



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

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

**TEMA:
EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN
LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS. PROPUESTA: DISEÑO DE UNA
GUIA DIDÁCTICA PARA DOCENTES Y
REPRESENTANTES
LEGALES**

AUTORAS: Pilozo Tomalá Esperanza Isabel
Hernández Anchundia Gladys Colombia

CONSULTOR ACADEMICO: Msc .VillaoVillacres Francisco

Guayaquil, Mayo 2015.

Máster

Silvia Moy-Sang Castro.

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS
Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

De mi consideración:

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que el grupo integrado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia con C.I. 092155323-6 Y Pilozo Tomalá Esperanza Isabel con C.I. 092431278-8 diseñaron y ejecutaron el proyecto Educativo con el Tema: **El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Propuesta: diseño de una Guía didáctica para docentes y Representantes Legales.**

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

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas 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.

Observaciones:



Msc .VillaoVillacres Francisco
Consultor(a)

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Yo, Dr. Luis Alejandro Domínguez Medina. Certifico: que he revisado la redacción y ortografía del contenido del Proyecto Educativo, con el TEMA: **El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Propuesta: diseño de una Guía didáctica para docentes y Representantes Legales.** Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia con C.I. 092155323-6 Y Pilozo Tomalá Esperanza Isabel con C.I. 092431278-8 previo a la obtención del Título de **LICENCIATURA EN EDUCADORES DE PÁRVULOS**

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

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

Por lo expuesto, y en uso de mis derechos como especialista en Literatura y Español, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su proyecto; previo a la obtención del Título de **LICENCIATURA EN EDUCADORES DE PÁRVULOS.**

Atentamente,

Dr. Luis Domínguez Medina Msc
Gramatólogo
Reg. Senescyt: 1006-03-405478

Dr. Luis Domínguez Medina

Dr. Luis Alejandro Domínguez Medina

C.I. 091152913-9

REGISTRO SENESCYT NO. 1006-03-405478

APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADEMICO

En mi calidad de Asesor de tesis previo a la obtención del título a Licenciada en Educadores de Párvulos nombrado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación.

CERTIFICO:

Que he analizado el Proyecto de Trabajo presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el título de Licenciada en Educadores de Párvulos.

El problema de Investigación se refiere a:

El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Propuesta: diseño de una Guía didáctica para docentes y representantes legales

Presentado por:

Hernández Anchundia Gladys Colombia 092155323-6
Apellidos y Nombres Completos Cédula de ciudadanía N°

Pilozo Tomalá Esperanza Isabel 092431278-8
Apellidos y Nombres Completos Cédula de ciudadanía N°

Asesor: Msc Villao Villacrés Francisco

Guayaquil, Enero 2015.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo fruto de mi esfuerzo académico a lo largo de mi vida principalmente a Dios nuestro Padre Celestial quien fue mi guía e inspiración para mi presente trabajo.

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional a lo largo de mi carrera quienes han logrado guiarme y prestar su atención en los momentos más difíciles.

A mi hijo por tanta comprensión, paciencia y cariño en los momentos cuando más lo necesite buscando un sueño y poder compartirlo junto a él.

A todos y cada uno de mis maestros y maestras quienes han compartido sus conocimientos de la mejor en beneficio de mi carrera y hace poder aplicarlo a lo largo de mi vida laboral.

Isabel

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios sobre todas las cosas, por haberme dado la fortaleza y la sabiduría que necesite en los momentos más difíciles.

A mis padres, quienes han sido mi soporte durante todo este tiempo y en especial a mi madre, quien me ha brindado su apoyo incondicional en esta larga travesía, para que yo realice este sueño y alcance mi meta.

A mi hijo, quien es el motor de mi vida para levantarme cada mañana y seguir por ellos y para ellos

A todos los docentes que con profesionalismo y sabiduría depositaron en mi los conocimientos no solo pedagógicos si no de vida.

. Y un agradecimiento especial a mi tutor Msc. Francisco VillaoVillacrés, por su asesoramiento y profesionalismo impartidos en la realización de mi trabajo, esto no hubiera sido posible sin ellos, a todos infinitamente Gracias.

Isabel.

DEDICATORIA

A Dios porque me supo guiar para que entendiera cual era mi vocación, y sin saber lo que él tenía destinado para mí.

A mi familia por todo el apoyo incondicional que me ha brindado por estar siempre alentándome y preocupándose por mí y por mi carrera en todo momento.

A mis hijos por tanta comprensión y paciencia que han tenido conmigo, en los momentos de ausencia, todos y cada uno de mis esfuerzos y logros son por ustedes y para ustedes.

Gladys

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por sobre todas las cosas, por haberme dado la fortaleza y la sabiduría que necesite en los momentos más difíciles.

A mis padres, quienes han sido mi soporte durante todo este tiempo y en especial a mi madre, quien no me ha dejado desmayar en esta larga travesía, para que yo realice este sueño y alcance esta meta

A mis hijos, quienes son mi motor para levantarme cada mañana y seguir por ellos y para ellos

A todos los docentes que con profesionalismo y sabiduría depositaron en mi los conocimientos no solo pedagógicos si no de vida.

. Y un agradecimiento especial a mi tutor MSc. Francisco VillaoVillacrés, por su asesoramiento y profesionalismo impartidos en la realización de mi trabajo, esto no hubiera sido posible sin ellos, a todos infinitamente Gracias.

Gladys

INDICE

Caratula

APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADEMICO.....	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE	vii
INDICE DE TABLAS.....	viii
INDICE DE GRAFICOS	ix
RESUMEN.....	x
METODOLOGIA.....	33
DISEÑO DE LA INVESTIGACION	33
TIPO DE INVESTIGACION	33
3.3.- UNIVERSO Y MUESTRA	36
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION.....	41
RESULTADOS	41
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	63
RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN.....	64
CAPITULO IV.....	69
PROPUESTA.....	69
TITULO	69
JUSTIFICACIÓN	69
OBJETIVOS	70
Objetivo General	70
4.4.- FACTIBILIDAD DE LA APLICACIÓN	71
7.- BIBLIOGRAFIA.....	92

INDICE DE TABLAS

Tabla 15	IMPORTANCIA DEL JUEGO DE LOS NIÑOS EN LA CASA COMO EN LA ESCUELA.....	52
Tabla 16	DIALOGO PADRE MAESTRO SOBRE TECNICAS DE REFORZAMIENTO.....	53
Tabla 17	IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL CONOCIMIENTO.....	54
Tabla 18	INFORMACION DEL AVANCE DE LOS APRENDIZAJES DE LOS HIJOS.....	55
Tabla 19	IMPORTANCIA DE LOS CLUBES DE APRENDIZAJES	56
Tabla 20	CONFORME CON LOS METODOS DE ENSEÑANZA.....	57
Tabla 21	JUEGO DIDACTICO.....	58
Tabla 22	APOYO GUBERNAMENTAL MEDIANTE ENTREGA DE JUEGOS DIDACTICOS.....	59
Tabla 23	TIEMPO QUE JUEGA CON SUS HIJOS ES TIEMPO INVERTIDO	60
Tabla 24	TRABAJO CONJUNTO CON DOCENTES PARA MEJORAR APRENDIZAJE	61

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 11 INPORTANCIA DEL JUEGO DE LOS NIÑOS EN LA CASA COMO EN LA ESCUELA.....	52
Grafico 12 DIALOGO PADRE MAESTRO SOBRE TECNICAS DE REFORZAMIENTO.....	53
Grafico 13 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL CONOCIMIENTO.....	54
Grafico 14 INFORMACION DEL AVANCE DE LOS APRENDIZAJES DE LOS HIJOS.....	55
Grafico 15 IMPORTANCIA DE LOS CLUBES DE APRENDIZAJES	56
Grafico 16 CONFORME CON LOS METODOS DE ENSEÑANZA	57
Grafico 17 JUEGO DIDACTICO	58
Grafico 18 APOYO GUBERNAMENTAL MEDIANTE ENTREGA DE JUEGOS DIDACTICOS.....	59
rafico 19 TIEMPO QUE JUEGA CON SUS HIJOS ES TIEMPO INVERTIDO.....	60
Grafico 20 TRABAJO CONJUNTO CON DOCENTES PARA MEJORAR APRENDIZAJE	61

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

El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Propuesta: diseño de una guía didáctica para docentes y representantes legales

AUTORAS: Pilozo Tomalá Esperanza Isabel
Hernández Anchundia Gladys Colombia
CONSULTOR ACADEMICO: Msc . VillaoVillacres Francisco

RESUMEN

El propósito del presente trabajo es aportar con una guía didáctica que pueda ser aplicada en niños y niñas de entre 3 a 4 años de edad, que tenga como estrategia de aprendizaje al juego didáctico. El uso de esta guía permitirá tanto a los docentes como a madres, padres y representantes legales de los niños a llevar de mejor manera el aprendizaje y el proceso de educación, no solo en el salón de clases ni dentro de la institución educativa, sino también dentro de casa, demostrando mediante actividades lúdicas y didácticas, que el aprendizaje en estos tiempo ya no se debe limitar a la teoría sino a la participación recreativa de los niños y niñas, cabe recalcar que esta guía metodológica fue diseñada basándose en las encuestas, entrevistas y trabajos de campo realizado y socializado con docentes, directivos y padres de familia de la escuela ubicada en la ciudad de Guayaquil, arrojando como resultado la necesidad de más información sobre el aprendizaje e implementación de nuevas estrategias de aprendizaje. La guía didáctica incluye estrategias metodológicas minuciosamente explicadas basadas en principios pedagógicos reconocidos, ya que ha sido elaborada después de un exhausto trabajo investigativo en el ámbitos pedagógica especializada en el uso del juego didáctico. Fue dirigido específicamente el tratamiento con niños y niñas de edad inicial porque según estudios es precisamente a esta edad que empiezan a desarrollar sus habilidades psicomotrices, por lo que se creyó sumamente conveniente, aplicarlo a este grupo específico, ya que la formación de los niños y niñas en esta etapa será de mucha importancia consolidando sus aptitudes y habilidades intelectuales en sus vidas a futuro.

Juego didáctico

**Estrategia de
aprendizaje**

**Guía
didáctica**

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 CONTEXTO DEL PROBLEMA

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, habitual a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones en el transcurso de la vida del ser humano. En ese sentido los gustos y costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par quizá de la ciencia y la tecnología. El juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio sin trampas, como se acostumbra decir, y la solidaridad con y con el grupo. El juego, visto de esta manera sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es. El papel de la educación escolarizada o no trata de conseguir que el niño y la niña también el adolescente y el adulto lleguen a adquirir la noción del límite hasta donde llegar en lo que es el juego y lo que no lo es. Si entiende esta diferencia, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro del campo educativo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece.

El juego que se desarrolla dentro del aula, es equivalente al trabajo que se realiza, y el ser partícipe de una actividad, ejercicio,

tarea, en donde se aplica una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en un logro, es decir, para ejecutarlo. Se aprovecha y se aplica la oportunidad que brinda el nuevo diseño curricular al dejar al alumno en libertad para que con su iniciativa y creatividad proponga sus propias estrategias de juego. Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual está circunscrito el estudiante, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad. Por este motivo, se dice que el juego recorre cada uno de los estadios evolutivos de la personalidad y en cada uno de ellos se amerita un tipo específico de juego.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos, fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de Habilidades en determinada área

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional,

cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

En el Ecuador, el juego ha sido considerado como un eje importante en la educación según las nuevas actualizaciones curriculares, ya que basado en modelos internacionales o en experiencias propias de docentes, han demostrado que al usarlo como estrategia educativa, no solo desarrolla la creatividad en el niño o la niña sino también desarrollan habilidades sociales y afectivas. Los nuevos estándares educativos proponen al maestro enseñar basándose en estrategias lúdicas para que el educando encuentre aprendizajes significativos y la enseñanza sea más didáctica, con la ayuda de material del entorno y del uso de Tics, de esta manera los pequeños aprenden jugando.

La investigación se realizara en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca” ubicada en la ciudadela La Prosperina Km 5 ½ vía a Daule en la Cooperativa 29 de abril sr 42

calle M.O., gracias a la colaboración de la directora Msc Susana Espinoza quien nos abrió de manera grata las puertas de la institución que ella dirige para que podamos realizar la investigación de campo y de igual manera presentar los resultados en nuestro proyecto y luego poder aplicar la propuesta para que sea socializada con la comunidad educativa y posteriormente a nivel distrital.

La unidad educativa cuenta con dos jornadas la matutina con 800 estudiantes y la vespertina con 200, teniendo un total de 1000 niños y niñas que se educan en dicha institución. Nuestra población son los pequeños de inicial 2 subnivel 1, en la jornada matutina hay dos paralelos con 55 estudiantes cada uno y en la jornada vespertina solo hay un paralelo con 21 estudiantes. La Institución cuenta con una infraestructura \regenerada y adecuada para recibir a sus alumnos, las aulas de inicial están estratégicamente ubicadas para tener acceso a los juegos y a las áreas verdes, las aulas poseen una ventilación e iluminación adecuadas, se encuentran apropiadamente decoradas, sus docentes son maestras que cuentan con el título de licenciadas en párvulos, pero se observo que no se usa el juego didáctico como estrategia de aprendizaje de una manera pedagógica, sino solo como actividad recreativa y de relajamiento.

Los padres de familia o representantes legales no coordinan con los docentes estrategias de juegos didácticos para el hogar, por falta de información, y tiene a sus hijos en la casa solo viendo la televisión o distraídos en video juegos, ya que los padres se dedican muchos al comercio informal, dejando a sus hijos encargados con familiares, y por falta de información de actividades lúdicas que se puedan realizar de una manera fácil y educativa, dejando esa prioridad solo en las manos de las docentes.

1.2 SITUACIÓN CONFLICTO O PROBLEMA

La situación conflicto se centra en el nivel Inicial 2 Subnivel 1 de la jornada matutina y vespertina de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca” donde se educan 81 niños en este nivel y se ha detectado que falta de utilizar estrategias y herramientas para aplicar el juego didáctico como pilar fundamental del aprendizaje y no se observa el apoyo de los padres de familia por desconocimiento de técnicas y otros por poco interés.

Esta investigación pretende contribuir con estrategias de aprendizaje para las niñas y los niños de 3 a 4 años de edad, mediante la ejecución de juegos didácticos, los cuales permitirán cumplir relevantes funciones en la formación de los infantes en las etapas iniciales de la vida.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los pequeños, como, plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad, afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa, ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria, reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posea mayor dificultad.

1.3 CAUSAS DE LA SITUACION CONFLICTO O PROBLEMÁTICA

Poca comunicación con los padres de familia o representantes legales por parte de los docentes.

Limitado uso del juego por parte de las docentes como estrategia de aprendizaje.

Sobre protección por parte de los representantes legales o padres de familia.

Poca creatividad para la realización de material didáctico para aplicarla en los juegos

Falta de conocimientos de nuevas estrategias como el uso de juegos didácticos y de Tics

No se desarrollan todas las habilidades en lo niños y niñas por la mala aplicación de los juegos.

No se detecta a tiempo la destreza donde el niño o la niña poseen la mayor dificultad en el aprendizaje.

Docentes poco comprometidas con el bienestar emocional e intelectual de los estudiantes

Se trata solo de cumplir con la planificación establecida por la actualización curricular de inicial, se preocupan los docentes más por los contenidos que por las estrategias.

Falta de capacitaciones a docentes sobre estrategias de enseñanza donde se aplique el juego didáctico como eje transversal.

1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden los juegos didácticos como estrategias de aprendizajes en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca” de la ciudad de Guayaquil en el año lectivo 2014 – 2015?

1.5 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años. Diseño de una guía didáctica para docentes y representantes legales.

1.6 INTERROGANTES O PREGUNTAS DE LA INVESTIGACION

- 1.- ¿Que se entiende por juego didáctico?
- 2.- ¿Que características tiene el juego didáctico como estrategia de aprendizaje?
- 3.- ¿Cuales son los pasos metodológicos para la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 3 a 4 años?
- 4.- ¿Qué áreas estimula la aplicación del juego didáctico?
- 5.- ¿Cuáles son las estrategias de aprendizajes más efectivas para la enseñanza de niños de 3 a 4 años?
- 6.- ¿Cuál es la influencia del medio social en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años?
- 7.- ¿Qué objetivos persigue el juego didáctico como estrategia de aprendizaje?
- 8.- ¿Cuál es la relación entre el juego didáctico y el desarrollo cognitivo del niño y niña de 3 a 4 años?
- 9.- ¿Qué impacto tiene el juego didáctico en los niños y niñas de 3 a 4 años?
- 10.- ¿De qué manera pueden incidir el entorno familiar en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años?

1.7 OBJETIVOS

Objetivo General

Demostrar la incidencia del juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años mediante el diseño de una guía didáctica para los docentes y representantes legales.

Objetivos específicos

Determinar las características de los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños y niñas.

Establecer la importancia de las estrategias de aprendizajes para la enseñanza de los niños y niñas de 3 a 4 años.

Diseñar una guía didáctica para el desarrollo de los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje en niños y niñas de 3 a 4 años para docentes y representantes legales.

1.8 JUSTIFICACION

La Universidad de Guayaquil y la Escuela de Educadores de párvulos como requisito previo a la obtención del Título de Licenciada exigen a sus alumnos el desarrollo de un proyecto de investigación que esté vinculado en el campo académico del estudiante, para así dar

soluciones a diferentes problemas que se presentaran en la vida profesional. Por este motivo en la carrera de educadores de párvulos es indispensable realizar una investigación sobre la incidencia de los juegos didácticos como estrategias de aprendizaje.

En los actuales momentos se han generado cambios de índole pedagógico y psicológico en el sistema educativo, debido a que se considera imprescindible en el aprendizaje, un proceso global con una visión holística donde el ser humano ponga en práctica todas sus habilidades y destrezas para desarrollar al máximo sus capacidades, visto de esta forma, la educación inicial a través del trabajo pedagógico desarrollado por los educadores pretende que los estudiantes adquieran las competencias requeridas en las diferentes áreas de aprendizaje, por lo tanto se necesita la presencia de docentes conocedores de las diferentes corrientes pedagógicas, axiológica, sociales, psicológicas y lingüísticas que permitan orientar el trabajo escolar y en especial el fortalecimiento de los valores humanos.

Es por ello, que se considera relevante la investigación ya que permite al docente obtener conocimiento sobre cómo utilizar los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje referida a la educación de los pequeños, para permitirle participar activamente en su proceso de formación, logrando además, su desarrollo bio, psico, social y espiritual, orientando hacia el logro de un adulto independiente, crítico, analítico, seguro y feliz. Este proyecto ha de contribuir en la aportación de información valiosa con respecto al fomento y fortalecimiento de los aprendizajes significativos, por cuanto se proponen los juegos didácticos ya que el uso de los mismos es, tan fundamental en la vida de los niños y niñas.

Es de relevancia social ya que el ser humano es un ente social por naturaleza y necesita relacionarse con los demás, de ahí que la convivencia sea el medio natural para adquirir y poner en práctica el juego, lo cual ayudara a los infantes a relacionarse con los demás, a la vez que aprenderá valores que deben regir la vida entre las personas. Respetar a los demás, tener paciencia, ser responsables y constantes, saber dialogar, poseer un sentido de pertenencia, son valores que deben ser transmitidos tanto por la familia como por la escuela. En función de lo cual la presente investigación adquiere una relevancia social en la medida que los resultados obtenidos puedan incidir en la formación de sujetos capaces de convivir con base a valores que formen parte de su modo natural de vida y el entorno en el que se desarrollan. Por otro lado, uno de los problemas que afrontan las familias de hoy es la ausencia de conocimientos sobre distracciones para los niños, aplicaciones de estrategias como el juego para motivarlos a estudiar y a aprender. Cuando una persona ha crecido en el seno de una familia con ausencia de valores, la sociedad en general se verá afectada por los comportamientos y desequilibrios de dichos individuos.

Los beneficios aportados por este trabajo se justifican también desde el punto de vista académico y metodológico; en cuanto a lo metodológico permitirá contar con una herramienta de consulta y como antecedente para las investigaciones de este tipo en el ámbito de la educación, puesto que observa todas las normas y características propias de los trabajos de tipo formal y aborda un tema que está muy en boga en la actualidad. Desde el punto de vista académico, permitirá a los docentes contar con unas herramientas debidamente diseñadas que les sirva de instrumento para la elaboración de los contenidos sobre aplicación de juegos

didácticos y también en la planificación de contenidos a dictar por ellos, generando esto a su vez, múltiples beneficios para el logro de los objetivos y un consecuente aumento en los índices de rendimiento académico para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

CAPITULO II

2.1 ANTECEDENTES

Existen varias tesis y proyectos con temas similares y hemos encontrado las siguientes;

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, la cual nos dice que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. En ese sentido, se desarrollaron el micro clases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional.

En el trabajo realizado en las micro clases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugirieron otros juegos – juegos que aparecen en el texto completo del estudio- para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso. Desde esa perspectiva, el ámbito interdisciplinario amalgama desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología, porque todas ellas han tenido como sujeto de estudio

El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad este artículo manifiesta que la riqueza de estrategias que permite desarrollar el juego le convierte en un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico que posibilite una más adecuada educación en la diversidad, porque sirve a estos fines y para todos los sujetos en su individualidad. Para esto se van a proponer los principios de la actividad lúdica y las relaciones entre el juego didáctico y la atención a la diversidad.

2.2 BASES TEORICAS

EL JUEGO

El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, considerado como una de las actividades menos importantes del hombre, desatendiendo la amplia gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo de los individuos. Si bien existen variadas investigaciones acerca del juego, que intentan dar sentido o explicación a esta conducta, también encontramos

coincidencias que determinan que el juego es una actividad que se ocupa mayormente en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa.

El término didáctico proviene del griego didastékene (didás, enseñar y tékene, arte), es decir “el arte de enseñar”. Actualmente, Joan Mallart (2000) plantea que: **“A lo didáctico se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando”** (p. 420).

Por lo tanto los juegos didácticos son elementos que se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo fuente para el docente al momento de transmitir conocimientos. De ese modo, los juegos didácticos son utilizados constantemente a lo largo de la enseñanza, diseñados para ser utilizados en actividades de capacitación, talleres, aulas, aplicando estrategias para resolver desafíos que se presentan en la etapa de educación escolar estando familiarizados con el juego.

Como resultado de obtener y aplicar recursos para crear escenarios de enseñanza, los juegos didácticos generan en los niños y niñas una comunidad de aprendizaje, que los alienta a relacionarse con sus pares para obtener mejores resultados colectivos que redundan en progresos y gratificaciones individuales. Este aspecto no es menor en la etapa de 3 a 4 años, en la que el niño comienza a descubrirse como ser social, que aprende a compartir con otros niños, a dejar de lado su egoísmo y para colaborar con su aporte para que a su equipo o a su grupo le vaya mejor.

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje. Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan, es más, se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo.

Teorías de Juego

Existen diversas teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre, de ahí que exista una gran variedad de definiciones y perspectivas para esta actividad. Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del preejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación.

Teoría del excedente energético. A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego,

ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría del pre ejercicio. Un poco más tarde, en 1898, Groos propone una explicación alternativa conocida como teoría del preejercicio. Según este autor la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Indica Ortega (1992) que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo.

Teoría de la recapitulación. Esta teoría fue propuesta por Stanley Hall (1904) y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

Teoría de la relajación. Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

Con posterioridad, Piaget le da una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las

operaciones concretas y formales. El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

Importancia de los juegos

Según CALERO PEREZ 2000

“la importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: Teórico práctico y Evolutivo Sistemático, es decir guiar a los alumnos en la realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical” El juego brinda a los niños y niñas alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al profesor (a) condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos” (pag 84)

En consecuencia, el juego en el campo educativo le sirve al docente como una motivación, al despertar y al mantener la atención y enseñar a sus pupilos de manera activa y dinámica, naturalmente debe responder a las necesidades y los impulsos básicos a los educandos, la intensidad, proporcionalidad a la actividad a realizar.

Por lo tanto es necesario que los profesores cambien de actitud en la realización de sus clases, que deben ser reemplazados por las activas donde los niños aprenden a jugar leer y escribir jugando. El profesor debe jugar con sus alumnos y qué alegría para ellos dar riendas sueltas a sus espíritus, realizando trabajos de competencias, juegos de aprendizajes en una clase dinámica y activa.

EI JUEGO DIDÁCTICO

Es una técnica participativa de la enseñanza en caminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y auto determinación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo del docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

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

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

En intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En evolutivo-conductual.-se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En afectivo-motivacional.-En propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) **“el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”** (p. 26).

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje.

La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los sabios en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-

conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), **“La riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia” (pag 58)**

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula.

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge como dice Yven (1998). **“En pro**

de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad". (p. 36).

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los juegos didácticos:

Despiertan el interés hacia las asignaturas.

Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de los juegos didácticos:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzarla meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que para crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las

diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además,

el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Formación teórico-vivencial

Como lo menciona RAMOS Fortuna en: http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elglobo/rojo/globo_2010/proyectosjugados/enero/03_formacion_docente_en_juego.pdf

“En las prácticas pedagógicas se pone más en juego aquello que el niño o niña vivió, que aquello que fue dicho por el profesor. En esta línea la formación lúdica del educador debe contemplar el “jugar” durante la formación en constante diálogo con la teoría. Este diálogo entre la teoría y las vivencias posibilita al alumno construir su propio aprendizaje asegurando la posibilidad de implementar el juego en sus prácticas docentes”

Para que el juego ocupe un lugar preponderante en la educación, es necesario que el docente pueda interactuar con los niños y niñas disfrutando y valorando el juego con ellos, ya que solo puede dejar jugar quién se permite el jugar para sí mismo. Esto implica entender el jugar como una capacidad, un proceso que se desarrolla a partir de la propia experiencia. Si bien es importante una sólida formación teórica, ésta debe articularse con experiencias: vivenciar el jugar, recordando los juegos de la infancia, observando juegos, visitando ludotecas, lugares para jugar, creando juegos a partir de la teoría para luego jugar con ellos, jugando juegos tradicionales, relacionando juegos conocidos con contenidos curriculares, creando juegos a partir de contenidos.

Bases filosóficas

Pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como el juego tienen tanta importancia para la naturaleza humana. Si se mira hacia las antiguas civilizaciones, se encuentra indicios de juegos, parece como si el juego es parte mismo del hombre.

Por eso se han escritos multitud de libros sobre el juego y los juguetes y se define al juego como actividad esencial del ser

humano o como ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad interior. El juego del niño tiende, en todo momento a la representación, a la simbolización, a la abstracción del acto del pensamiento que es la idea de Wallóm, y la explicación de su teoría nos indica el proceso de los primeros movimientos del niño que devienen en juegos y más tarde en simbolismos y atracciones. Además afirma que **“El esquema corporal no es un dato inicial, ni una entidad biológica o física, sino el resultado y el requisito de una relación ajustada entre el individuo y su medio”**

Pero hay algo más que ha descubierto Thateau quien dice sobre el juego:

“Es el valor mora, la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una obra, con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo”

El juego constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia pues este ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida además es la actividad propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está.

Bases Pedagógica

El juego como instrumento pedagógico constituye la potenciación de las múltiples personalidades tales como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo creativo, puesto

que es un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. En este sentido el acto de jugar es utilizar todos los sentidos, poner en movimiento todo el cuerpo, tener la disposición que este requiere. Es el medio con el que se cuenta para que el niño domine el movimiento corporal, el equilibrio, desarrolle la psicomotricidad y adquiera habilidades con sus manos para manipular con cierta sutileza diversos tipos de texturas, mecanismos y dinámicas. El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo del niño, formando la base de las destrezas que desarrollará y aplicará posteriormente en la vida a conocer y comprender mejor el mundo que lo rodea y la forma de interactuar con él.

2.3 .3 IDENTIFICACION Y OPERACIONZALIZACION DE LAS VARIABLES

Identificación de las variables

Independiente: Juegos Didácticos

Dependiente: Pensamiento Lógico Matemático

Operacionalización de las variables

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES
V. INDEPEDIENTE: Juegos Didácticos		
<p>EL JUEGO DIDÁCTICO es una técnica participativa de la enseñanza, encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que</p>	El juego	<p>Concepto</p> <p>Importancia</p> <p>Áreas de desarrollo</p>

<p>brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas</p>		
	<p>Juego Didáctico</p>	<p>Objetivos</p> <p>Reglas</p> <p>Características</p> <p>Clasificación</p> <p>Pasos a tomar en cuenta para la elaboración de juegos didácticos</p> <p>Presentación de los juegos didácticos</p> <p>Actividades</p>
<p>V. DEPENDIENTE: estrategia de aprendizaje</p>		
<p>Son el modo en que enseñamos a nuestros estudiantes, su esencia, la forma de aprovechar la máximo sus posibilidades de una manera constructiva y eficiente.</p>	<p>Estrategia de aprendizaje</p>	<p>Definición</p> <p>Generalidades</p> <p>Características</p> <p>Clasificación</p> <p>Como enseñar la</p>

		estrategias Enseñanza de estrategias Dificultades
--	--	--

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

DISEÑO DE LA INVESTIGACION

Lugar de la investigación

El lugar de la investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca” de la ciudad de Guayaquil, en inicial 1 con niños de 3 a 4 años

Se aplican los siguientes recursos:

- **Recursos Humanos**

Directora

Docentes

Padres de familia

Niños y niñas de 3 a 4 años

- **Recursos Materiales**

Hojas

Marcadores

Bolígrafos

TIPO DE INVESTIGACION

Se aplican los siguientes tipos de investigación:

Investigación Descriptiva.- Es también conocida como la investigación estadística, describen los datos y este debe tener un impacto en las vidas de las personas involucradas en el estudio. El proyecto utiliza este tipo de investigación porque nuestra meta aparte de la recolección de datos, es la tabulación de sus resultados y luego analizarlos minuciosamente, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan a la elaboración de nuestra propuesta.

Investigación Bibliográfica.- Es proceso científico, mediante el desarrollo de los conocimientos teóricos, fundamentados en principios y leyes científicas. Es una investigación formal, reflexiva, con amplias extensiones teóricas sin ofuscarse directamente en sus factibles aplicaciones o consecuencias prácticas. Por la factibilidad de aplicación es un proyecto factible ya que contiene una propuesta que permite solucionar el problema detectado, el mismo que está sustentado en una base teórica. Por los objetivos, es una investigación aplicada porque los conocimientos investigados fueron utilizados para aplicar la solución de un problema específico.

El proyecto utiliza esta investigación puesto que nos basamos en investigaciones ya existentes como las teorías, resultados, instrumentos y técnicas usadas. Exploramos literatura en textos, internet, monografías y revistas.

Investigación Exploratoria.- Escuando no existen investigaciones previas sobre el objeto de estudio o cuando nuestro conocimiento del tema es tan vago e impreciso que nos impide sacar las más provisorias conclusiones sobre qué aspectos son relevantes y cuáles no, se requiere en primer término explorar e indagar, para lo que se utiliza la investigación exploratoria.

Para explorar un tema relativamente desconocido se dispone de un amplio espectro de medios y técnicas para recolectar datos en diferentes ciencias como son la revisión bibliográfica especializada, entrevistas y cuestionarios, observación participante y no participante y seguimiento de casos.

La investigación exploratoria terminará cuando, a partir de los datos recolectados, haya sido posible crear un marco teórico y epistemológico lo suficientemente fuerte como para determinar qué factores son relevantes al problema y por lo tanto deben ser investigados.

Este proyecto utiliza la investigación exploratoria porque disponemos de medios para recolectar información necesaria para poder desarrollar el tema y poder así mismo realizar la propuesta, como es la observación, las encuestas realizadas a los docentes y padres de familia, la entrevista a la directora, bibliografías, etc.

Investigación explicativa.-Los estudios explicativos pretenden conducir a un sentido de comprensión o entendimiento de un fenómeno. Apuntan a las causas de los eventos físicos o sociales. Por lo tanto, están orientados a la comprobación de hipótesis causales de tercer grado; esto es, identificación y análisis de las causales (variables independientes) y sus resultados, los que se expresan en hechos verificables (variables dependientes).

Los estudios de este tipo implican esfuerzos del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación. Asimismo, debe señalar las razones por las cuales el estudio puede considerarse explicativo. Su realización supone el ánimo de contribuir al desarrollo del conocimiento científico.

Nuestro proyecto utiliza la investigación explicativa porque contamos con un conjunto organizado de principios, inferencias, creencias, descubrimientos y afirmaciones, por medio de los cuales trataremos de presentar solución a una problemática real. Tenemos además teorías, explicaciones, conjuntos de definiciones y de suposiciones relacionados entre sí de manera organizada y sistemática; coherentes a los hechos relacionados con el tema de estudio.

3.3.- UNIVERSO Y MUESTRA

Tabla N° 3

UNIVERSO

ITEM	ESTRATOS	UNIVERSO
1	Autoridades	1
2	Docentes	22
3	Representantes Legales	750
4	Estudiantes	800
	TOTAL	1573

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Piloza Tomalá Esperanza Isabel

UNIVERSO

Es el conjunto de personas, cosas o fenómenos sujetos a investigación, que tienen algunas características definitivas. Ante la

posibilidad de investigar el conjunto en su totalidad, se seleccionara un subconjunto al cual se denomina muestra. El Universo de este proyecto está conformado por una directora que pertenece al estrato de Autoridad, 22 docentes en toda la institución educativa en la jornada, matutina, 750 representantes legales de la jornada matutina y 800 estudiantes así mismo de la jornada matutina. Formando un universo de 1573 personas.

MUESTRA

Es la parte del universo, igual en sus características, excepto por una cantidad menor de individuos en el que se desarrollará la investigación.

La muestra de este estudio la constituyen 5 docentes de educación inicial, 1 autoridad y 60 representantes legales haciendo un total de 66 personas. La encuesta no se la realiza a los estudiantes porque la propuesta es una guía didáctica para docentes y representantes legales y nos interesa sus respuestas para poder elaborarla.

Tabla N° 4

MUESTRA

ITEMS	ESTRATOS	MUESTRA
1	Autoridades	1
2	Docentes	5
3	Representantes Legales	60
	TOTAL	66

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

MÉTODOS Y TÉCNICAS

Métodos

El método constituye el camino que el investigador sigue para encontrar verdades científicas. En esta investigación se puede interpretar como método prácticamente a todo el accionar que se aplicará para conseguir de las fuentes de información todos los datos requeridos, con la finalidad de cumplir con los objetivos propuestos.

Método teórico:

Para la investigación se aplicará el método

Inductivo – Deductivo.

Se compone de una etapa que se caracteriza por la inducción de principios explicativos a partir de los fenómenos observados, y después en una segunda etapa, sobre estos principios se construyen enunciados que los contengan y se refieran a los fenómenos. Es decir, que la primera parte del proceso consiste en la creación de un cuerpo teórico que explique, a través de unos principios elementales, los fenómenos, y la segunda parte del proceso consiste en deducir leyes generales para los fenómenos, constituidas por el cuerpo teórico formado y válidas para explicar o aplicar los fenómenos.

Este proyecto utiliza este método de investigación puesto que va de un supuesto a algo concreto, de una idea a una teoría, basándonos en principios y estudios previos.

Método Analítico - Sintético:

Es la distinción entre dos tipos de proposiciones:

- las proposiciones analíticas y
- las proposiciones sintéticas.

Nuestro proyecto utiliza este método porque con el análisis de la información recolectada permitirá llegar a determinar las mejores técnicas para la aplicación del juego didáctico como estrategia de aprendizaje.

El análisis consistente en la descripción de cada uno de los componentes de un todo, el mismo que jugará un papel importantísimo ya que ayuda al descubrimiento de cosas, hechos y elementos que a pesar de su existencia no son del conocimiento de la población, ni son apreciables a simple vista; permite pensar que detrás de las cosas visibles existen otras que forman parte de este conjunto y que necesitan conocerse para saber cuál es su relación con el problema que se investiga.

TÉCNICAS

Técnicas de la observación:

Desde siempre la observación ha constituido una de las formas más usuales de obtener información en base de la percepción de la realidad del entorno y definir cuáles son las necesidades de la población, el medio ambiente y obviamente el sector involucrado, coadyuvando a jerarquizarlos de mejor manera. Y nuestro proyecto se basa en esta técnica, ya que se realizó una observación previa del entorno donde se va a aplicar esta propuesta, para poder atender las necesidades de los niños y niñas y crear un mejor

ambiente para su proceso de enseñanza aprendizajes basados en el juego didáctico

Observación indirecta:

Este tipo de observación documental se realizará mediante la obtención de información a través de la lectura de libros de tipo gubernamental, estadísticas mediante este tipo de observación, permite ponerse en contacto con hechos del pasado. La tecnología moderna favorecerá enormemente: teléfono, internet.

Para la elaboración de este proyecto, se recolectó información mediante la red de sucesos y de propuestas anteriores tomadas como base para la realización de nuestra guía.

Técnica de la encuesta:

La encuesta constituye una técnica de investigación empírica que consiste en recoger información de lo que las personas: son, conocen, saben, tienen, opinan o sienten; a través de ella se recogerá la información, en forma escrita, por medio de un cuestionario aplicado a la muestra.

Es una técnica que se sirve de un cuestionario debidamente estructurado y analizado, mediante la cual se recopila datos e información provenientes de la población frente a una problemática determinada. Se aplicó a 5 docentes y a 60 padres de familia o representantes legales de los niños de educación inicial para conocer su nivel de participación en el proceso de enseñanza aprendizaje y su conocimiento sobre la importancia de del juego didáctico como estrategia de aprendizaje.

Técnica de la entrevista:

Es una técnica que relaciona directamente con el objeto de estudio o mediante individuos, con el fin de obtener información relevante y significativa. Se aplicó una entrevista a la autoridad de la escuela con 4 preguntas para conocer los fundamentos teóricos que utilizan cuando deben planificar las actividades y para conocer el entorno a ser investigado.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

- Entrevista a la autoridad
- Encuesta a docentes
- Encuesta a los padres de familia

RESULTADOS

Tablas y Gráficos

En estadística, un resultado es estadísticamente significativo cuando no es probable que haya sido debido al azar. Una "diferencia estadísticamente significativa" solamente significa que hay evidencias estadísticas de que hay una diferencia; no significa que la diferencia sea grande, importante, o significativa en el sentido estricto de la palabra.

ENCUESTA A DOCENTES

1.- ¿Considera usted que con el uso del juego didáctico en la enseñanza por parte de los docentes mejorara el aprendizaje?

TABLA N°5

DOCENTES

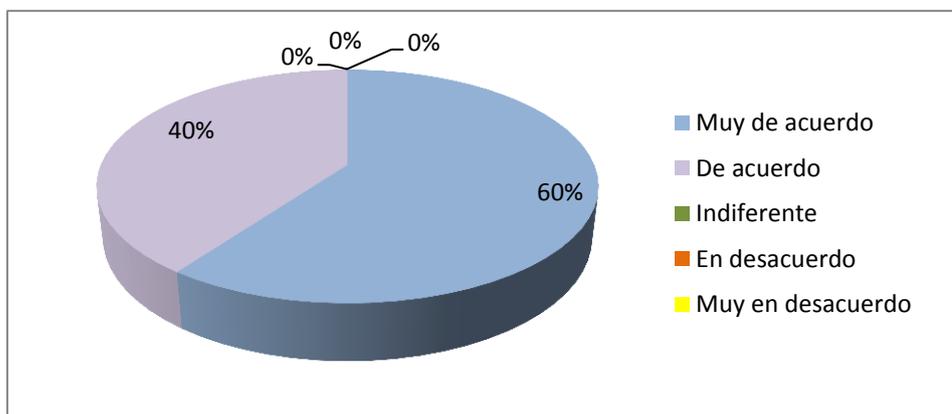
Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	60%
De acuerdo	2	40%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO N° 1

DOCENTES



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 60% de las docentes encuestadas están muy de acuerdo y el 40% de acuerdo en considerar que el uso del juego didáctico en la enseñanza por parte de los docentes mejorará el aprendizaje.

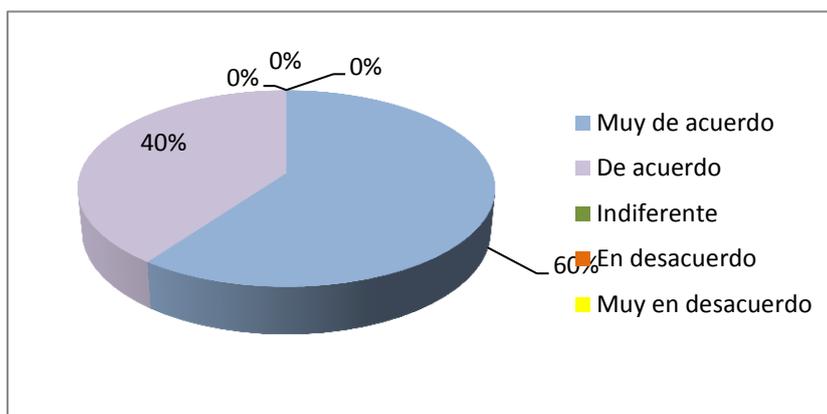
2.- ¿Cómo docente cree que en la planificación debe constar como estrategias de enseñanza el uso del juego didáctico?

**TABLA N° 6
MATERIAL DIDÁCTICO**

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	60%
De acuerdo	2	40%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

**GRÁFICO N° 2
MATERIAL DIDACTICO**



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 60% de las docentes están muy de acuerdo y el 40% de docentes están de acuerdo con que en la planificación debe constar como estrategias de enseñanza el uso del juego didáctico, y esta respuesta está ligada a la pregunta anterior, donde las docentes afirman que esta técnica es muy importante a la hora de enseñar

3.- ¿Cree que al valorarse los procesos de aprendizaje, aumentan las probabilidades de superación de los estudiantes?

TABLA N°7
PROCESOS DE APRENDIZAJES

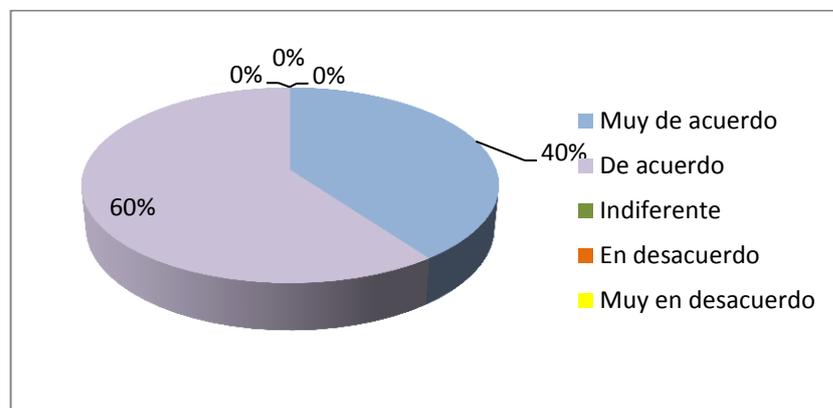
Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	40%
De acuerdo	3	60%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
'Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO N° 3

PROCESOS DE APRENDIZAJES



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 40% de las docentes están muy de acuerdo y el 60% de acuerdo en que al mejorar la educación, al valorarse los procesos de aprendizaje, aumentan las probabilidades de superación de los estudiantes en su vida futura.

4.- ¿Como docente, Ud. cree que se encuentran debidamente capacitadas sobre el uso del juego didáctico y su aplicación en la enseñanza?

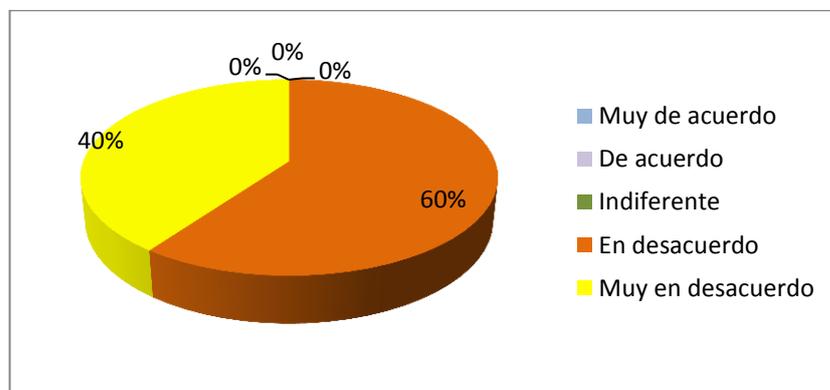
TABLA N° 8
CAPACITACION DE DOCENTES

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	3	60%
Muy en desacuerdo	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO N° 4
CAPACITACION DE DOCENTE



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 60% de las docentes respondieron que están en desacuerdo en encontrarse debidamente capacitadas sobre el uso del juego didáctico y su aplicación en la enseñanza y el 40% está muy en desacuerdo, lo que evidencia que a pesar de que consideran que el juego didáctico es muy importante, también están conscientes de no estar debidamente preparadas para su aplicación correcta.

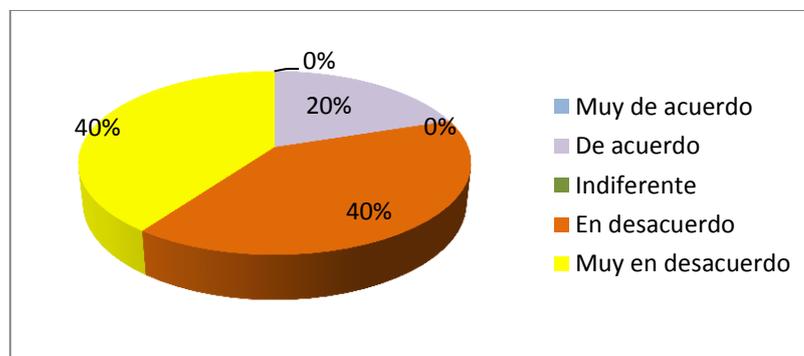
5.- ¿Considera que las docentes planifican sus ámbitos con el juego didáctico como estrategia para mejorar el aprendizaje?

**TABLA N° 9
PLANIFICACIÓN DE JUEGO DIDÁCTICO**

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	20%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	2	40%
Muy en desacuerdo	2	40%
'Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

**GRAFICO N° 5
PLANIFICACIÓN DE JUEGO DIDÁCTICO**



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 20% de las docentes encuestadas considera que planifican sus ámbitos con el juego didáctico como estrategia para mejorar el aprendizaje, pero la mayoría que equivale el 40% en desacuerdo y el otro 40% muy en desacuerdo con que no planifica en sus ámbitos el juego didáctico.

6.- ¿Considera Ud. que los docentes ejecutan todas las actividades lúdicas planificadas a pesar de considerarlas importantes en el proceso de enseñanza aprendizajes?

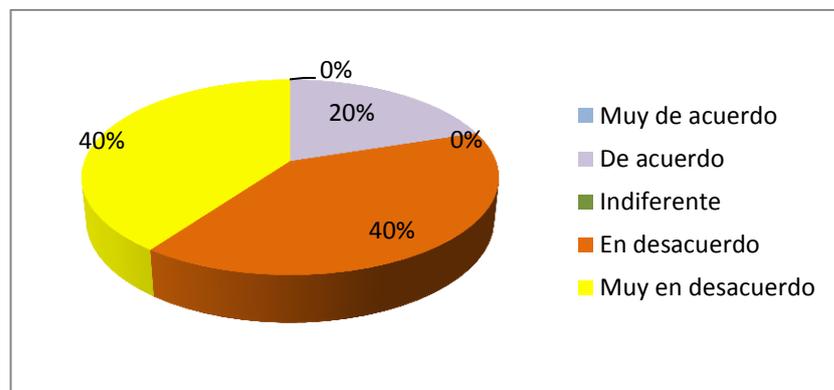
TABLA N° 10 PROCESO DE APRENDIZAJE

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	20%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	2	40%
Muy en desacuerdo	2	40%
'Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO N° 6

PROCESO DE APRENDIZAJE



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

A pesar que en preguntas anteriores las docentes consideran de suma importancia el uso de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje, también están conscientes que no usan las estrategias adecuadas para trabajar con niños y niñas como lo manifiesta el 40% quienes dicen estar en desacuerdo y el otro 40% muy en desacuerdo en usar estas estrategias.

7.- ¿Los docentes utilizan estrategias y técnicas para mejorar el juego didáctico para así facilitar la comprensión en el desarrollo de la clase?

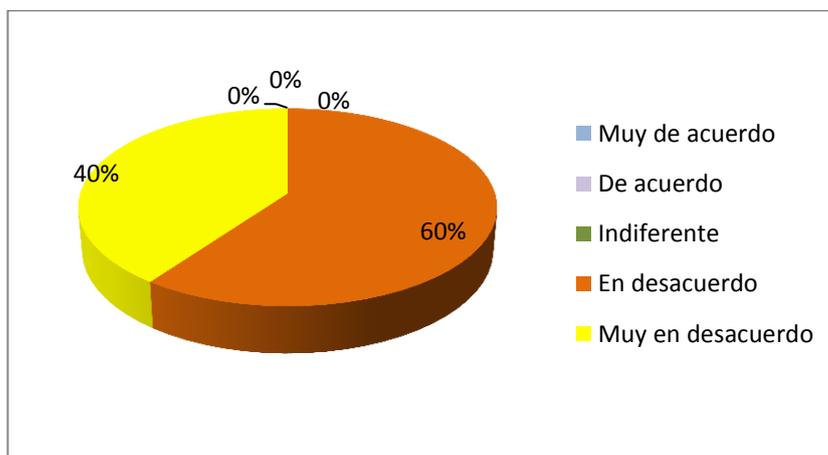
TABLA N° 11 COMPRENSION EN EL DESARROLLO DE LA CLASE

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	3	60%
Muy en desacuerdo	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO N° 7

COMPRENSION EN EL DESARROLLO DE LA CLASE



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 60% de las docentes están en desacuerdo y el 40% muy en desacuerdo en utilizar estrategias y técnicas para mejorar el juego didáctico para facilitar la comprensión en el desarrollo de la clase, a pesar de en preguntas anteriores contestar que saben y conocen de la importancia de esta metodología.

8.- ¿La aplicación del juego didáctico en el aprendizaje es muy importante en el proceso de desarrollo del conocimiento de los niños?

TABLA Nº 12.-APLICACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO

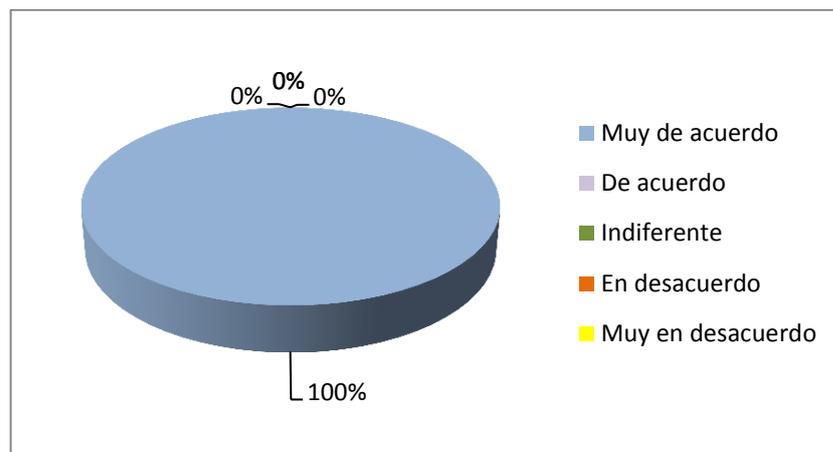
Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO Nº 8

APLICACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 100% de las docentes están muy de acuerdo en que la aplicación del juego didáctico en el aprendizaje es muy importante en el proceso de desarrollo del conocimiento de los niños, para que estos puedan desarrollar sus potencialidades.

9.-¿La docente constantemente motiva la clase durante el desarrollo del aprendizaje con el uso del juego didáctico?

TABLA N° 13.-MOTIVACIÓN DE LA CLASE

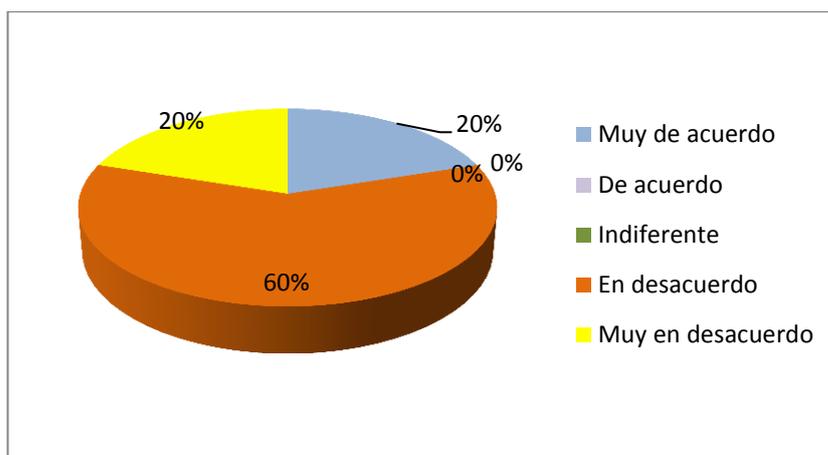
Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	1	20%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	3	60%
Muy en desacuerdo	1	20%
'Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO N° 9

MOTIVACION DE LA CLASE



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 20% de las docentes está muy de acuerdo en que constantemente motiva la clase durante el desarrollo del aprendizaje con el uso del juego didáctico, mientras el 60% está en desacuerdo y el otro 20% muy en desacuerdo con motivar las clases usando esta estrategia.

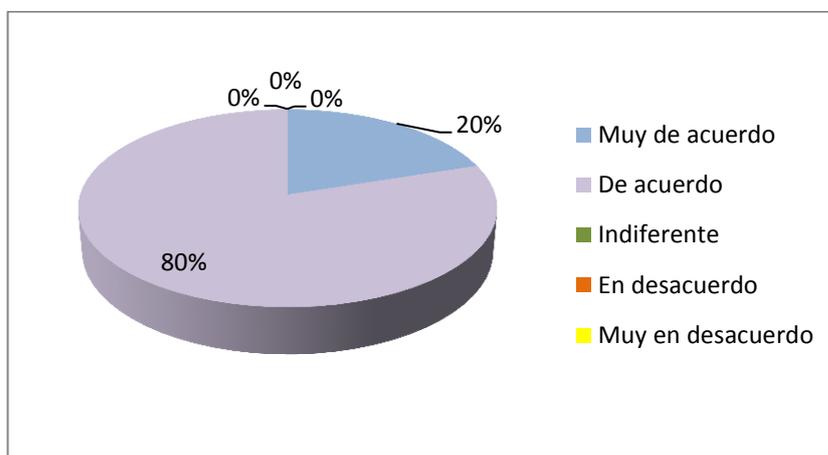
10.- ¿Considera importante que en su institución educativa exista una guía de estrategias didácticas para docentes que ayuden a mejorar el lenguaje mediante las actividades lúdicas?

TABLA Nº 14
GUIA DIDACTICA PARA DOCENTES

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	1	20%
De acuerdo	4	80%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Piloza Tomalá Esperanza Isabel

GRAFICO Nº 10
GUIA DIDACTICA PARA DOCENTES



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Piloza Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 20% de las docentes está muy de acuerdo y el 80% de acuerdo en considera importante que en su institución educativa exista una guía de estrategias didácticas para docentes que ayuden a mejorar el lenguaje mediante las actividades lúdicas.

Encuesta a representantes legales o padres de familia

1.- ¿Considera que es importante que sus hijos jueguen tanto en la casa como en la escuela?

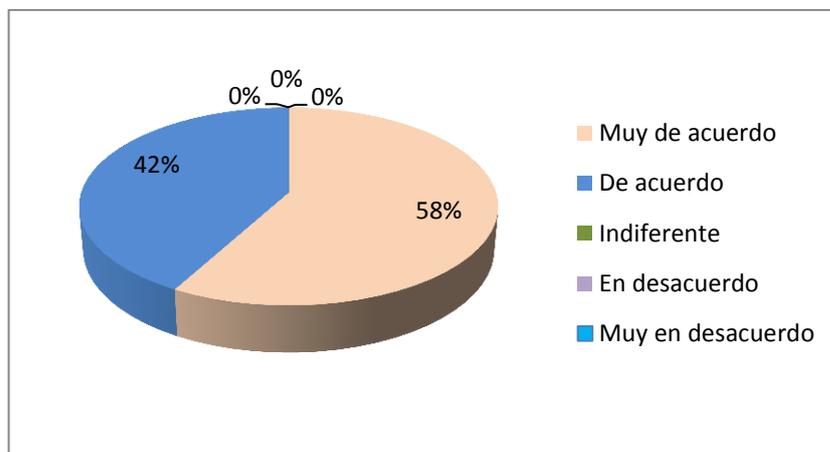
Tabla 15.-IMPORTANCIA DEL JUEGO DE LOS NIÑOS EN LA CASA COMO EN LA ESCUELA

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	35	58%
De acuerdo	25	42%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico11.-IMPORTANCIA DEL JUEGO DE LOS NIÑOS EN LA CASA COMO EN LA ESCUELA



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 58% de los padres de familia o representantes legales están muy de acuerdo con la importancia del juego de sus hijos o hijas ya sea tanto fuera como dentro de la institución educativa y el 42% manifiesta estar de acuerdo.

2.- ¿La docente dialoga con usted para que aplique técnicas de aprendizaje y reforzamiento en el hogar?

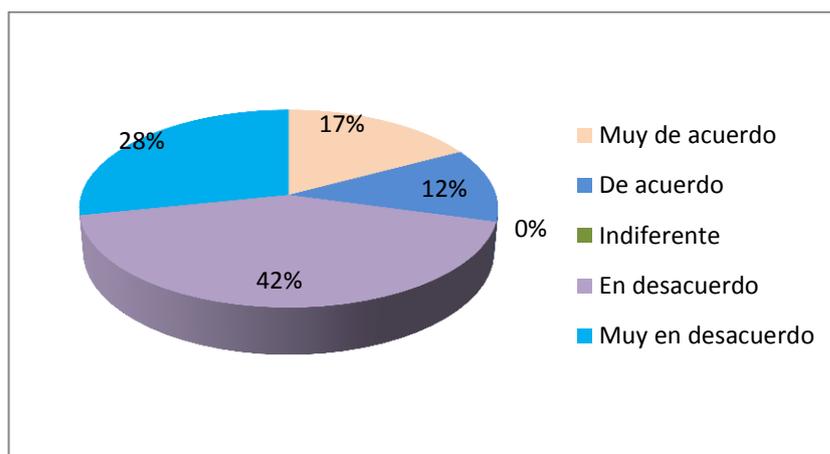
Tabla 16 DIALOGO PADRE MAESTRO SOBRE TECNICAS DE REFORZAMIENTO

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	17%
De acuerdo	8	13%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	25	42%
Muy en desacuerdo	17	28%
'Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico 12 DIALOGO PADRE MAESTRO SOBRE TECNICAS DE REFORZAMIENTO



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 28% de los padres de familia están muy en desacuerdo y el 42% en desacuerdo con que existe un dialogo de parte de los docentes sobre qué tipos de técnicas de aprendizaje o reforzamiento se debe aplicar en el hogar al momento de ayudar a sus hijos o hijas a realizar alguna actividad escolar, mientras que el 12% está de acuerdo y el 17% muy de acuerdo con que existe el dialogo docente – padre de familia.

3.- ¿La aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza de sus hijos es muy importante para la adquisición del conocimiento?

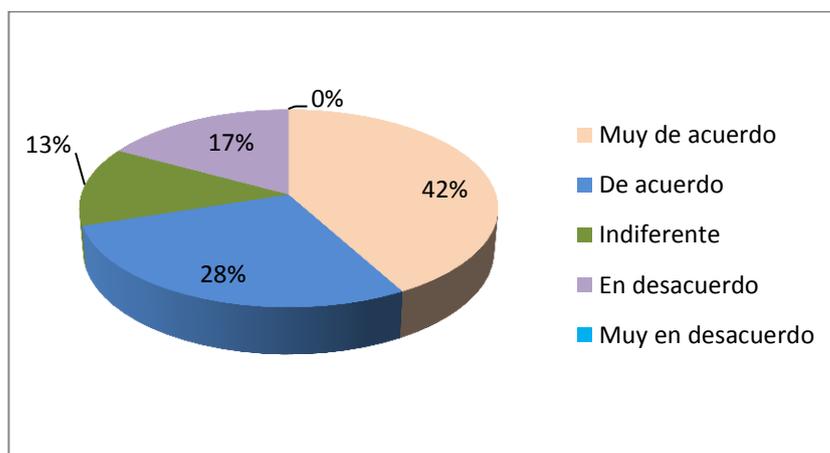
Tabla 17 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL CONOCIMIENTO

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	25	42%
De acuerdo	17	28%
Indiferente	8	13%
En desacuerdo	10	17%
Muy en desacuerdo	0	0%
'Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico 13 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL CONOCIMIENTO



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 42% de los padres de familia se encuentran de muy acuerdo y el 28% de acuerdo acerca de que la aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza de sus hijos es muy importante para la adquisición del conocimiento, y el 13% es indiferente mientras que el 17% está en desacuerdo o no lo considera importante puede ser porque desconozca el termino actividades lúdicas.

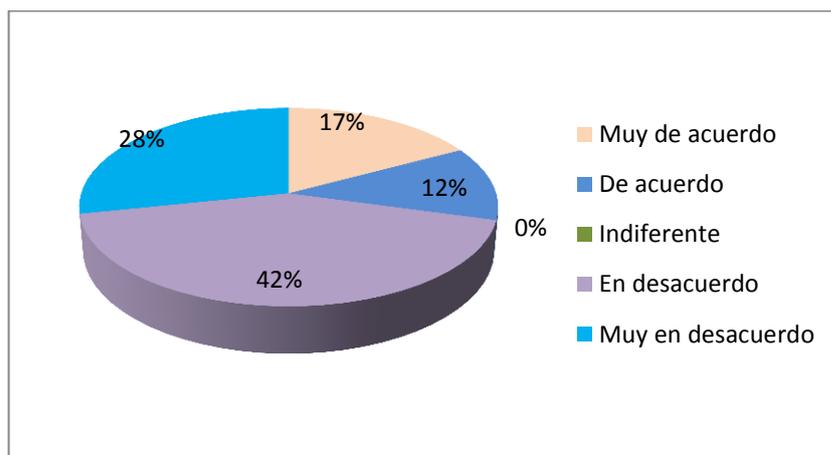
4.- ¿Está usted informado de los avances en los aprendizajes de sus hijos o hijas?

Tabla 18 INFORMACION DEL AVANCE DE LOS APRENDIZAJES DE LOS HIJOS

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	10	17%
De acuerdo	8	13%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	25	42%
Muy en desacuerdo	17	28%
'Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
 Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico 12 INFORMACION DEL AVANCE DE LOS APRENDIZAJES DE LOS HIJOS



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
 Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 42% de los padres de familia están en desacuerdo y el 28% en muy en desacuerdo respecto a que no se encuentran informados de los avances de sus hijos o hijas, por parte de las docentes, lo que evidencia una falta de dialogo de ambas partes, y esto se puede dar por varios factores, entre esos el poco tiempo que los padres dedican para asistir a la institución educativa a dialogar con las maestras. Y el 12% está de acuerdo y el 17% en muy de acuerdo con estar informado de los avances de los hijos.

5.- ¿Los clubes de aprendizajes artísticos, deportivos, etc. son importantes para el desarrollo de los niños?

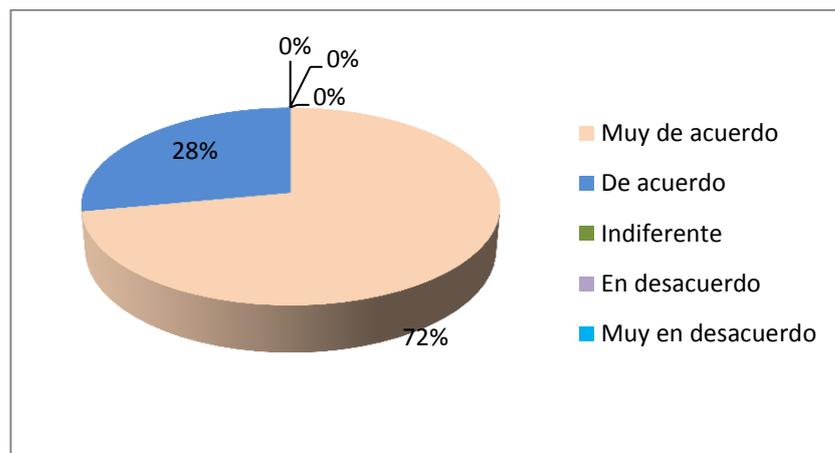
Tabla 19 IMPORTANCIA DE LOS CLUBES DE APRENDIZAJES

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	43	72%
De acuerdo	17	28%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico 13 IMPORTANCIA DE LOS CLUBES DE APRENDIZAJES



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 72% de los representantes legales o padres de familia están muy de acuerdo con que los clubes de aprendizajes son importantes ya que los niños desarrollan actividades artísticas, deportivas que son importantes para el desarrollo de sus hijos e hijas. Y el 28% están de acuerdo con esta pregunta.

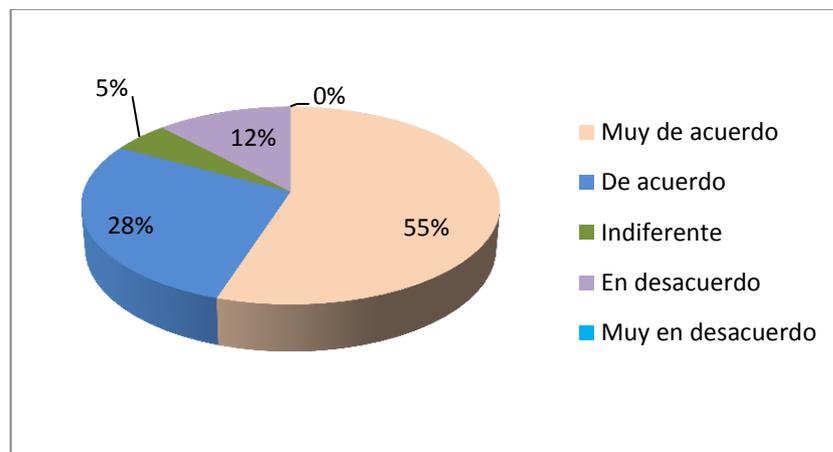
6.- ¿Está conforme con los métodos de enseñanza en la institución donde se educan sus hijos?

Tabla 20 CONFORME CON LOS METODOS DE ENSEÑANZA

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	33	55%
De acuerdo	17	28%
Indiferente	3	5%
En desacuerdo	7	12%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico 14 CONFORME CON LOS METODOS DE ENSEÑANZA



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 55% de los padres de familia o representantes legales están muy de acuerdo con el método de enseñanza aplicado en el aula así como el 28% están de acuerdo, aunque un pequeño porcentaje, el 12% considera que no se está aplicando la metodología adecuada. Y el 5% es indiferente con respecto a este tema

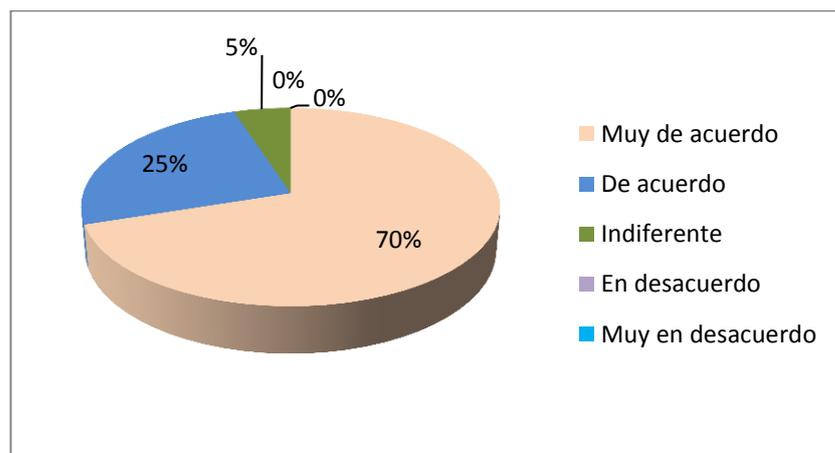
7.- ¿El juego didáctico puede ayudar a mejorar el aprendizaje en sus hijos?

Tabla 21 JUEGO DIDACTICO

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	42	70%
De acuerdo	15	25%
Indiferente	3	5%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
'Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico 15JUEGO DIDACTICO



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal "Vicente Ramón Roca"
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 70% de los padres de familia o representantes legales están muy de acuerdo con que las actividades lúdicas pueden ayudar a mejorar el lenguaje en sus hijos e hijas tanto como el aprendizaje, así como el 25% que están de acuerdo y solo un 5% es indiferente a este tema.

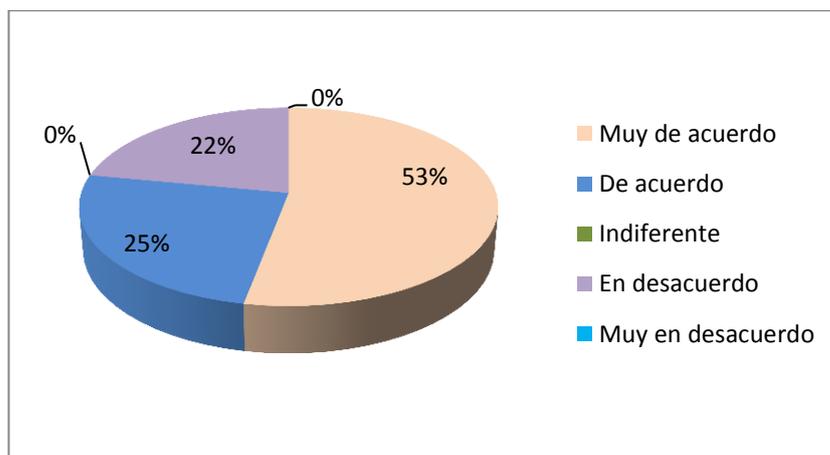
8.- ¿El Gobierno apoya al desarrollo de la educación inicial mediante la entrega de juegos y material didáctico?

Tabla 22 APOYO GUBERNAMENTAL MEDIANTE ENTREGA DE JUEGOS DIDACTICOS

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	32	53%
De acuerdo	15	25%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	13	22%
Muy en desacuerdo	0	0%
'Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico 16 APOYO GUBERNAMENTAL MEDIANTE ENTREGA DE JUEGOS DIDACTICOS



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 53% de los padres de familia o representantes legales están muy de acuerdo así como el 25% están de acuerdo con que consideran que el gobierno tiene un gran aporte en lo que se refiere a donación de materiales didácticos a la institución educativa y solo el 22% manifiesta estar en desacuerdo.

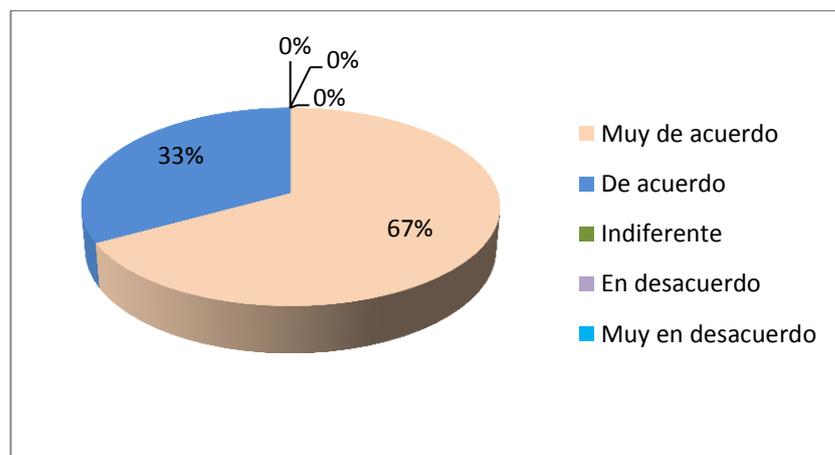
9.- ¿Considera que el tiempo que juega con sus hijos es tiempo invertido en su desarrollo personal?

Tabla 23 TIEMPO QUE JUEGA CON SUS HIJOS ES TIEMPO INVERTIDO

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	40	67%
De acuerdo	20	33%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
'Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

Grafico17 TIEMPO QUE JUEGA CON SUS HIJOS ES TIEMPO INVERTIDO



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”
Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 67% de los padres de familia o representantes legales están muy de acuerdo con que el tiempo que dedican a sus hijos e hijas para jugar es tiempo invertido en su desarrollo personal, sin importar la cantidad del mismo de igual manera el 33% están de acuerdo con esta pregunta.

10.- ¿Estaría dispuesta a trabajar de manera conjunta con las docentes para mejorar el aprendizaje en sus hijos?

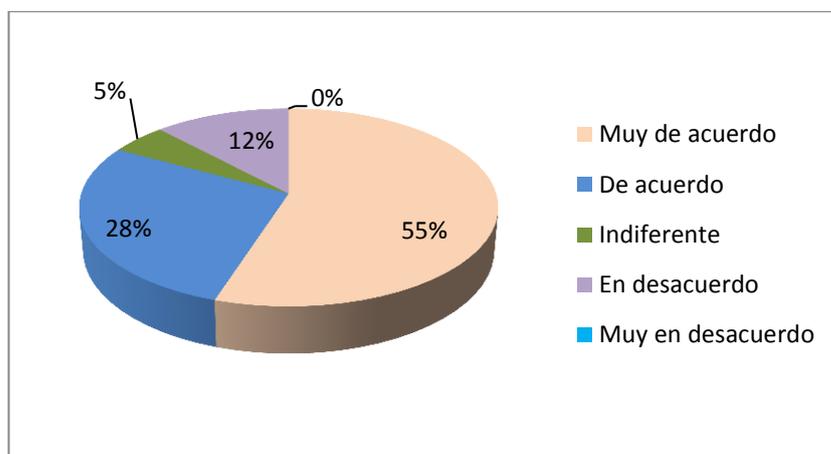
Tabla 24 TRABAJO CONJUNTO CON DOCENTES PARA MEJORAR APRENDIZAJE

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	33	55%
De acuerdo	17	28%
Indiferente	3	5%
En desacuerdo	7	12%
Muy en desacuerdo	0	0%
'Total	60	100%

Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, PilozoTomal Esperanza Isabel

Grafico 18 TRABAJO CONJUNTO CON DOCENTES PARA MEJORAR APRENDIZAJE



Fuente: Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”

Elaborado por: Hernández Anchundia Gladys Colombia, Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

ANALISIS

El 55% de los padres de familia o representantes legales están muy de acuerdo para trabajar de manera conjunta con las docentes para ayudar a mejorar el aprendizaje en sus hijos e hijas, así como el 28 % que están de acuerdo sin embargo hay un pequeño porcentaje, el 12% que se encuentra renuente a esta actividad y para otro pequeño porcentaje el 5% le es indiferente.

Entrevista a la directora

1.- ¿Está de acuerdo con la importancia de la educación inicial para desarrollar conocimientos previos en los estudiantes y mejorar su capacidad de aprendizaje en el futuro?

La educación inicial es de mucha importancia en los niños y niñas, ya que ellos adquieren destrezas, habilidades acordes a su edad y van desarrollando pensamientos, incrementando el vocabulario, mejorando su expresión corporal, lo que les ayuda en el futuro a mejorar su aprendizaje puesto que en su etapa inicial es decir de cero a cinco años desarrollaron sinapsis neuronales.

2.- ¿Como autoridad de la Institución Educativa, brinda el apoyo necesario a las docentes para guiarlas y capacitarlas para que mejoren en su enseñanza?

Como Directora, me gusta estar al tanto de nuevas informaciones, seminarios, charlas para de esta manera ayudar a mi personal docente aportando con ideas, aclarando dudas, propiciando debates donde yo también puedo aprender de ellas. Lo importante es que cuento con personal que son docentes por vocación, les gusta lo que hacen y siempre están dispuestas a aprender y a aprehender más.

3.- ¿Está de acuerdo en incluir el juego didáctico como estrategia para y de qué manera?

Estoy de acuerdo con que se debe incluir el juego didáctico, ya que esto permite que el niño o niña desarrolle sus habilidades, se incremente su curiosidad, lo que en el futuro motivara a niños investigadores

4.- ¿Considera que el personal que usted dirige aplica correctamente sus planificaciones y usan como estrategias el juego didáctico para el aprendizaje de los niños y niñas?

Periódicamente reviso las planificaciones y hago mis observaciones tanto de manera verbal como por escrito, realizo observaciones de clases donde puedo evidenciar lo que la docente pone en práctica y siempre les he dicho que es importante que el niño y niña juegue, experimente, utilice sus sentidos, ya que así descubren el entorno y el aprendizaje se hace significativo.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Una vez realizada las encuestas tanto a docentes como a padres de familia o representantes, podemos concluir que los docentes están prestos a capacitarse o aprender mediante una guía nuevas metodologías para trabajar de manera adecuada con el juego didáctico como estrategia de aprendizaje. Los padres de familia por su lado, deberían establecer un diálogo constante con las maestras para poder conocer el avance de sus hijos e hijas y poder aprender técnicas de aprendizaje para que puedan desarrollarse en el hogar y así brindar a sus pequeños un tiempo de calidad tanto al momento de ayudarlos a realizar la tareas como al momento de utilizar alguna actividad de juego didáctico

La directora por su parte siempre está dispuesta a ayudar a su personal docente en la aplicación y ejecución de nuevas técnicas y aprendizajes como en capacitarse y transmitir sus conocimientos a sus colegas a las que dirige.

RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

1.- ¿Que se entiende por juego didáctico?

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo

2.- ¿Qué características tiene el juego didáctico como estrategia de aprendizaje?

El juego didáctico debe tener las siguientes características:

Despiertan el interés hacia las asignaturas.

Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

3.- ¿Cuáles son los pasos metodológicos para la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 3 a 4 años?

Los pasos serían:

_ Motivar

_ Divertir.

Cognitivo: -Refuerzan las diversiones y extienden el enfoque en la comunicación.

Dinámica: -El estudiante como centro.

-El maestro actúa como facilitador.

- Fomenta participación entera de la clase.

- Promociona competencia sana.

- Fácilmente ajustados para la edad, nivel e intereses.

4.- ¿Qué áreas estimula la aplicación del juego didáctico?

El juego sirve para estimular todas las áreas a nivel de la educación como son las áreas de lenguaje, matemáticas, el área de expresión corporal, el área artística, el área de ciencias y entorno. Etc.

5.- ¿Cuáles son las estrategias de aprendizajes más efectivas para la enseñanza de niños de 3 a 4 años?

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades

de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje.

6.- ¿Cuál es la influencia del medio social en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Permiten la socialización; uno de los procesos que debe ser trabajo desde el inicio de la educación.

- En lo intelectual - cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

- En el volitivo - conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

- En el afectivo - motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Todas estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

7.- ¿Qué objetivos persigue el juego didáctico como estrategia de aprendizaje?

Entre los objetivos podemos mencionar los siguientes

El conocimiento del entorno y el contexto en el que se desenvuelve el niño.

Las actividades operativas y el dominio de los símbolos.

Ayuda a aumentar el progreso en el dominio de la expresión oral y escrita; así como la comunicación

8.- ¿Cuál es la relación entre el juego didáctico y el desarrollo cognitivo del niño y niña de 3 a 4 años?

El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo

El juego facilita el desarrollo de: Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos

Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar, Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros. El juego facilita el aprendizaje sobre:

Su cuerpo- habilidades, limitaciones, su personalidad- intereses, preferencias otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños

9.- ¿Qué impacto tiene el juego didáctico en los niños y niñas de 3 a 4 años?

El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego

El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares

El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego

El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que los rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro

El juego estimula todos los sentidos. El juego enriquece la creatividad y la imaginación

El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas

10.- ¿De qué manera pueden incidir el entorno familiar en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Para que el ambiente familiar pueda influir correctamente a los niños que viven en su seno, es fundamental que los siguientes elementos tengan una presencia importante y que puedan disfrutar del suficiente espacio:

Amor

Autoridad participativa

Intención de servicio

Trato positivo

Tiempo de convivencia

CAPITULO IV

PROPUESTA

TITULO

El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. Propuesta: diseño de una Guía didáctica para docentes y representantes legales

JUSTIFICACIÓN

La investigación realizada en la mencionada escuela demostró que los docentes con respecto al desarrollo de la motivación escolar sus estudiantes tienen un bajo nivel de aprendizaje lúdico. Son muchas las causas del bajo rendimiento de los escolares, al parecer una de las soluciones podría ser la implementación de una guía didáctica de juegos recreativos, ya que los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social...

Este proyecto educativo es un instrumento de ayuda pedagógica y metodológica que dirige a los estudiantes a obtener un aprendizaje significativo y vivencial. El juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita el

desarrollo de determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social.

Notable mejoría en rendimiento escolar.

Desarrollo de aspectos de tipo motor psicológico y social

Aprendizaje con motivación positiva.

Desarrollo intelectual.

Formación integral de los estudiantes.

Ayuda a contribuir las relaciones sociales.

Potencia el aprendizaje significativo.

OBJETIVOS

Objetivo General

Demostrar la incidencia del juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años mediante el diseño de una guía didáctica para los docentes y representantes legales.

Objetivos Específicos

- Potencializar las estrategias de aprendizajes para los niños y niñas de 3 a 4 años mediante el juego didáctico
- Diseñar y aplicar una guía didáctica como herramienta metodológica para trabajar con el juego didáctico.
- Implementar la guía didáctica por maestros a los niños y niñas de 3 a 4 años con estrategias de aprendizajes.

- Implementar la guía didáctica en el hogar dirigido a los padres y representantes legales de los niños y niñas de 3 a 4 años como estrategia de aprendizajes.

4.4.- FACTIBILIDAD DE LA APLICACIÓN

El presente proyecto fue posible debido al apoyo de la directora y representantes legales de los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca” De la ciudad de Guayaquil además de la disponibilidad de tiempo recursos y tiempo de las investigadoras.

DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

GUIA DIDACTICA PARA DOCENTES Y REPRESENTANTES



AUTORAS: :Hernández Anchundia Gladys Colombia,
Pilozo Tomalá Esperanza Isabel

INTRODUCCION

Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos, materiales didácticos o juegos recreativos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material, recursos o juegos que escojamos pues lo importante es dar la clase, pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Hoy existen materiales, recursos o juegos didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. Estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad de ellos, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a confeccionar con lo que se tenga a la mano. En cuanto a los juegos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia sobre todo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías.

Los juguetes didácticos son material de soporte con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repetido por el estudiante pero que constituya un objetivo básico.

UNIDAD 1

EL JUEGO DESDE LA CASA

- ¿Cómo implementar el juego didáctico desde el hogar?
- ¿Cómo apoyar el aprendizaje de los niños?
- El Rol y la estimulación de la familia.

UNIDAD 2

JUEGO DIDÁCTICO EN EL AULA

- El docente y la Institución implementando el juego didáctico como estrategia de aprendizajes.
- ¿Ventajas del juego didáctico?

UNIDAD 3

JUEGO DIDÁCTICO

- Actividades aplicables en el aula de clase.
- Actividades que se pueden elaborar con materiales del entorno familiar.
- Actividades sensorio-motrices que ayuden a desarrollar a seguridad en el niño/a

UNIDAD 1

EL JUEGO DESDE LA CASA



Fuente: www.escuelaparapadresymadres.org

- **¿Cómo implementar el juego didáctico desde el hogar?**
- **¿Cómo apoyar el aprendizaje de los niños?**

Los niños en edad preescolar empiezan a contar objetos utilizando un número para cada artículo fijándose en cada una de las características de los objetos (largo, corto, rojo, azul, ancho, angosto, etc.), a clasificarlos y describirlos, utilizan sus habilidades para resolver problemas durante actividades como planear y construir una estructura con cubos, legos, rompe cabezas, figuras geométricas, loterías, etc. Están interesados en aprender acerca de su propio cuerpo y los de otros seres vivos en su entorno, comienzan a entender el orden en que ocurre la rutina diaria, los deberes y derechos en el hogar.

A los niños en edad preescolar les gusta desarmar objetos para luego intentar armarlas de nuevo.

Permita que su niño que ponga la mesa, poniendo un plato para cada miembro de la familia, luego un vaso, etc. Cuenten para asegurarse que hay suficientes para todos. Hable con su niño durante su rutina diaria y use palabras descriptivas: el árbol alto, la silla de madera, etc. Permita que su niño le ayude en la cocina con actividades sencillas y hágale preguntas como: “¿Qué crees que le va a pasar a la galleta en cuanto la pongamos en el horno?” Permita que su niño le ayude con las tareas de la casa, como llenar el tazón de agua para el perro o regar las plantas. Explíquele por qué: “Tengo que regar la planta y ponerla bajo el sol para que siga creciendo.” Trate de seguir una rutina diaria con su niño y recuérdelo lo que sigue: “Después de que termines la cena, será la hora de bañarte.” Dele rompecabezas, bloques de Lego y juguetes para apilar para que el niño pueda desarmar y armar de nuevo.

- **El Rol y la estimulación de la familia**



Fuente: www.leanoticias.com

Más específicamente, la escolaridad de la madre, juega un rol central, ya que estudios demuestran que los niños con alto

rendimiento es decir con un 60.2% son alumnos cuyas madres tienen alto porcentaje en esta escala de escolaridad, sólo el 1.9% de ellos tiene madres con bajos puntajes en dicha medición. Con respecto a condiciones centradas en la madre, también existe una fuerte relación entre las expectativas que ellas tienen de la educación de los hijos e hijas, el rendimiento y el desempeño de ellos.

Las expectativas de las madres y el desempeño de sus hijos e hijas hay una relación directa. En específico, señala que la deserción escolar está relacionada con la expectativa sobre el logro académico y los años de permanencia en la escuela. En base a estos estudios se concluye que la escolaridad de la madre es la principal condición que tiene incidencia en los resultados de logro y desempeño escolar.

UNIDAD 2

JUEGO DIDACTICO EN EL AULA

- El docente y la Institución implementando el juego didáctico como estrategia de aprendizajes.
- ¿Ventajas del juego didáctico ?



EXIGENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga

ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.

Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

- ✓ Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- ✓ Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- ✓ Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- ✓ Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- ✓ Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- ✓ Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- ✓ Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- ✓ Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:



Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotras a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- ✓ Juegos para el desarrollo de habilidades.
- ✓ Juegos para la consolidación de conocimientos.
- ✓ Juegos para el fortalecimiento de los valores(competencia ciudadana).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que

se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, este puede ser un beso un abrazo una forma de expresar afecto y cariño, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, estos aspectos son muy valiosos para lograr una sólida motivación para desarrollar los próximos juegos.

UNIDAD 3

JUEGO DIDÁCTICO

- Actividades aplicables en el aula de clase.
- Actividades que se pueden elaborar con materiales del entorno familiar.
- Actividades sensorio-motrices que ayuden a desarrollar a seguridad en el niño-a.



LLEVAR EL RITMO

Edad: 3 - 4 años

Duración: 10 minutos

Desarrollo del juego:

Indicaciones: A cada participante se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número. Las palmadas son: dos con las manos en el aire y 2 con las manos en las rodillas.

Ejemplo: quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "uno, uno", luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número: "cinco, cinco" (palmadas en el aire); luego da las palmadas en las rodillas dice otro número: "siete, siete". Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego. Al final se reúnen todos los eliminados del juego y con ellos se realiza un juego de penitencia.



FUENTE: sites.google.com

ACTIVIDADES LUDICAS

- **Actividades aplicables en el aula de clase**

Conocer nombres, funciones y utilidades de las partes del cuerpo.

Edad: 3 - 4 años

Duración: 10 minutos

Desarrollo del juego:

Los niños y niñas se sitúan en semicírculo alrededor del profesor/a sentados o de pie. El profesor/a va nombrando distintas partes del cuerpo y los niños/as deben tocarse la parte del cuerpo citada, tan rápidamente como puedan. Pero en lugar de tocarse simplemente, deben simular que se la lavan o rascan, por ejemplo, lavarse las manos, o rascarse los dedos de los pies.



GRAFICO Actividad de reconocimiento
Fuente: cosquillitasenlapanzablogs.com

CAJITA DE SORPRESAS

Edad: 3 - 4 años

Duración: 15 minutos

Materiales:

*Cajas

*Objetos varios

Desarrollo del juego:

Se ponen todos los niños en fila, el maestro se pone en la cabeza de la fila, y orientado hacia los niños. La misión del maestro en esta actividad será la de ir hacia derecha e izquierda de la fila y llamando a los niños. A cada lado de la fila, habrá una serie de cajas que contendrán objetos como por ejemplo, unas gafas, una botella pequeña, un libro, un teléfono... El niño tendrá que llegar hasta las cajas y buscar en ellas el objeto que le diga el maestro. Las cajas no contendrán más de cuatro o cinco objetos, ya que sino, sería muy difícil y aburrido para el niño.



GRAFICO: Desarrollando sentidos

Fuente: cosquillitasenlapanzablogs.com

Desarrollar los sentidos

Edad: 3 – 4 años

Duración: 7 minutos

Materiales:

*Cubetas de huevo vacías

*Algún vegetal de forma redonda

Desarrollo del juego:

Se busca una cubeta de huevo vacía, y con la ayuda de un pequeño vegetal redondo (papa, remolacha, tomate) que quepa en los agujeros de las cubetas, el padre o madre se sienta en una superficie plana y enseña al niño-a a rellenar los agujeros al mismo tiempo que los van contando. Esto ayuda por medio del tacto a diferenciar texturas y mediante esto reconozca y aprenda el número de vegetales colocados



GRAFICO Materiales Caseros

Fuente: cosquillitasenlapanzablogs.com

Fomentar la mejora del equilibrio

Edad: 3 – 4 años

Duración: 25 minutos

Materiales:

*Aro o hula-hula

Desarrollo del juego:

Dividir la clase en grupos de cinco o seis aproximadamente. Cada grupo forma un círculo, cogidos de las manos. Se coloca un aro entre dos niños, los cuales están cogidos de la mano a través de éste, de modo que el aro queda colgando en sus brazos. El objetivo del juego es pasarse el aro entre todos ellos sin soltarse las manos y pasando por dentro del aro. Se podrán utilizar dos o tres aros a la vez para no tener que esperar tanto tiempo y hacer que el juego sea más activo. Los aros deberán ser lo suficientemente grandes como para que los niños puedan pasar sin mucho problema.



GRAFICO: Actividad con aros

Fuente: cosquillitasenlapanzablogs.com

IMPLEMENTACIÓN

- Reuniones con los directivos
- Presentación de la guía a los padres de familia y docentes
- Socialización en reuniones de padres los beneficios de la guía.
- Desarrollos de los materiales desacuero a las clases a dictarse en el quimestres.
- Elaboración de ejemplos del desarrollo de la actividad.
- Tips de cómo llegar al niño para atraerlo en el juego didáctico.

CONCLUSIONES

Siendo el desarrollo psicomotriz un factor indispensable para el desarrollo de los niños y adolescentes tanto sus facultades físicas como mentales se confirma que este factor si influye de manera positiva o negativa en el rendimiento académico de los educandos, en el sentido de que un estudiante desarrollando bien su psicomotricidad tiene un mejor rendimiento escolar, que el que no lo desarrolla esta habilidad.

Realizando el análisis de las encuestas aplicadas a los padres de familia, se obtiene como conclusión que la gran mayoría de padres de familia como de estudiantes desconocen la forma correcta de desarrollar juegos didácticos.

Esta falta de información ha dado lugar a que existan estudiantes con bajo nivel de aprendizaje por la falta de juegos didácticos, ya que no saben qué metodología aplicar.

El juego didáctico tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños a través de las actividades físicas y recreativas, para llevar a cabo un buen desarrollo de buena manera, a la formación del hombre, que sea capaz de conducirse activamente.

El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo emocional, lo corporal y lo racional; es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura.

RECOMENDACIONES

El juego es la principal actividad de las personas por eso se debe seguir con las siguientes recomendaciones:

A los señores padres de familia, el personal docente y estudiantes, comunidad en general se les recomienda hacer uso de la guía didáctica sobre juegos didácticos

Que las bases principales de las Instituciones Educativas sigan trabajando con la guía didáctica e implementar cada año más juegos didácticos y lograr en los niños su propia madurez emocional, para desarrollar niños más seguros, con alta estima y valores humanos.

Se recomienda a los niños que pongan de su parte para asimilar la importancia del uso de los juegos didácticos porque mejoran su comportamiento y adquirirán un mayor aprendizaje educativo y rendimiento escolar.

Que los padres de familias lean instructivos de juegos didácticos que se influyan en la combinación de ejercicios.

La información que reciban les va a permitir corregir hábitos en los juegos recreativos aplicados, y darle la debida importancia que tiene al desarrollar habilidades psicomotrices en su vida diaria.

7.- BIBLIOGRAFIA

Aguilera Jiménez, A. (coord., 2004) Introducción a las dificultades del aprendizaje. Madrid: McGraw-Hill.

GARCÍA, MARÍA TERESA. (2006) Psicología Especial. Tomo. 1
Edición Félix Varela

Dubios, Geneviève. “El niño y su terapeuta del lenguaje”. Primera edición. Editorial Masson. Barcelona. 2005

Rondal, Jean A. Serón Xavier. “Trastornos del lenguaje I”. Primera Edición. Editorial Piidos. España 2008

Código de la niñez y de la Adolescencia (2009)

FREIRE HEREDIA; Manuel, “Lenguaje Total” Editorial Pedagógica “Centro”, Riobamba-Ecuador, 1997, pág. 19

BENIERS, Elisabeth, “El Lenguaje del Preescolar “Editorial Trillas 2º Edición, Mexico, 1999. (Rem 2009).pág. 75-81

RECURSOS ELECTRONICOS

<http://www.jpuelleslopez.com/Juego3b.htm>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Conciencia-Fonol%C3%B3gica-Definici%C3%B3n-y-Ejercicios/1215622.html>

<http://www.nataliacalderon.com/concienciasemantica-g-230.xhtml>

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodosensenanza.shtml>

<http://www.profesorenlinea.cl/castellano/generodramatico.htm>

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-esti-t-g.htm>

<http://definicion.de/dramatizacion/>

<http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juegopreescolar.shtml>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Cociencias-Lingu%C3%ADsticas/728286.html>

http://codigoalfabetico.webcindario.com/paginas/conciencia_lexica.html

<http://www.innatia.com/s/c-estimulacion-temprana/a-del-lenguajeinfantil.html>

<http://soloparamadres.wordpress.com/estimulacion-temprana-3/>

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

El formulario presentado es un documento de investigación el cual servirá para recolectar datos referentes a el juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. De La Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”

Objetivo: Demostrar la incidencia del juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años mediante el diseño de una guía didáctica para los docentes y representantes legales

INSTRUCCIONES: Por favor conteste según corresponda a la columna del número que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros. (Marque con una **X**, esta encuesta es anónima por lo tanto no escriba su nombre).De sus respuestas depende el éxito de esta investigación.

1.- Muy de acuerdo (MA)
2.- De acuerdo (DA)
3.- Indiferente(I)
4.- En desacuerdo (ED)
5.- Muy en desacuerdo (MD)

Nº	PREGUNTAS	MA	DA	I	ED	MD
1	¿Considera usted que con el uso de las actividades lúdicas en la enseñanza por parte de los docentes mejorará el aprendizaje?					
2	¿Considera Ud. Que la planificación debe constar como estrategias el uso de actividades lúdicas?					
3	¿Cree Ud. al valorarse los procesos de aprendizaje, aumentan las probabilidades de superación de los estudiantes?					
4	¿Considera usted que con el uso de la lúdica en la enseñanza por parte de los docentes ayudara a mejorar el lenguaje en los niños?					
5	¿Considera Ud. que las docentes se encuentran debidamente capacitadas sobre las actividades lúdicas?					
6	¿Crees Ud. que las docentes planifican sus ámbitos con estrategias lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje?					
7	¿Considera Ud. que los docentes ejecutan todas las actividades lúdicas planificadas?					
8	¿Los docentes utilizan estrategias y técnicas para mejorar el juego didáctico para facilitar terapias de lenguaje aplicadas en el aula?					
9	¿La docente constantemente motiva					

	la clase durante el desarrollo del aprendizaje con el uso del juego didáctico?					
10	¿Considera importante que en su institución educativa exista una guía de estrategias didácticas para docentes que ayuden a mejorar el lenguaje mediante las actividades lúdicas?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACION
CARRERA EDUCADORES DE PARVULOS
ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES Y/O
PADRES DE FAMILIA

El formulario presentado es un documento de investigación el cual servirá para recolectar datos referentes a el juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. De La Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”

Objetivo: Demostrar la incidencia del juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años mediante el diseño de una guía didáctica para los docentes y representantes legales

INSTRUCCIONES: Por favor conteste según corresponda a la columna del número que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros. (Marque con una **x**, esta encuesta es anónima por lo tanto no escriba su nombre).De sus respuestas depende el éxito de esta investigación.

1.- Muy de acuerdo (MA)
2.- De acuerdo (DA)
3.- Indiferente(I)
4.- En desacuerdo (ED)
5.- Muy en desacuerdo (MD)

Nº	PREGUNTAS	MA	DA	I	ED	MD
1	¿Considera que es importante que sus hijos jueguen tanto en la casa como en la escuela?					
2	¿La docente dialoga con Ud. para que aplique técnicas de aprendizaje y reforzamiento en el hogar?					
3	¿La aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza de sus hijos es muy importante para la adquisición del conocimiento?					
4	¿Ud. está informada de los avances en los aprendizajes de sus hijos?					
5	¿Los clubes de aprendizajes artísticos, deportivos, etc. son importantes para el desarrollo de los niños?					
6	¿Está conforme con los métodos de enseñanza en la institución donde se educan sus hijos?					
7	¿Las actividades lúdicas pueden ayudar a mejorar el aprendizaje y el lenguaje en sus hijos?					
8	¿El Gobierno apoya al desarrollo de la educación inicial mediante la entrega de juegos y material didáctico?					

9	¿Considera que el tiempo que juega con sus hijos es tiempo invertido en su desarrollo personal?					
10	¿Estaría dispuesta a trabajar de manera conjunta con las docentes para mejorar el aprendizaje en sus hijos?					

GRACIAS POR SU COLABORACION

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACION
CARRERA EDUCADORES DE PARVULOS
ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTORA

El formulario presentado es un documento de investigación el cual servirá para recolectar datos referentes a el juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años. De La Escuela de Educación Básica Fiscal “Vicente Ramón Roca”

Objetivo: Demostrar la incidencia del juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años mediante el diseño de una guía didáctica para los docentes y representantes legales

INSTRUCCIONES: Por favor conteste según corresponda a la columna del número que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros. (Marque con una **X**, esta encuesta es anónima por lo tanto no escriba su nombre). De sus respuestas depende el éxito de esta investigación.

1.- Muy de acuerdo (MA)
2.- De acuerdo (DA)
3.- Indiferente(I)
4.- En desacuerdo (ED)
5.- Muy en desacuerdo (MD)

Nº	PREGUNTAS	MA	DA	I	ED	MD
1	¿Ud. como autoridad de la institución educativa, considera que le brinda el apoyo necesario a sus docentes al momento de planificar actividades lúdicas?					
2	¿Capacita constantemente a sus docentes sobre técnicas para mejorar el lenguaje en los niños y niñas de la institución?					
3	¿Considera que el personal que usted dirige realiza de manera correcta y aplicada sus planificaciones donde usa como estrategias educativas las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje de los niños de 3 a 4 años?					
4	¿ Está de acuerdo con que el Gobierno de turno brinda las herramientas necesarias para mejorar la educación en los niveles iniciales?					
5	¿Está de acuerdo con la importancia de la educación inicial para desarrollar conocimientos previos en los estudiantes y mejorar su capacidad de aprendizaje en el futuro?					

6	¿Considera que es importante que los padres de familia se involucren en la educación de los niños y niñas?					
7	¿El gobierno imparte capacitaciones periódicas a las docentes para mejorar sus estrategias de aprendizaje?					
8	¿La implementación de los clubes es importante para desarrollar actividades lúdicas que ayudan al aprendizaje de los niños?					
9	¿Entre las estrategias de aprendizaje se implementan adaptaciones curriculares para niños y niñas que necesitan mejorar su lenguaje?					
10	¿Considera importante que en su institución educativa exista una guía de estrategias didácticas para docentes que ayuden a mejorar el lenguaje mediante las actividades lúdicas?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

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

[Handwritten signature]

Tutor (a)

Msc. Francisco Villao Villacres

[Handwritten signature]

Egresada

Esperanza Piloza T.

[Handwritten signature]

Egresada

Gladys Hernández A.

[Handwritten signature]

Atentamente

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

mi investigación.

Por lo cual solicito me permita realizar las prácticas de observación y encuestas para
de guía de didáctica para docentes y representantes legales.

Didáctica como estrategia de Aprendizaje en los niños de 3 - 4 años . Diseño
Educadores de Párvulos, me encuentro realizando el Proyecto Educativo: El Juego
egresadas de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera
Gladys Colombia Hernández Anchundia con cédula de identidad 092155323-6
Yo, Esperanza Isabel Piloza Tomala con cédula de identidad 092431278-8 y

De nuestras consideraciones:

Ciudad:

Director (a) de la Escuela de Educación Básica Fiscal Mixta "Vicente Ramón Roca"

Msc. Susana Espinoza

Sr. (a)

Guayaquil, 2 de Febrero del 2015

NOMBRE: Mrs. Chantrelle Williams
 TITULO DE TUTORIA: Gradys Hernández Amador
 ESTUDIANTE(S): Gradys Hernández Amador
 TEMA DE TUTORIA: El Juego Didactico como Estrategia de aprendizaje en los niños de 3-4 años
 OBJETIVO DE TUTORIA: Elaboración de Guías de Preparación de un juego didactico para ser enseñado y practicado en los niños
 CARRERA(S): Guías de Preparación de un juego didactico para ser enseñado y practicado en los niños

No. TUTORIA	FECHA TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACION:		TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE(S)
			INICIO	FIN			
11	02-03-15	Revisión del Capítulo 2	18:00	19:00	Exposición		Gladys H
12	03-03-15	Revisión del Capítulo 3	12:00	18:00	Exposición		Gladys H
13	16-03-15	Exposición del Capítulo 2 y 3	18:00	19:00	Exposición		Gladys H
14	23-03-15	Exposición de Tareas y Propuestas	17:00	18:00	Exposición		Gladys H
15	30-03-15	Exposición de Tareas y Propuestas del Trabajo	18:00	19:00	Exposición		Gladys H

OBSERVACIONES: Revisión de Jefe de Área:
 FIRMA: _____
 FECHA DE REVISIÓN: _____

REPORTE DE SEGUIMIENTO A TRABAJO DE TUTORACIÓN

Formato No. 11-311-01

TUTOR: Msc. Trinacira Villas Villaceros
 T. DE TITULACION: Gladys Hernández Andujar
 ESTUDIANTE (S): del curso de aprendizaje en las estrategias de aprendizaje en las áreas de 3-4 años
 NOMBRE DE TITULACION: Educadoras de Párvulos
 CARRERA (S): Preparata; Diseño de una guía didáctica para docentes y su presentación según

No. TUTORIA	FECHA TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACION:		TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE(S)
			INICIO	FIN			
1	02-12-14	Generación y Presentación de la asignatura del Resumen	08:00	09:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
2	03-12-14	Mediante el formato de Delimitación del Problema	17:00	18:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
3	08-12-14	Revisión de los Objetivos Generales	18:00	19:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
4	18-12-14	Revisión del Primer Capítulo	13:00	18:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
5	12-01-15	Corrección del Primer Capítulo	12:00	18:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
6	16-01-15	Encuesta	19:00	20:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
7	20-01-15	Revisión de la Encuesta	18:00	19:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
8	01-01-15	Corrección de la Encuesta y	17:00	18:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
9	04-01-15	Análisis de los Cuadros estadísticos y gráficos	11:00	19:00	Corrección	<i>[Firma]</i>	Gladys H.
10	03-03-15	Revisión de la entrega					

OBSERVACIONES:

FIRMA:

Revisión de la entrega

FECHA DE REVISIÓN:

TIPO DE TUTORIA

Experiencia Isabel Pineda T. HOMBRE DE TUTORIA

16 Educadoras de Pinarlos

ESTUDIANTE (S):

El juego Didactico Como estrategia de aprendizaje en los niños de 3-4 años

CARRERA (S):

Preparación de una guía didáctica para docentes y representantes legales

No. TUTORIA	FECHA TUTORIA	ACTIVIDADES DE TUTORIA	DURACION		TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE(S)
			INICIO	FIN			
11	09-03-15	Revisión del Capítulo 2	18:00	19:00	Exercicios	[Firma]	[Firma]
12	13-03-15	Revisión del Capítulo 3	17:00	18:00	Exercicios	[Firma]	[Firma]
13	16-03-15	Exercicios del Capítulo 2 y 3	18:00	19:00	Exercicios	[Firma]	[Firma]
14	23-03-15	Revisión del Capítulo 4 y propuesta	17:00	18:00	Exercicios	[Firma]	[Firma]
15	30-03-15	Exercicios de lecturas y revisión de todo el trabajo	18:00	19:00	Exercicios	[Firma]	[Firma]

OBSERVACIONES:

Revisión de Jefe de área:

FIRMA:

FECHA DE REVISIÓN: