidad de situaciones significativas de aprendizajes en los estudiantes.

¿Durante su labor, el docente necesita utilizar espacios lúdicos para motivar a sus estudiantes en las diversas áreas de aprendizaje?

El docente es un guía un orientador en el proceso educativo y como tal debe adecuar y utilizar espacios o ambientes de manera tal que promueva el interés y participación de los niños.

Correlación de las Variables

Chi cuadrado

Tablas cruzadas

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿El conocimiento y la utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán al niño adquirir un aprendizaje para la vida? * ¿La calidad de las situaciones significativas de aprendizaje mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años?	100	100,0%	0	0,0%	100	100,0%

¿El conocimiento y la utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán al niño adquirir un aprendizaje para la vida?* ¿La calidad de las situaciones significativas de aprendizaje mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años? tabulación cruzada

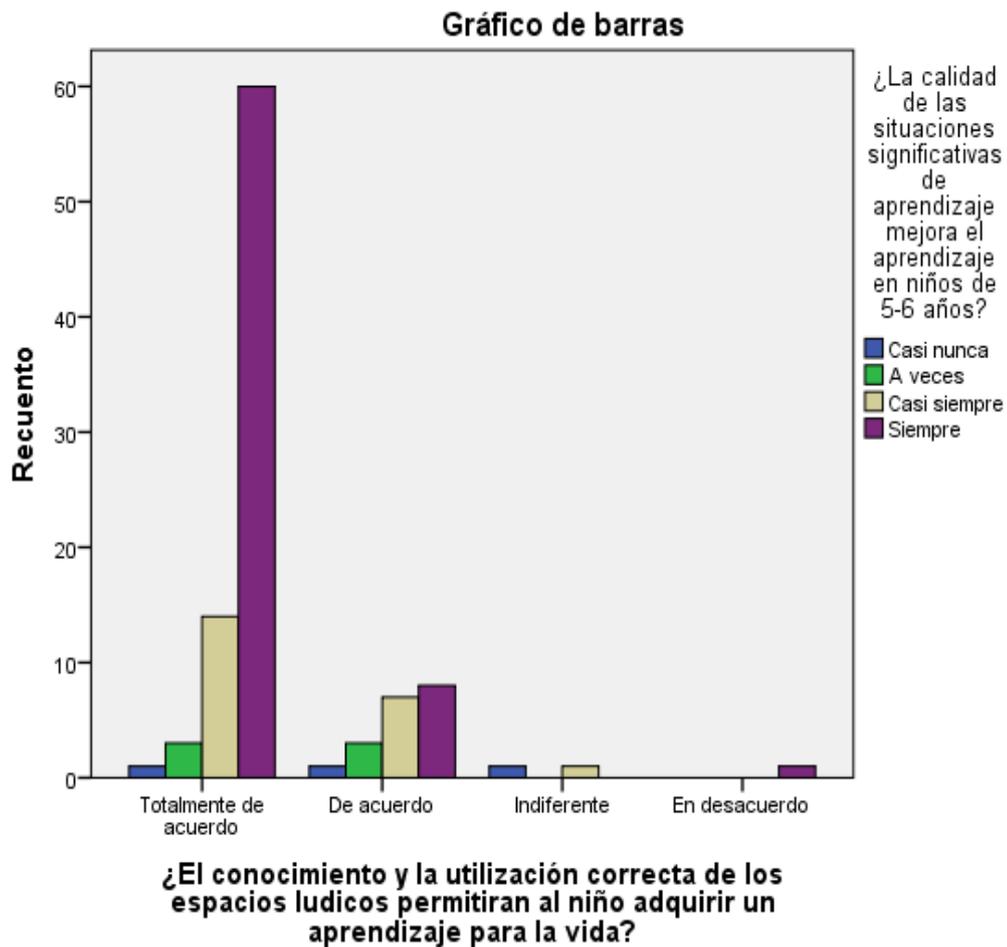
Recuento

		¿La calidad de las situaciones significativas de aprendizaje mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años?				Total
		Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
¿El conocimiento y la utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán al niño adquirir un aprendizaje para la vida?	Totalmente de acuerdo	1	3	14	60	78
	De acuerdo	1	3	7	8	19
	Indiferente	1	0	1	0	2
	En desacuerdo	0	0	0	1	1
Total		3	6	22	69	100

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	27,304 ^a	9	,001
Razón de verosimilitud	17,233	9	,045
Asociación lineal por lineal	10,208	1	,001
N de casos válidos	100		

a. 13 casillas (81,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,03.



Análisis:

Como el valor de p es menor que 0.05 rechazo la hipótesis nula y acepto la hipótesis alternativa y por lo tanto la calidad de situaciones significativas si depende de la influencia de los espacios lúdicos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los docentes y representantes legales desconocen sobre la influencia que tienen los ambientes lúdicos en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5-6 años de la escuela de educación general básica

La experiencia lúdica no es considerada como estrategia didáctica significativa para mejorar el aprendizaje a través de la experiencia vivencial.

No se desarrollan actividades lúdicas dentro de la planificación didáctica como herramienta de motivación para el aprendizaje, por eso no se aprovechan todas las destrezas del niño.

Los representantes legales desconocen que por medio de los ambientes lúdicos se puede evaluar el desarrollo del niño debido a que le permite trabajar con independencia y a su propio ritmo, permitiendo observar la colaboración y el trabajo en equipo.

No existe un ambiente estimulante que influya en la interacción social desarrollando en ellos confianza, creatividad, un ser fuerte y constructivo.

Recomendaciones

Es necesario socializar la guía con enfoque participativo para docentes que tendrá un impacto positivo en el aprendizaje para toda la comunidad educativa y más que nada a los beneficiados niños de 5 – 6 años de la Escuela de Educación General Básica.

Es oportuno aprovechar el aprendizaje por medio de ambientes lúdicos para beneficiar el desarrollo cognitivo a través de la experiencia significativa.

Los docentes deben considerar que el juego puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en los estudiantes.

Es necesario que los Representantes Legales de la institución educativa aporten en la participación, la colectividad, el esparcimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales como instrumento de evaluación en los niños y niñas.

Es preciso que el docente prepare y organice previamente las actividades en su aula, propiciar y crear un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorear y detectar las dificultades y los progresos, evaluar y hacer los ajustes convenientes.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título

Diseño de una guía didáctica con enfoque participativo para docentes

Justificación

Este proyecto de investigación se fundamenta en las experiencias de aula que se presentan en la Escuela de Educación Básica “Rita Lecumberri”. El niño necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas por lo tanto, se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas.

Lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. El compromiso del docente es formar un ser, digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes, entonces tomando en consideración que el docente es un facilitador, y que el eje principal es el párvulo. Se debe tomar consciencia de que si no se brindan oportunidades de un aprendizaje de calidad durante los primeros años de vida, se pueden presentar problemas, en las siguientes edades, no solo a nivel cognitivo sino a nivel general, los infantes no podrán ni aprender ni

comprender el mundo que los rodea, no conseguirán ni tomar decisiones peor aún resolver con facilidad problemas que se le presentes del diario vivir.

Por ello, se propone implementar una guía con el diseño y aplicación de actividades en los ambientes lúdicos de aprendizaje, se va a lograr que los niños adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana, utilizando herramientas y equipos apropiados para su edad, donde puedan pintar, trabajar, crear, dialogar, bailar, jugar, contar, escuchar, analizar, etc.

El propósito de diseñar una guía con enfoque participativo para docentes, es facilitar su labor de manera dinámica y organizada, educar a las nuevas generaciones con actividades lúdicas innovadoras, participativas, conforme a las necesidades e intereses de los estudiantes, no caer en la monotonía de la enseñanza tradicional, poder interactuar socialmente en forma adecuada con sus pares y adultos fuera del sistema familiar, todo esto con la finalidad de alcanzar un óptimo desarrollo de capacidades, destrezas, hábitos y habilidades que contribuyan a su formación integral trabajar en las diversas áreas y lograr los objetivos trazados.

La aplicación de esta guía didáctica con enfoque participativo para docentes en la institución educativa, permitirá a los profesores dejar de ser el principal transmisor de conocimientos para pasar a cumplir más bien un rol de orientador, facilitador, dinamizador de aprendizajes impartir y transmitir a los educando en un espacio lúdico adecuado a través de situaciones significativas de aprendizaje una educación basada en el constructivismo, que la educación sea más flexible, que se adapte a las necesidades de los estudiantes, donde la teoría y la práctica se conjuguen

en una sola, brindando a los discentes una educación de calidad acorde a las exigencias del mundo actual

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica con enfoque participativo dirigida a los docentes para lograr el mejoramiento en la adquisición de los aprendizajes significativos por medio de ejercicios de actividades en espacios lúdicos que reforzarán el conocimiento.

Objetivos específicos

- socializar una guía de actividades con el fin de mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje.
- Aplicar técnicas y estrategias pedagógicas adecuadas que refuerce la adquisición del aprendizaje significativos
- Lograr un buen desarrollo de aprendizaje por medio del espacio lúdico adecuado a cada situación de aprendizaje.

Aspectos Teóricos

Estructura de una guía didáctica con enfoque participativo para los docentes.

La presente guía está estructurada de tal manera que toda la comunidad educativa puede acceder a la información en ella descrita.

La participación en la actualidad es tomar o formar parte de una situación, donde se tiene la oportunidad de opinar, proponer, acompañar, controlar y evaluar sobre un tema de mutuo interés, participar en el proceso de aprendizaje de manera activa permitirá crecer en equilibrio y armonía a la par con el educando, las situaciones significativas de aprendizaje deberán ser potencializadas en los espacios lúdicos donde se

logre que los párvulos participen en ellas incitando a los docentes a aplicar una metodología que implica el juego-trabajo.

Se planteen actividades en base a la edad e intereses de los infantes, el observar los logros alcanzados en los estudiantes, la alegría con que se desenvuelven en los ambientes y la necesidad de aprender cada día más, que descubra sus potencialidades dentro de un ambiente de sana convivencia, respeto, tolerancia que les permita desenvolverse en el ámbito escolar y social. Es lo que estimula al docente en tomar una postura firme de capacitarse y obtener día a día información sobre técnicas, herramientas y recursos que le permita aprender al discente de manera lúdica y participativa en el contexto escolar en que se desenvuelve.

Enfoque participativo

Las diversas teorías psicológicas en la educación han permitido a través de los años, cambios que promueven romper esquemas tradicionales y conducir un nuevo modelo de aprendizaje basado en el constructivismo, con el cual los estudiantes podrían aprender jugando y ser protagonistas de su propio aprendizaje tomando en cuenta las características propias de los niños, favorecer la interacción de los discentes, la comunicación, socialización así también el desarrollo de actividades y destrezas como resultado de la participación activa tanto del docente como del infante en este proceso de aprendizaje.

En los últimos años el gobierno nacional, así como las instituciones educativas y los representantes legales se notan preocupados porque se brinde una educación de calidad, que dé las mismas oportunidades para todos. Donde exista una verdadera gama de herramientas que promuevan la igualdad y el apoyo necesario de trabajar en conjunto la

comunidad educativa para una mejor calidad en la educación acorde a las exigencias actuales.

Aspectos de la participación del docente en función del niño

En el aspecto social el párvulo sentirá más confianza al participar de forma activa porque los niños aprenden a través de vivencias que aportan significativamente en su desarrollo escolar y familiar. Entre los estudiosos tenemos a Vygotsky y su teoría asociada al aprendizaje de los niños, zona de desarrollo próximo (ZDP) quien da la prioridad al elemento social para determinar el desarrollo de destrezas cognitivas. Ausubel en su teoría de aprendizajes significativos manifiesta que los niños cuentan con una información que servirá como punto de partida para la organización de los nuevos conocimientos.

Estas teorías permiten al docente mejorar la calidad educativa a través de experiencias que se desarrollen en armonía para la adquisición de destrezas y habilidades que permitan al niño integrarse, participar de forma activa en la construcción de elementos integradores para fortalecer sus aprendizajes, en la ejecución de diversas actividades lúdicas que lo motivarán en su proceso de adaptación y lograr una exitosa socialización desarrollar su participación de forma autónoma, segura.

El desarrollo de la guía didáctica con enfoque participativo para docentes, podrá desenvolverse de forma adecuada, aumentará la interacción entre sus compañeros del aula, promover la participación de docentes para fortalecer este aspecto que es primordial en la educación inicial. En el aspecto emocional el estudiante desarrollará su personalidad, la autonomía.

El aspecto cognitivo será consecuencia del logro de su adaptación social y emocional, el niño una vez que posea seguridad y confianza podrá captar los conocimientos, reconocer sus habilidades y generar la participación activa entre sus pares para conseguir el dominio de sus

aprendizajes y la construcción de los mismos. La propuesta señala la participación como un medio para lograr los objetivos propuestos, por tal razón el aspecto ambiental será muy importante porque el motivará, integrará actividades didácticas y dinámicas para conseguir el desarrollo integral del niño.

La importancia del enfoque al diseñar una guía didáctica con enfoque participativo para docentes.

La propuesta se genera en el diseño de una guía didáctica con enfoque participativo para docentes, porque contribuirá a la formación de los niños de 5 – 6 años, de la Escuela de Educación Básica Rita Lecumberri, el presente proyecto está orientado a potenciar la participación de los docentes en las actividades didácticas de sus niños, educar y socializar a la comunidad educativa sobre la influencia de los espacios lúdicos en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje.

La participación activa y positiva de los docentes ejerce un rol de soporte para los educandos y es una necesidad actual en varias escuelas por tal razón es necesario que el docente conozca sobre nuevas estrategias y tener predisposición, aportar ideas que sean de fácil ejecución mediante materiales o recursos de su entorno inmediato. Consolidar la idea de convertirse en parte activa generadora de cambios positivos que ligados a acciones dinámicas y participativas, contribuirá a que otros comprendan la importancia de la unión, la necesidad de trabajar en equipo que la comunidad en general, experimente una educación de calidad en una escuela inclusiva.

El desarrollo de esta propuesta constituye una nueva estrategia didáctica interactiva que tiene como objetivo desarrollar las capacidades de integración y participación entre la comunidad, representantes legales en el proceso educativo, motivado a que los mismos ayuden a tener una buena relación por medio de la participación activa en el desempeño de actividades educativas sociales y culturales y pueda ser contribuido con el

desarrollo integral de los educandos con necesidades educativas especiales.

Aplicación de la guía didáctica con enfoque participativo para docentes en la escuela de educación básica “Rita Lecumberri”.

Los docentes tienen un papel fundamental para lograr mejoras educativas y para garantizar una educación de calidad, el aula es el punto de partida donde se aprende a entender y comprender el medio que nos rodea, el docente es el mediador que promueve la participación de todos por igual, además de tener la capacidad de desarrollar, innovar y utilizar estrategias que promuevan una exitosa educación inclusiva que hoy en día es un desafío muy importante al que se enfrentan las escuelas y docentes. Si se desea que el docente tenga la capacidad de educar en y para la diversidad, él debe tener la oportunidad y la vocación para enfrentar con profesionalismo el reto presentado, capacitarse, preparar o adaptar sus clases, renovar su didáctica.

Cabe recalcar que un trabajo colaborativo entre todo el equipo de docentes para aportar con sus conocimientos, experiencia o solicitar apoyo adicional en caso de ser necesario para dotar al docente de herramientas prácticas que le permitan crear nuevos recursos acordes a las necesidades de los estudiantes. Los docentes desde la práctica tienen la responsabilidad de brindar una oportunidad de aprendizaje y promover cambios necesarios para optimizar el aprendizaje y la participación de forma equitativa, de esta forma disminuirán las dificultades que se originan por una enseñanza Inadecuada, por no promover entre los estudiantes situaciones significativas en las actividades o por una comunicación ineficiente entre la comunidad educativa.

Factibilidad de su aplicación

Financiera

Este proyecto es factible porque cuenta con el apoyo de la Directora, de los docentes y representantes legales de la Escuela de Educación Básica “Rita Lecumberri” Con la aplicación de esta propuesta se facilitará el desarrollo intelectual en el niño por lo que mejora su estilo de aprendizaje y su desarrollo, tanto físico, emocional e intelectual. El diseño y las actividades a realizar en la guía son viables en lo financiero, ya que en la ejecución se especifica los recursos a utilizar, que están al alcance de todas las personas involucradas y a la vez contribuimos con el medio ambiente ya que muchos de los materiales los hemos reciclados.

Técnica

La claridad y precisión de las indicaciones indicadas para realizar cada actividad con que cuenta esta guía permitirá al docente, representante legal y comunidad educativa en general, utilizar y aplicarla de manera fácil y efectiva, beneficiando así a los estudiantes de 5-6 años de la Escuela de Educación Básica “Rita Lecumberri” en el proceso de mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje.

Humana

La comunidad educativa están conscientes de que contar con un elemento indispensable como es la guía didáctica con enfoque participativo para docentes permitirá mejorar la calidad de la educación en la Escuela de Educación Básica “Rita Lecumberri” siendo los beneficiados directos, los niños en edad de 5 a 6 años de la institución. Para la implementación de la siguiente propuesta se ha tomado en consideración componentes indispensables para avalar su factibilidad, los aspectos que

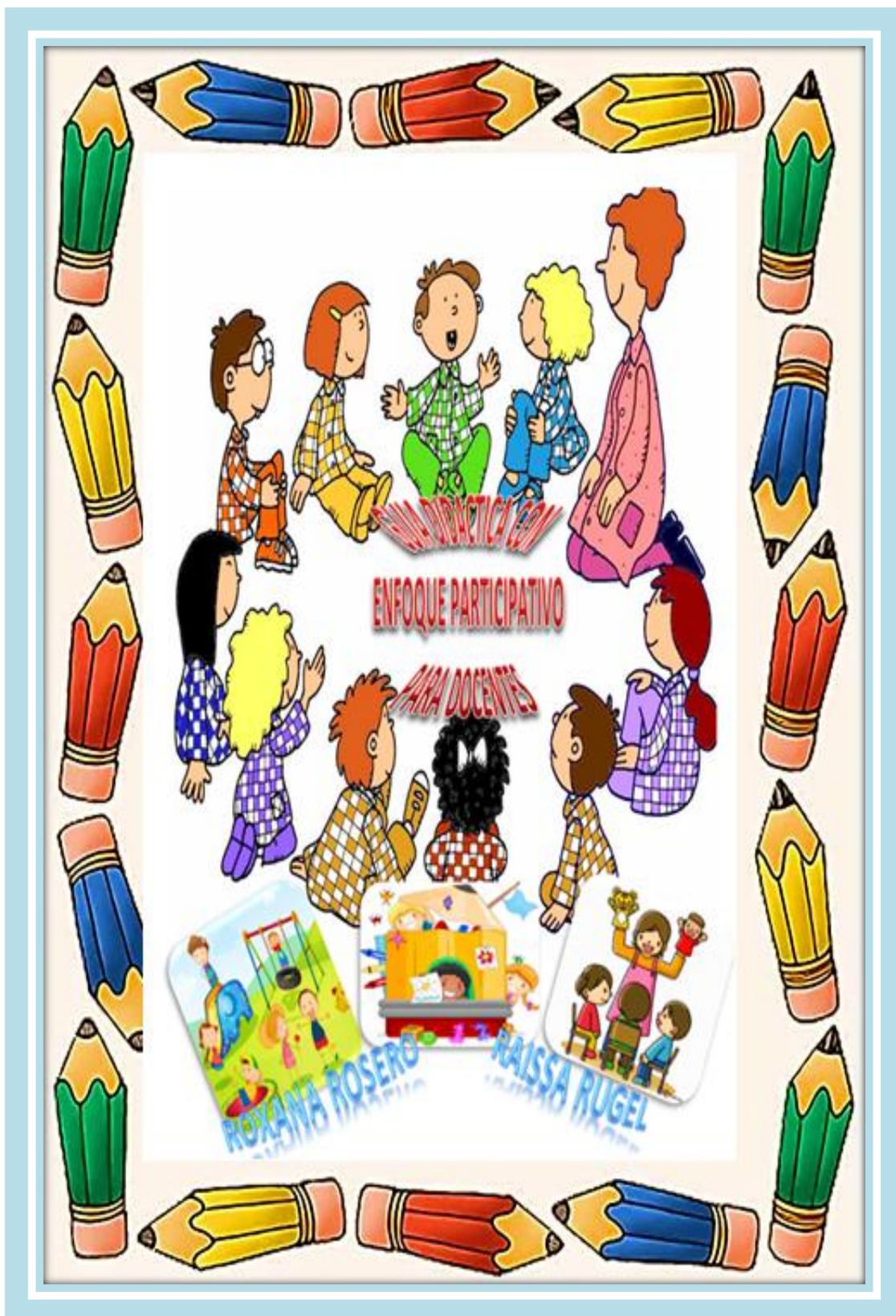
se han estimado para este efecto son: financiero, técnico y humano. Por tal motivo existe una buena base teórica, disponibilidad de tiempo, de recursos y espacio físico.

Descripción de la propuesta

Como propuesta se implementa una guía de actividades destinada a los docentes, con ella se promueve una acción conjunta entre todos docentes con el fin de que concienticen la importancia de adecuar y mejorar los espacios lúdicos, destinados para el desarrollo de diversas actividades, que permiten a los infantes que experimenten, moverse libremente, desplazarse, desarrollar las habilidades psicomotrices, cognitivas, afectivas, y sociales, donde los protagonistas son los niños y en su memoria quede el recuerdo de experiencias agradables.

El diseño de la guía didáctica con enfoque participativo para docentes y representantes legales será una herramienta de utilidad práctica para ser desarrollada por las docentes y lograr así mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje, por medio por la influencia de espacios lúdicos La guía didáctica contiene:

- Carátula
- Presentación
- Introducción
- Importancia de la propuesta
- Actividades didácticas
- Conclusiones



Presentación

Un ambiente educativo no se limita a condiciones para aplicar el currículo, este se tienen que desarrollar mediante procesos o dinámicas que motiven a los estudiantes a generar cambios de pensamiento, acciones, actitudes etc. Un ambiente de aprendizaje es una determinada cantidad de factores o experiencias que se entrelazan y manipulan con un fin, esto nos quiere indicar que el diseño de un ambiente de aprendizaje va relacionado con una intencionalidad del docente sobre un tema en específico para que los estudiantes al interactuar ellos mismo generen procesos de aprendizaje que llevan a un alcance de un logro.

El docente conocedor de las características integrales de sus estudiantes, debe integrar en forma creativa y dinámica en su labor diaria, para lograr mejorar la calidad educativa, ambientes o espacios que permitan al estudiante construir su propio aprendizaje a través de experiencias vivenciales, Como respuesta a la investigación realizada tenemos un producto de calidad que es la guía didáctica con enfoque participativo para docentes, que pretende mejorar la calidad educativa a través de la participación de la comunidad educativa, aprovechar todos los recursos y estrategias metodológicas como el juego para promover situaciones de aprendizaje significativas, para el desarrollo integral del infante.

El docente recorrerá el salón con los niños y les enseñará los materiales con los que van a trabajar con el propósito de que tengan confianza en la manipulación de los mismos. Con los juegos el niño conocerá su cuerpo de forma global y parcial. Se desarrollará las relaciones sociales, con el objeto que manipula, con la capacidad de orientarse en el espacio y tiempo.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad innata en el niño que le posibilita aprendizajes y constituye un medio natural e interesante de acceder a la educación. El material didáctico es un recurso pedagógico valioso, que diseñado para el desarrollo de contenidos curriculares, elaborado con recursos de la zona y utilizado en situaciones de juego, garantiza la adquisición de nuevos saberes. Se han tomado en cuenta las características de nuestro medio natural, ya que es necesario que los materiales y juegos contribuyan a que los niños puedan relacionarse significativamente, permitiendo un aprendizaje activo partiendo de su realidad.

Las actividades lúdicas didácticas que proponen en este documento tienen una intención pedagógica definida, los niños necesitan especial atención en las vivencias y experiencias que se les ofrecen; las cuales deben ser ricas, novedosas e interesantes. Para lograrlo hay que generar situaciones de juego en las que el niño tenga elementos reales, concretos, manipulables y estimulantes que le permitan construir aprendizajes significativos, viabilizan la construcción personal de nuevos saberes a través del desarrollo de capacidades y actitudes. Han sido elaborados, como una alternativa de recursos pedagógicos viables que contribuyan a la formación integral de los niños de 5 a 6 años de la escuela de educación básica "Rita Lecumberri".

Podemos denominar materiales educativos a todos los recursos pedagógicos que necesita y utiliza el niño para poder experimentar y realizar un aprendizaje activo. El juego no es un fin en sí mismo, sino un elemento que contribuye a lograr el desarrollo armónico de la personalidad del niño, favoreciendo su socialización y su espíritu creativo. El docente debe utilizar los espacios lúdicos como instrumento que favorezca la comunicación de experiencias: afectivas, sensoriales,

motrices y cognitivas. La eficacia del espacio o ambiente depende del espíritu con el que el maestro lo produzca y del uso que le dé.

A fin de que este ambiente o espacio de juego beneficie el desarrollo del niño de modo sistemático y adecuado a sus características, necesidades e intereses, deben respetarse ciertos principios de selección y empleo. Los materiales educativos deben graduarse en su uso, de acuerdo a los intereses y a niveles de aprendizaje de los niños, permitiendo el incremento de los materiales en forma secuencial y paulatina según el avance individual y grupal de los educandos. Sólo el docente de aula o animador, conociendo el nivel y características del grupo, decidirá el momento oportuno para la presentación de los distintos materiales.

Ayuda a desarrollar las capacidades de habilidades, destrezas evolutivas en el ser humano. Forjar a los hombres y mujeres del futuro a ser íntegros, creativos, y laboriosos. Mediante la recreación educamos al ser humano a realizar sus labores con mucho agrado. A través de las distinciones de tamaños, formas, colores y texturas moldeamos su personalidad, dotando al ser humano que alcance límites elevados y en lo posterior utilice medios adecuados para su autorrealización. Un detalle importante es que parte de sus conocimientos se le irán desarrollando en su memoria comprensiva el cual se constituirá una base fundamental para realizar y adquirir nuevos aprendizajes, por lo tanto le permitirá aprender a tener seguridad y confianza en sí mismo.

ESPACIO LÚDICO DE DRAMATIZACIÓN

ACTIVIDAD # 1
Dirigido a: Docentes

MI MUNDO MÁGICO

Ejes de Aprendizaje:

Conocimiento del Medio Natural y Social
Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Descubrimiento Y Comprensión del Medio Natural Y Social

Comprensión y Expresión Oral y Escrita

Objetivo:

Diseñar un ambiente o espacio lúdico adecuado de dramatización, con el fin de desarrollar en los niños la creatividad, imaginación,

Memoria.

Planificación

- 1.- Planificar la actividad a realizar
 - 2.- Recolectar todos los materiales reciclados
 - 3.-Diseñar y elaborar escenario y trajes de los niños
 - 4.- El niño sugiere su personaje favorito para elaborar el traje.
 - 5.- Con los representantes legales y los niños elaboramos el traje de su personaje favorito a partir de materiales de reciclaje.
 - 6.- Preparar un escenario donde los protagonistas sean los niños disfrazados con los diferentes trajes elaborados con material de reciclaje.
- Este ambiente o espacio lúdico se puede utilizar y adaptar a cualquier temática que sea de interés para los niños.

Materiales:

Temperas

Papel

Cartones

Fundas

botellas

tapillas

Goma

Tela

Grabadora

Cd.

Todos los materiales de reciclaje que encontremos



ESPACIO LÚDICO DE CONSTRUCCIÓN

ACTIVIDAD # 2

Dirigido a: Docentes y Representantes Legales

CREO MIS PROPIAS OBRAS DE ARTE

Ejes de Aprendizaje:

Conocimiento del Medio Natural y Social

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Descubrimiento Y Comprensión del Medio Natural Y Social

Relaciones lógico-matemáticas

Objetivo:

Diseñar un ambiente o espacio lúdico adecuado de construcción, con materiales elaborados de reciclaje, para desarrollar en los niños la capacidad de reconocer, describir y construir patrones con colecciones de objetos, siluetas, figuras, cuerpos geométricos, en los objetos del entorno.

Planificación

1.-Con ayuda de los representantes legales vamos a recolectar materiales reciclados

2.- Diseñar y elaborar con los materiales reciclados, recursos didácticos, entre ellos los cubos del saber para los niños, con números y elementos de acuerdo con los mismos, con el fin de que el infante pueda manipularlos y aprender.

3.-Adecuar un área del salón con el ambiente de construcción, podemos también utilizar legos rompecabezas, encajados etc.

4.- Permitir que los infantes visiten este ambiente, cuando lo deseen.

Materiales:

Sacos

Piola o lana

Temperas

Papel

Tijera

Fómix

Cartones

Goma

Tela

Todos los materiales de reciclaje que encontremos



ESPACIO LÚDICO DE ARTE O GRAFICO PLÁSTICA

ACTIVIDAD # 3
Dirigido a: Docentes

JUGANDO CON LAS PINTURAS

Ejes de Aprendizaje:

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Comprensión y expresión artística

Expresión corporal

Objetivo:

Diseñar un ambiente o espacio lúdico adecuado de arte, con materiales adecuados para la actividad, para desarrollar en los niños la imaginación la capacidad de expresar a través del dibujo sus propias experiencias y gustos.

Planificación

- 1.- Recolectar materiales indicados
- 2.-Adecuar un área para el ambiente de arte de preferencia al aire libre
- 3.-El docente participará activamente y preguntará a sus estudiantes ¿qué podemos pintar en esta pared?
- 4.- Diseñar, plasmar y pintar con sus niños en la pared, la imagen deseada
- 5.- Invitará a los niños y docentes de otros salones a visitar este ambiente para observar su creación.
- 6.- Este ambiente puede ser útil para fomentar además de la creatividad, la lectura de literatura infantil.

Materiales:

Pared
Pintura
Brocha
Pinceles
Temperas



ESPACIO LÚDICO DE MÚSICA

ACTIVIDAD # 4
Dirigido a: Docentes

Mi ORQUESTA MUSICAL

Ejes de Aprendizaje:

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Comprensión y expresión artística
Expresión corporal

Objetivo:

Diseñar un ambiente o espacio lúdico adecuado de música, con instrumentos musicales, para conocer, desarrollar y disfrutar de los sonidos y ritmos que se producen de los instrumentos creados por ellos.

Planificación

- 1.- Recolectar materiales reciclados
- 2.-Adecuar un área del salón con el ambiente de música
- 3.-El docente participará activamente y preguntará a sus estudiantes ¿qué instrumentos musicales les gustan?
- 4.- Diseñar y crear con sus niños los instrumentos que sean sugeridos por ellos.
- 5.- Escucharán su sonido, lo reconocerán y jugaran con cada instrumento
- 6.- Crear un tema musical a partir de todos los instrumentos musicales
- 7.- Invitará a los niños y docentes de otros salones a la función musical de la orquesta musical del grado.

Materiales:

Botellas

Latas

Cartones

Semillas

Tarros de leche

Pedazos de telas

Cuerdas

Tapas de ollas



ESPACIO LÚDICO DE CIENCIAS

ACTIVIDAD # 5 Dirigido a: Docentes

MEZCLANDO, MEZCLANDO UN NUEVO COLOR ME VA RESULTANDO

Ejes de Aprendizaje:

Conocimiento del Medio Natural y Social

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Relaciones lógico-matemáticas

Comprensión y expresión artística

Expresión corporal

Objetivo:

Diseñar un ambiente o espacio lúdico adecuado de ciencias, para crear a partir de colores primarios nuevos colores, discriminar y reconocer el color nuevo en los objetos de su entorno inmediato.

Planificación

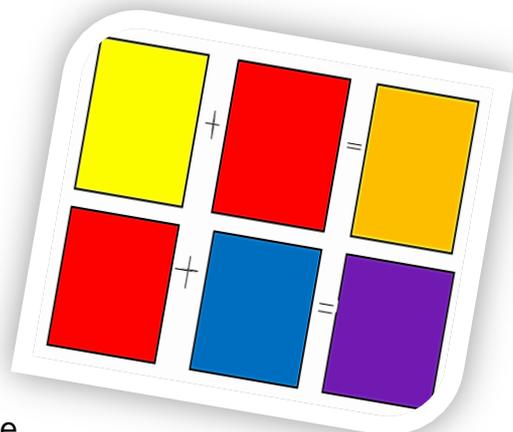
- 1.- Recolectar materiales
- 2.-Adecuar un área del salón con el ambiente de ciencias
- 3.-El docente participará activamente y preguntará a sus estudiantes ¿adivinen que experimento vamos a realizar
- 4.- Reconocerán los colores a usar y nombraran objetos que tengan ese color.
- 5.- Pondrán agua en los vasos y un pedazo de diferente de papel crepe en cada uno.
- 6.- Esperaremos a que cada color de papel humedecido se mezcle con el otro ¿Qué color se formará a partir de...?
- 7.- Observaremos el nuevo color formado a partir de los colores primarios utilizados
- 8.- Invitaremos a los estudiantes a responder ¿Qué sucedió? ¿Qué color se formó a partir de...? ¿Qué elementos observan dentro del aula? que tiene el mismo color que tenemos?.

Materiales:

Vasos

Agua

Papel crepe amarillo rojo azul



ESPACIO LÚDICO DE JUEGOS

ACTIVIDAD # 6
Dirigido a: Docentes

ME DIVIERTO Y APRENDO

Ejes de Aprendizaje:

Conocimiento del medio natural y cultural

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Expresión corporal

Relación lógico-matemáticas

Objetivo:

Adaptar un ambiente adecuado, de preferencia al aire libre, para realizar la actividad con los niños y observar el dominio de los desplazamientos en inestabilidad y equilibrio.

Planificación

Realizar ejercicios físicos con nociones arriba- abajo

- 1.- Recolectar cartones medianos
- 2.- Buscar un área al aire libre, seguro.
- 3.- Elabora una rayuela a partir de materiales de reciclaje-cartón
- 3.-El docente participara activamente y preguntara a sus estudiantes ¿Qué números conocemos? ¿Qué numero va primero?
- 4.- Elaborará una rayuela utilizando cartones.
- 5.-Los niños reconocen y nombran los números según el orden en que van-
- 6.- Invitará a los niños a jugar a la vez que contaremos los números desde el principio a fin.

Materiales:

Cinta

Ula-ula



ACTIVIDAD # 7
Dirigido a: Docentes

A LA MAR BARQUITO DE PAPEL



Ejes de Aprendizaje:

Conocimiento del medio natural y cultural

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Comprensión y expresión artística

Expresión corporal

Objetivo:

Adaptar un ambiente adecuado, para realizar la actividad con los niños

Planificación

- 1.- Recolectar cuadernos utilizados
- 2.- Buscar un área al aire libre, seguro.
- 3.- Indicar a los niños la actividad a hacer
- 4.- Enseñar la rima de mi barco.
- 3.- Elaborar paso a paso con los niños el barquito de papel
- 3.-El docente participará activamente y preguntará a sus estudiantes
¿Qué medio de transporte se desplaza por el mar?
- 4.- Los niños cada barco será puesto en la lavacara grande
- 5.-Los niños dirán la rima y jugarán con su barquito en el agua
- 6.- Asegúrate de que el niño te mira y demuéstrale cómo elaboras tu barco, supervisa la actividad de uno en uno.
- 7.- Anímalo a realizar esta actividad y festeja sus logros.

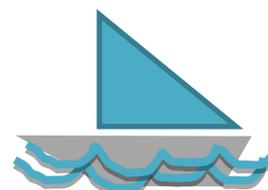
Materiales:

5 Lavacara grande

Agua

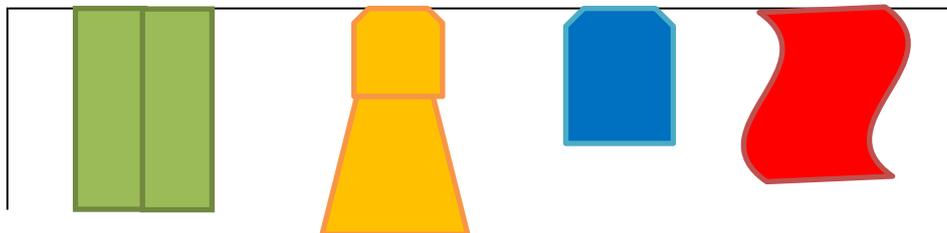
Hojas de cuadernos utilizados

Dinámica-rima



ACTIVIDAD # 8
Dirigido a: Docentes

MI ROPA DE COLOR



Ejes de Aprendizaje:

Conocimiento del medio natural y cultural

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Comprensión y expresión artística

Expresión corporal

Objetivo:

Adaptar un ambiente adecuado dentro del aula, para realizar la actividad con los niños

Planificación

- 1.- Recolectar material de reciclaje cartones de colores
- 2.- Cortar y darle la forma de camisetas y números
- 3.- Colgar el cordel
- 4.- En una caja poner las pinzas
- 5.- Esta actividad primero la hará el docente y luego los estudiantes, Asegúrate de que el niño te mira y demuéstrale como se realiza dicha actividad, supervisa la actividad de uno en uno.
- 6.- El docente dará las indicaciones a cada niño por ejemplo del cesto saque la camisa color.....
- 7.- El estudiante buscará la camisa y la tenderá, buscando en la caja de pinzas el mismo color de la camisa que se le indica.
- 8.- Anímalo a realizar esta actividad y festeja sus logros.

Materiales:

Cordel

Camisetas elaboradas con cartón de los colores: amarillo, azul, roja, verde, blanca y negra

Pinzas de varios colores

Números del 1 al 10 de tamaño grande

Caja de cartón

Disfruto en compañía de mis mejores amigos



Ejes de Aprendizaje:

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de Aprendizaje

Identidad y autonomía

Convivencia

Comprensión y expresión oral y escrita

Objetivo: manifiesten sus ideas ,emociones y gustos a partir de interrogantes

Planificación

- 1.- Recolectar materiales
- 2.- Adecuar un ambiente propicio para la actividad.
- 3.- Elaborar 2 preguntas en referencia a lo que les gusta, comida ropa. etc. de cada integrante de la familia
- 4.- Hacer con cartones un fichero y enumerar y ubicar 10 sobres con las preguntas a contestar
- 5.- Invitar a participar junto a los estudiantes
- 6.-Socializar sobre cómo se desarrolla esta actividad
- 7.- Se efectuara un simulacro de la actividad previo, para que todos estén atentos y participen con seguridad
- 8.- El docente participara activamente y preguntara a los niños ¿Qué número de pregunta quieres contestar primero?
- 9.- Anímalo a realizar esta actividad en grupo y festeja sus logros.

Materiales:

Tarjetas

Caja de cartón

Tarjetero enumerado

ESPACIO LÚDICO DE JUEGOS

ACTIVIDAD # 10
Dirigido a: Docentes

LUCES - CAMARA - ACCIÓN DEDICADO A UNA PERSONA ESPECIAL

Ejes de Aprendizaje:

Comunicación Verbal y No Verbal

Componente de los Ejes de
Aprendizaje

Identidad y autonomía

Convivencia

Objetivo:

Adaptar un ambiente adecuado, cine familiar, para realizar la actividad con los representantes legales y sus representados. Expresar sus sentimientos y emociones libremente a sus hijos a través de un video.

Materiales:

Laptop

Infocus

Diapositiva familiar

Desarrollo:

- 1.- Recolectar con ayuda de los padres fotos con los niños en diferentes actividades
- 2.- Realizar una diapositiva con las fotos
- 3.- Elaborar un video con mensajes de amor y agradecimiento a los seres que nos dan su amor cariño y que son un pilar fundamental en mi vida, nuestros hijos.
- 4.- Invitar a los representantes legales al cine familiar para socializar esta actividad.
- 5.- Se diseñara y creara un cine familiar donde se observaran escenas de las fotos de todos los niños en su entorno familiar.
6. Al finalizar la actividad se pedirá un fuerte abrazo de osos para dejar una huella de amor, en nuestros hijos.



Conclusiones

La guía didáctica con enfoque participativo para docentes constituye una herramienta indispensable de fácil manejo, comprensión y utilidad para los representantes legales y para toda la comunidad educativa.

En los procesos pedagógicos, los espacios lúdicos fueron integrados junto con estrategias cognitivas básicas en los procesos de enseñanza potencializando la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5 – 6 años.

El enfoque participativo para docentes despertó el interés, predisposición, empatía y motivación de todos los docentes y representantes legales de la institución que ven con buenos ojos el desarrollo progresivo que tienen sus representados, a través de esta propuesta con la finalidad de mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje.

Al contar con docentes capacitados profesionalmente, con vocación y espíritu emprendedor, al utilizar espacios lúdicos, propiciar un excelente ambiente de trabajo, capaz de guiar a los estudiantes en el proceso de enseñanza al respetar su ritmo de aprendizaje y necesidades primordial para todos, que el infante sea artífice de su aprendizaje, sus logros alcanzado estén a la vista de todos, que su desarrollo cognitivo, físico, sociológico sea óptimo.

Esta propuesta involucra a toda la comunidad educativa quienes están muy comprometidos y de acuerdo con la utilización de la guía, ya que da paso a que el discente lleve a la práctica lo que aprende en diferentes áreas en el aula este proceso de cambio en beneficio de los infantes, las actividades planteadas son innovadoras, utilizar materiales reciclados, fomentar el cuidado del medio que nos rodea, practicar valores éticos y morales, de manera individual y grupal, el buen vivir que todos anhelamos y que hacen del niño un ser único.

Bibliografía

- Adrover, C. (2010). *Formacion del profesorado*. España: Secretaria general técnica.
- Adrover, C. (2011). *Formación del profesorado*. España: Secretaria General Técnica.
- Adrover, C. (2011). *Formación del Profesorado*. España: Secretaria General Técnica.
- Aguirre, G. (2010). *Mediación y aprendizaje*. México: Comité científico.
- Alberto, S. (2011). *Corresponsabilidad familiar*. España: Paidós.
- Alemay. (2010). *El desarrollo del aprendizaje*. España: Grafivera.
- Alvarez, M. (2014). *Capacitación y gestión del conocimiento*. España: Dykinson.
- Alvarez, R. (2010). *Innovar para educar*. Colombia: Uninorte.
- Ana, B. (2010). *El aprendizaje y las estrategias*. Mexico : Peñar.
- Anaya, G. (2010). *Mi hijo aprende jugando*. España: Mc Graw.
- Añon, E. (2010). *Leer para aprender*. España: Grafivera.
- Asan, O. (2010). *Niñez temprana*. México: Novedades educativas.
- Balear, G. (2010). *Tendencias de la educación*. España: Libros Catarata.
- Barudy, J. (2010). *Los buenos tratos en los infantes*. España: Gedisa.
- Bedregal, Y. (2010). *Mar de sueños*. La Paz, Bolivia: Anuar.
- Berrio, J. (2010). *Historia y perspectiva de la educación infantil*. Barcelona: Mc Graw.
- Camacho. (2011). *Principios pedagógicos*. Narcea, España.
- Carmen, A. (2010). *¿Que tiempo le dedico a mi hijo?* Argentina : Lifyery.
- Castañeda. (2010). *Comunicación*. España: Mc Graw.
- Catalina, A. (2010). *Los estilos de aprendizaje*. España: Narcea.
- Cerillo, A. (2010). *Docencia del derecho*. Barcelona: Huygens.
- Charles, S. (2010). *Fundamento de terapia de juego*. Mexico: El manual moderno.
- Conde, J. (2010). *Metodología para el desarrollo de las habilidades*. Barcelona: INDE.
- Constitución. (2008). *la constitucion de la republica del ecuador*. Quito.
- Consuelo, T. (2010). *Innovaciones estrategicas*. Barcelona : Paidós.

- Díaz, F. (2010). *Estrategia docentes para un aprendizaje significativo*. España: Mc Graw - Hill.
- Díaz, H. (2010). *Hermenéutica de la Lúdica*. Bogota: Arte joven.
- Diez, M. C. (2010). *La educación infantil*. España: Mc Graw.
- Duran, J. (2010). *Comunicación*. España: ACCL.
- E., A. (2010). *El aprendizaje participativo*. España: Grao.
- E., O. (2010). *El juego en el aprendizaje*. Mexico : Moreno Edit.
- Educación, M. d. (2012). *Convivencia Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Ecuador: Santillana.
- Esperanza, F. (2010). *El estudiante en el camino del aprendizaje*. Argentina: Ortega Edit.
- F., C. (2010). *Recuperacion pedagogica*. España: Narcea.
- Filmus, D. (2010). *Las condiciones de la calidad educativa*. Argentina: Novedades educativas.
- Gloria, M. (2010). *practicas recreativas*. Barcelona : Salamanca.
- Goig, R. (2014). *Formación del profesorado*. España: Uned.
- Gómez, A. (2010). *La investigación educativa*. España: Mc Graw.
- Hernández, A. (2011). *Metodología de aprendizaje*. España: Salamanca.
- Holguin, C. (2010). *Educación y aprender*. Argentina: Teseo.
- Huerta, J. (2014). *Pensamiento complejo en la enseñanza*. México : Universitaria.
- Jaramillo, R. (2010). *Ventana abierta a la experiencia del juego*. Colombia: Educ.
- Javier, A. (2012). *Educando a los padres*. Lima: Ortega sa.
- Javier, D. (2011). *El trabajo grupal* . Madrid: Salamanca.
- Jimenez, C. (2010). *La inteligencia lúdica*. Bogota: El Magisterio.
- Jimenez, J. (2010). *Manual de psicomotricidad*. España: Grafivera.
- Lázaro, L. (2010). *Problemas y desafíos para la educación* . España: ISBN.
- Loughin, C. (2010). *El ambiente de aprendizaje*. España: Morata.
- Mantilla, V. (2015). *Estrategias Universidad*. España: Secretaria General Técnica.
- MECESUP. (2010). *Estrategias Didácticas*. Chile: Nuestra riqueza.

- Moises, E. (2010). *El estado emocional en el desarrollo infantil*. España : Paidos.
- Navarro, E. (2013). *Mediación y aprendizaje*. México: Comité Científico .
- Olmos, S. (2014). *El trabajo por proyecto y el aprendizaje*. España: Salamanca.
- Osho. (2010). *El libro del niño*. España: Grijalbo.
- Philippe, P. (2010). *diez nuevas competencias para enseñar*. Paris: Grau.
- Pitluk, L. (2010). *Educación en el jardín*. Argentina: Novedades educativas.
- Ramirez, M. (2012). *Movimiento educativo abierto*. México: Conacyt.
- Ramirez, M. (2012). *Recursos educativos abiertos*. México : Conacyt.
- Requena, M. (2010). *Didáctica de la educación*. España: Mc Graw.
- Robert, S. (2010). *Estilo de pensamiento*. Barcelona: Paidos Iberica .
- Rodriguez, D. (2010). *Restauración de un espacio lúdico*. España: CSIC.
- Rodríguez, J. (2010). *Nuevas metodologías didácticas*. Madrid: ACCI.
- Sánchez, A. B. (2010). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza*. España: Grau.
- Sánchez, B. (2010). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación*. España: Grao.
- Sarle, M. (2010). *Juego y aprendizaje escolar*. México: Novedades educativas.
- Schaefer, C. (2010). *Fundamentos de terapia de juego*. México: El manual moderno.
- Serrano, S. (2010). *Historia de la educación*. Chile: Laurus.
- Sternberg, R. (2010). *Estilo de pensamiento*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Torres, S. (2010). *El aprendizaje significativo*. Lima: Pontificia católica del Perú.
- UNESCO. (2013). *Directrices de la UNESCO del aprendizaje*. Francia: ISBN.
- UNESCO. (2013). *Directrices de la UNESCO del aprendizaje*. Francia: ISBN.

Referencia Bibliográfica

Adrover Carolina.(2011) (p. 163)	24
Adrover Carolina.(2011) (p. 72)	46
Adrover Cristina.(2010) (p. 122)	43
Aguirre Genaro.(2010) (p. 16)	46
Alberto Santana.(2011) (p. 76)	51
Alemay.(2010) (p. 145)	40
Alvarez Mabel. (2014) (p. 172)	42
Alvarez Rosa.(2010) (p. 42)	47
Ana Bermeo.(2010) (p. 236)	47
Anaya Grupo.(2010) (p. 18)	38
Añon Elia.(2010) (p. 57)	40
Asan Omar.(2010) (p. 52)	31
Balear Govero.(2010) (p. 127)	52
Barudy Jorge.(2010) (p. 29)	29
Bedregal Yolanda.(2010) (p.123)	18
Berrio Julio.(2010) (p. 96)	37
Camacho (2011) (p. 132)	55
Carmen Almeida.(2010) (p. 6)	51
Castañeda.(2010) (p. 95)	40
Catalina Alonso.(2010) (p. 135)	22
Cerillo Agusti. (2010) (p. 82)	49
Conde José.(2010) (p. 72)	17
Constitución 2008. (2008) (p. 16)	54
Consuelo Teran. (2010) (p. 36)	28
Díaz Frida. (2010) (p. 152)	43
Díaz Hector.(2010) (p. 77)	23
Diez Mar Carmen. (2010) (p. 157)	37
Duran José.(2010) (p. 93)	43
E. Aviles.(2010) (p. 437)	47
E. Ortega. (2010) (p. 78)	28
Esperanza Flores.(2010) (p. 78)	35
F.Cedeño. (2010) (p. 78)	48
Filmus Daniel. (2010) (p. 40)	33
Gloria Moran. (2010) (p. 122)	36
Goig Rosa.(2014) (p. 22)	45
Gómez Albert.(2010) (p. 95)	23
Hernández Azucena. (2010) (p. 143)	56
Holguin Cristina. (2010) (p. 126)	25
Huerta Jesús.(2014) (p. 12)	44
Javier Andrade.(2012) (p. 241)	50
Javier Duran. (2011) (p. 182)	28
Jimenez Carlos. (2010) (p. 144)	26
Jaramillo (2011) (p. 47)	30
Jimenez José. (2010) (p. 73)	38
Lázaro Luís.(2010) (p. 162)	52

Loughin Catherine.(2010)(p.91)	26
Mantilla Victor.(2015) (p. 127)	58
MECESUP. (2010) (p. 184)	58
Ministerio de Educación. (2012)(p. 12)	54
Moises Estrella. (2010) (p. 13)	36
Navarro Edel. (2013) (p. 117)	58
Olmos Susana. (2014) (p. 127)	54
Osho. (2010) (p. 94)	34
Philippe Perrenoud. (2010) (p. 11)	15
Pitluk Laura. (2010) (p. 24)	31
Ramirez María. (2012) (p. 215)	41
Ramirez María. (2012) (p. 232)	41
Requena María. (2010) (p. 53)	34
Rodriguez David. (2010) (p. 37)	17
Rodríguez Javier. (2010) (p. 92)	44
Sánchez Alfonso Bustos. (2010) (p. 19)	49
Sánchez Bustos. (2010) (p. 32)	58
Sarle Mónica. (2010) (p. 15)	30
Schaefer Charles.(2010) (p. 15)	16
Serrano Soledad. (2010) (p. 84)	24
Sternberg Robert. (2010) (p. 17)	16
Torres Silvia.(2010) (p. 53)	49
UNESCO. (2013) (p. 115)	33
UNESCO. (2013) (p. 72)	52

ANEXOS

ANEXO 1

MSc.

**SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-**

De mis consideraciones:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, me designaron Consultor Académico de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación: Mención Educadores de Párvulos, el día 1 de junio del 2015.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes Rosero Matute Roxana Adelaida con C.C. 0914632054 y Rugel Céleri Raissa Elizabeth, con C.C. 0921899514 diseñaron el proyecto educativo con el tema: Influencia de los espacios lúdicos en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5-6 años. Guía didáctica con enfoque participativo para docentes.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por la suscrita.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas consecutivas del proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente



Abg. Mariela infante MSc.
Consultor académico



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL "RITA LECUMBERRI"

maricela-daza-velez1974@hotmail.com

ritalecumberry2014@hotmail.es

CANTÓN: GUAYAQUIL- PARROQUIA TARQUI

DIRECCIÓN: Coop. Pájaro Azul. Av. Del Santuario y Calle E19 Telf: 2040788 Ext.114

Guayaquil, 13 de julio de 2015

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCADORES DE PARVULOS

La suscrita Directora de la Escuela de Educación Básica Fiscal "Rita Lecumberry" MSc. Maricela Daza Vélez; autoriza a las estudiantes ROSERO MATUTE ROXANA ADELAIDA y RUGEL CÉLLERI RAISSA ELIZABETH a realizar la investigación respectiva para el proyecto "Influencia de los espacios Lúdicos como potencializadores en la calidad de situaciones significativas del aprendizaje en niños de 5 – 6 años. Guía Didáctica con enfoque participativo para Docentes.

Atentamente


MSc Maricela Daza Vélez



DIRECTORA

ANEXO 2

RKUND

Document Educadoresdeparvulos_RoseroMatuteRoxanaAdelaida_RugelCellerRaiissa.docx (D15564393)
Submitted 2015-10-06 14:40 (-05:00)
Submitted by roxanadcur@hotmail.com
Receiver investigacionfug.ug@analysis.orkund.com
Message parvulos_RoseroMatuteRoxana_RugelCellerRaiissa [Show full message](#)

6% of this approx. 56 pages long document consists of text present in 7 sources.

List of sources

- HERMANA HUACON RR4.docx
- EducadoresdeParvulos_Presencial_PintoVegaEsther_RamirezBravoYero...
- educadoresdeparvulos_presencial_pintovegaesther_rmirezbravoveronica...
- PROYECTO ALCIVAR ESCALANTE.docx
- http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/123456789/2915/1/T_UCSG_PRE...
- <http://www.monografias.com/trabajaj96/elnm/elnm.shtml>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

Alternative sources

Educadoresdeparvulos_MacanselaCoronelMaria_MartinezMoncayoSully...

0 Warnings Reset Export Share

Urkund's archive: UNIVERSIDAD GUAYAQUIL / Educadoresdeparvulos_Macan... 91%

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ: GUAYAQUIL PROYECTO EDUCATIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCADORES

DE PÁRVULOS TEMA INFLUENCIA

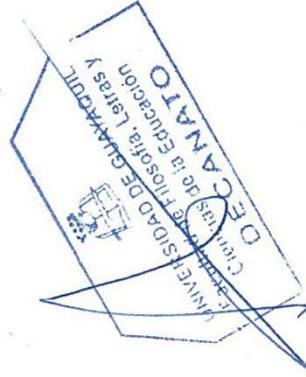
99

91%

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL CENTRO UNIVERSITARIO MATRIZ GUAYAQUIL PROYECTO EDUCATIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCADORES

DE PÁRVULOS TEMA INFLUENCIA

DE LOS ESPACIOS LÚDICOS COMO POTENCIALIZADORES EN LA CALIDAD DE SITUACIONES SIGNIFICATIVAS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5-6 AÑOS. GUÍA DIDÁCTICA CON ENFOQUE PARTICIPATIVO PARA DOCENTES. AUTORAS: Rosero Matute Roxana Adelaida Rugel Celler Raiissa Elizabeth CONSULTORA ACADÉMICA: Mariela Infante Msc. GUAYAQUIL, 2015 INTRODUCCIÓN El modelo tradicional en la educación, ha sido responsable de la falta de interés y desmotivación en la que se induce a ser un simple receptor de conocimientos; los niños dentro de las instituciones educativas, eran considerados como un ser adulto, el docente era quien impartía la clase de manera monótona y rígida sin motivarlos al aprendizaje de manera lúdica, encomendándoles a los estudiantes tareas o deberes repetitivos que los obligaban a actuar mecánicamente, sin darles la oportunidad de razonar, comprender o aplicar dichos conocimientos a su vida. Tomando como referencia esta situación se ha hecho imprescindible y necesario cambios, es así que en la actualidad la educación ha tomado un rumbo diferente, brindando programas educativos actualizados desde los primeros años de vida, en beneficio de los infantes, donde el niño es el eje principal que participa activamente, que juega y aprende al mismo tiempo, que experimenta, palpa y vive en armonía con el medio que lo rodea, un ser que está en formación y que debe ser protegido, querido al cual debemos orientarlo teniendo en cuenta su edad cronológica e intereses. Una educación que tiene sustento en el modelo constructivista permite el estudiante construir su propio aprendizaje, que manipule materiales concretos, conozca, interiorice y aplique lo que aprende en situaciones actuales, que este motivado a conocer a vivir en armonía con el su medio entorno inmediato, aprender a valorar y cuidar de él. Se considera al docente como parte importante en este proceso, con una



ANEXO 3

FOTO N° 11
VISITA A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN
MSc. MARICELA DAZA VÉLEZ



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth
FOTO N° 12



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 13
ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN
MSC. MARICELA DAZA VÉLEZ



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 14



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabet

FOTO N° 15

REALIZANDO ENCUESTA A DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 16



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 7
REALIZANDO ENCUESTA A DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 18



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 19
REALIZANDO ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES
DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 20



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 21
REALIZANDO ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES
DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 22



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

FOTO N° 23
REALIZANDO ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES
DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Escuela General Básica Rita Lecumberri
Investigadoras: Rosero Matute Roxana Adelaida – Rugel Céleri Raissa Elizabeth

ANEXO 4



Guayaquil, 8 de Julio del 2015

Sr. (a)

Msc. Maricela Daza Vélez

Directora de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberry
Ciudad.

De nuestras consideraciones:

Yo, **ROSERO MATUTE ROXANA ADELAIDA** con cédula de identidad **0914632054** egresada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: **Influencia de los Espacios Lúdicos como Potencializadores en la Calidad de Situaciones Significativas de Aprendizaje en niños de 5 - 6 años. Guía didáctica con enfoque participativo para Docentes.**

Por lo cual solicito me permita realizar las prácticas de observación y encuestas para mi investigación.

Esperando la cordial acogida a mi solicitud, me despido de usted.

Atentamente.

Pis. Gina Mite Cáceres MSc
Tutora



Roxana Adelaida Rosero Matute
Egresada

Dra. Blanca Bermeo Álvarez
Directora de la carrera Educadoras de Párvulos





Guayaquil, 8 de Julio del 2015

Sr. (a)

Msc. Maricela Daza Vélez

Directora de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberry
Ciudad.

De nuestras consideraciones:

Yo, **RUGEL CÉLLERI RAISSA ELIZABETH** con cédula de identidad **0921899514** egresada de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: **Influencia de los Espacios Lúdicos como Potencializadores en la Calidad de Situaciones Significativas de Aprendizaje en niños de 5 - 6 años. Guía didáctica con enfoque participativo para Docentes.**

Por lo cual solicito me permita realizar las prácticas de observación y encuestas para mi investigación.

Esperando la cordial acogida a mi solicitud, me despido de usted.

Atentamente.

Pis. Gina Mite Cáceres MSc

Tutora



Raissa Elizabeth Rugel Céleri.

Egresada

Dra. Blanca Bermeo Álvarez

Directora de la carrera Educadoras de Párvulos



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS
ENCUESTA

Dirigida a: los docentes y representantes legales de niños de 5 - 6 años, de la Escuela de Educación General Básica Rita Lecumberri de la zona 8 Distrito 6 de La Parroquia Tarqui.

Objetivo: Recolectar datos referentes a la Influencia de los Espacios Lúdicos como Potencializadores en la Calidad de Situaciones Significativas de Aprendizaje en niños de 5 - 6 años.

Instrucciones para contestar de manera correcta las preguntas:
 Selecciones con una (X) la respuesta correcta según su opinión.

CONTROL DEL CUESTIONARIO

Núm. Encuesta: Para Encuesta:

CARACTERÍSTICAS DE IDENTIFICACIÓN

2.- Género 3.- Educación

1.-edad: Femenino licenciatura maestría
 doctorado(PhD) Masculino básica superior ninguna

VARIABLE INDEPENDIENTE

4.- ¿De qué manera influyen los espacios lúdicos en el aprendizaje de los niños de 5-6 años?
 Positivamente
 Negativamente

5.- El conocimiento y utilización correcta de los espacios lúdicos permitirán al niño adquirir un aprendizaje para la vida?

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo
 Totalmente en Desacuerdo

6.- ¿a través de los espacios lúdicos podemos motivar, estimular y brindar al niño aprendizajes de acuerdo a sus intereses y necesidades?

Si
 No

7.- ¿dentro de la institución educativa utilizan los espacios o ambientes de aprendizaje como herramienta indispensable para desarrollar en toda su plenitud al párvulo?

Nada
 Poco
 Mucho
 Bastante

VARIABLE INDEPENDIENTE

8.- la calidad de situaciones significativas de aprendizaje mejora el aprendizaje en niños de 5-6 años

Nunca	<input type="checkbox"/>
Casi nunca	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Siempre	<input type="checkbox"/>

9.- ¿en qué medida los niños han mejorado su aprendizaje y comprensión de su entorno?

Nada	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Mucho	<input type="checkbox"/>
Bastante	<input type="checkbox"/>

10.- ¿los docentes desarrollan actividades que promuevan un aprendizaje significativo?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

11.- ¿la calidad de situaciones significativas de aprendizaje debe potencializarse en espacios lúdicos?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Indiferente	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en Desacuerdo	<input type="checkbox"/>

PROPUESTA

12- La utilización de la Guía didáctica con enfoque participativo para Docentes para mejorar la calidad de situaciones significativas de aprendizaje de los niños?

Totalmente de acuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Indiferente	<input type="checkbox"/>
En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente en Desacuerdo	<input type="checkbox"/>

13.- Estima usted que la guía didáctica con enfoque participativo para docentes es necesaria, para formar un niño/a feliz y preparado para la vida?

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS

ENTREVISTA PARA EL DIRECTIVO DE LA ESCUELA BÁSICA
GENERAL RITA LECUMBERRI

OBJETIVO: La siguiente entrevista tiene fines académicos que se aplica pretende recolectar información para conocer diferentes opiniones sobre la Influencia de los espacios lúdicos en la calidad de situaciones significativas de aprendizaje en niños de 5 - 6 años de la Escuela General básica Rita Lecumberri.

1.-¿ Considera usted que en los primeros años de vida de los párvulos es cuando más aprenden? Por qué

2.-¿Qué metodología de aprendizaje se aplica en los niños que asisten a la Escuela Básica General Rita Lecumberri?

3.-¿Qué beneficios habrá, Cuando los docentes trabajen con espacios lúdicos adecuados como potencializadores de situaciones significativas de aprendizaje?

4.-¿Cómo influye el juego y los espacios lúdicos en el aprendizaje y desarrollo integral del niño?

5.-¿De qué manera ayudaría usted para que se cumpla la realización de este proyecto?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN