



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PARVULOS**

**PROYECTO EDUCATIVO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PARVULOS**

TEMA:

**LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ROL DEL DOCENTE PARVULARIO
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA
“JORGE ENRIQUE ADOUM”, AÑO LECTIVO 2017-2018
DISEÑAR UN TALLER DE TÉCNICAS LUDICAS
QUE AYUDEN AL DOCENTE EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE**

**AUTORAS: Altamirano Díaz Maritza Aracelly
Ramírez Tomalá Cristina Cecilia
CONSULTOR: Msc. Gonzalo Morales**

NOVIEMBRE 2017

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

DIRECTIVOS

Msc. Silvia Moy-Sang Castro
DECANA

Msc. Wilson Romero Dávila
SUBDECANO

Msc. Patricia Estrella Acencio
DIRECTORA DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

Máster.

Arq. Silvia Moy-Sang Castro Msc

Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Ciudad.-

De mis consideraciones:

En virtud de la asignación por las Autoridades Académicas se me asignó consultor del trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciatura, tengo a bien informar lo siguiente:

Que las estudiantes egresadas: Altamirano Díaz Maritza Aracelly & Ramírez Tomalá Cristina Cecilia diseñó el proyecto educativo con el tema: **las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario en niños de 4 a 5 Años de la Escuela Fiscal Mixta “JORGE ENRIQUE ADOUM”, de la ciudad de Guayaquil del año 2017-2018**, siendo su propuesta: **Diseñar un taller de técnicas lúdicas para el docente**, el mismo que se ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Informo que las egresadas han cumplido satisfactoriamente el proyecto, ejecutando sus diferentes etapas constitutivas, por lo expuesto, se procede a la aprobación del proyecto, y pone a consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente.

Msc. Gonzalo Morales

Consultor

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROYECTO

TEMA: Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela fiscal mixta “Jorge Enrique Adoum”, de la ciudad de Guayaquil del año 2017-2018

PROPUESTA: Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

APROBADO

.....

Tribunal No 1

.....

Tribunal No 2

.....

Tribunal No 3

Altamirano Díaz Maritza Aracelly
C.I. 1206459628

Ramírez Tomalá Cristina Cecilia
C.I. 0930363296

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN DE:_____

EQUIVALENTE A:_____

TRIBUNAL

DEDICATORIA

Dedico de manera especial a toda mi familia amada que siempre está para ayudarme a cada momento de mi vida y como no dedicar este logro tan importante en mi vida a mi amado hijo y esposo que son mi luz y mi motor para cada día superarme.

Altamirano Díaz Maritza Aracelly

Dedico a Dios que es todo en mi vida, a mis queridos padres, mi amado esposo, a mis comprensivos hermanos, y a mis sabios maestros que me supieron guiar y aconsejar con tanta paciencia para no desmayar o renunciar y así poder culminar exitosamente mi carrera.

Ramírez Tomalá Cristina Cecilia

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Padre Celestial por su guía y fortaleza, a mis padres, abuelos, hijo, tías, tíos, hermanos, primos y suegros, ustedes han sido fundamentales en este proceso para poder llegar a lograr unas de mis metas profesionales, como no agradecer por toda su ayuda sus consejos y amor que me brindan cada día. Y a ti gracias por ser mi esposo, amante y amigo y compañero de la vida, mi complemento y ayuda incondicional.

Altamirano Díaz Maritza Aracelly

Mi agradecimiento a Dios por guiarme en el camino del saber y permitirme terminar con un objetivo que mantuve durante mi vida. Por sus buenos deseos y personas maravillosa que aportaron en mi formación profesional, tanto a mi familia, amigos y maestros que me brindaron ejemplos y ánimos en todo momento para poder convertirme en una excelente profesional.

.

Ramírez Tomalá Cristina Cecilia

INDICE GENERAL

CONTENIDO:	Pág.
Carátula	I
Firmas de actividades	II
Carta de la consultora	III
Aprobación del proyecto	IV
Calificaciones	V
Dedicatoria	VI
Agradecimiento	VII
Índice general	VIII
Índice de tablas	XI
Índice de gráficos	XII
Resumen	XIII
Introducción	1

CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA

Contexto de Investigación	3
Problema de la Investigación	7
Situación conflicto y Hecho científico	7
Causas del Problema	8
Formulación del Problema	9
Objetivos de investigación	10
Interrogantes de investigación	10
Justificación	11

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio	13
Bases Teóricas	16
Técnicas lúdicas	16
Contextualización del modelo lúdico en la intervención educativa	17
Características del modelo lúdico	17
La importancia del modelo lúdico en el modelo de enseñanza	19
Elementos lúdicos en la intervención educativa	20
Juego y aprendizaje escolar	21
Justificación del juego como recursos educativo	21
Rol del docente	22
Competencia del docente	22
La función del educador	22
Identificación de necesidades educativas	24
Promoción del aprendizaje significativo	24
La evaluación en el juego	25
La docencia y la escuela que queremos	25
La gestión escolar	26
La convivencia escolar	27
La relación escuela familia- comunidad	28
Fundamentación Filosófica	28
Fundamentación Pedagógica	29
Fundamenta Sociológica	30
Fundamentación Legal	31

**CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y
DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Diseño de la Metodología	33
Tipo de Investigación	33

Métodos	34
Técnicas e Instrumento de investigación	35
Población y Muestra	36
Tabla de operacionalización de las variables	37
Análisis e interpretación de los resultados	38
Prueba de Chi cuadrada	60
Conclusiones y Recomendaciones	62

CAPÍTULO IV.- LA PROPUESTA

Título de la Propuesta	64
Justificación	64
Objetivo de la Propuesta	65
Aspectos teóricos	65
Factibilidad	66
Descripción	67
Conclusión	68
Taller de técnicas lúdicas	69
Conclusiones	102
Bibliografía	103

ANEXOS

Anexo I	
Carta de aprobación de tutor	
Carta de aceptación de Institución educativa	
Anexo II	
Captura de pantalla de Urkund	
Certificado firmado por responsable del sistema antiplagio	
Anexo III	
Evidencias fotográficas	
Anexo IV	
Instrumentos de investigación	

Índice de Tabla

Tabla N° 1 Causas y consecuencias	8
Tabla N° 2 Población	33
Tabla N°3 Muestra	33
Tabla N° 4 Operacionalización	34
Tabla N° 5 Técnicas lúdicas	35
Tabla N° 6 Labores creativas	36
Tabla N° 7 El desarrollo de los estudiantes	37
Tabla N° 8 Un ambiente de confianza	38
Tabla N° 9 Socializarse	39
Tabla N° 10 Evaluar a los estudiantes	40
Tabla N° 11 Actividades	41
Tabla N° 12 Los niños desarrollan destrezas	42
Tabla N° 13 Taller de técnicas	43
Tabla N° 14 El proceso de enseñanza aprendizaje	44
Tabla N° 15 La enseñanza para sus hijos	45
Tabla N° 16 Juego en el patio	46
Tabla N° 17 Habilidades	47
Tabla N° 18 Los niños	48
Tabla N° 19 El juego	49
Tabla N° 20 El docente	50
Tabla N° 21 Tareas en casa	51
Tabla N° 22 Un tiempo	52
Tabla N° 23 El aula	53
Tabla N° 24 El desempeño pedagógico	54

Índice de Gráficos

Gráfico N° 1 Técnicas lúdicas	35
Gráfico N° 2 Labores creativas	36
Gráfico N° 3 El desarrollo de los estudiantes	37
Gráfico N° 4 Un ambiente de confianza	38
Gráfico N° 5 Socializarse	39
Gráfico N° 6 Evaluar a los estudiantes	40
Gráfico N° 7 Actividades	41
Gráfico N° 8 Los niños desarrollan destrezas	42
Gráfico N° 9 Taller de técnicas	43
Gráfico N° 10 El proceso de enseñanza aprendizaje	44
Gráfico N° 11 La enseñanza para sus hijos	45
Gráfico N° 12 Juego en el patio	46
Gráfico N° 13 Habilidades	47
Gráfico N° 14 Los niños	48
Gráfico N° 15 El juego	49
Gráfico N° 16 El docente	50
Gráfico N° 17 Tareas en casa	51
Gráfico N° 18 Un tiempo	52
Gráfico N° 19 El aula	53
Gráfico N° 20 El desempeño pedagógico	54

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL****FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN****CARRERA: Educadores de Párvulos**

TEMA: Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario en niños y niñas de 4 a 5 años.

AUTORAS: Altamirano Díaz Maritza Aracelly, Ramírez Tomalá Cristina Cecilia

Resumen

La presente investigación fue realizada en la ciudad de Guayaquil en la Escuela Fiscal Mixta “Jorge Enrique Adoum”, zona 8, distrito 6, en la Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, durante el periodo lectivo 2017-2018, en el que participaron el director, los docentes y los estudiantes del nivel inicial 2 por lo que pedimos presenciar la información necesaria para desarrollar el proyecto basado en las técnicas lúdicas de los niños y niñas y cómo influye en el rol del docente parvulario ya que es un tema que tiene gran acogida en el ámbito educativo, si se tiene un aprendizaje con técnicas lúdicas se puede ver reflejado un buen rol en el docente parvulario, un desarrollo y avance adecuado. Los niños que no desarrollan destrezas y un aprendizaje de manera adecuada presentan problemas al adquirir sus conocimientos, sobretodo en sus primeros inicios de vida escolar que es donde adquieren bases de aprendizajes significativos que le servirá en toda su etapa escolar. La presente investigación se inició mediante encuestas realizadas a los docentes el cual se estableciera con una encuesta a representantes legales y estos resultados permitieron determinar cuáles son las causas que conllevan a no desarrollar técnicas lúdicas en las actividades escolares; de esta manera se puede proporcionar una taller de técnicas lúdicas para el docente que ayude a fomentar destrezas y habilidades en niños y niñas en sus primeros años de vida y que se complementa con el deber del docente para que tenga buenos resultados en la práctica escolar.

Niños	Técnicas lúdicas	Rol del docente parvulario
-------	------------------	----------------------------

INTRODUCCIÓN

Las técnicas lúdicas son de gran importancia en el desarrollo integral de niños y niñas ya que facilitan el manejo adecuado de habilidades y destrezas que presentan los niños en esta etapa inicial, convirtiéndose así las técnicas lúdicas en el aliado principal del docente ya que brinda una serie de actividades necesarias para cumplir con todos los objetivos planteados. Empezando desde los primeros años de vida de los niños cuando comienzan a jugar y luego van desarrollando su lenguaje y su capacidad cognitiva, permitiendo de esta manera que el docente esté en la capacidad de enseñar, orientar y transmitir todos sus conocimientos.

Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario resulta una problemática en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a que no se adquieren conocimientos como deberían y repercuten al limitarse los conocimientos, se notan niños desanimados y sin habilidad para aprender. La presente investigación se llevó a cabo en Escuela Fiscal Mixta “Jorge Enrique Adoum”, zona 8, distrito 6, en la Parroquia tarqui, Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, educación inicial, siendo la población de los niños de inicial 2 entre las edades de 4 a 5 años.

El presente trabajo está compuesto por cuatro capítulos que ayuda a detallar el proceso de investigación y de esta manera determinar el empleo de la elaboración del taller de técnicas de aprendizaje para el docente.

En el primer capítulo se describe el problema objetivo del estudio ubicándolo en el contexto preciso en el que se aplicaron a determinar las causas y consecuencias de la situación conflicto. Así mismo, se

presentan los objetivos desarrollados en el proyecto y las razones que sustentaban su importancia.

En el segundo capítulo nos permite conocer los antecedentes del estudio en varias instituciones de educación superior tanto internacionales como nacionales, de igual forma las bases teóricas de cada variable que son las técnicas lúdicas y el rol del docente, así mismo el respaldo de las fundamentaciones filosófica, pedagógica, sociológica y legal.

En el tercer capítulo se presenta el diseño metodológico, en el cual se desarrollaran los tipos de investigación, los cuales son descriptivo, cualitativo, cuantitativo y correlacional, identificando los métodos teórico, empírico, inductivo y deductivo indicando que la técnica e instrumento de investigación que se utilizó fue la encuesta, realizada a una población de 728 personas de cual se tomó una muestra de 54, también tenemos la tabla de operacionalización de las variables, para proceder con análisis e interpretación de resultados, y así mismo dar un análisis e interpretación de datos, y finalmente tenemos las conclusiones y recomendaciones.

En el cuarto capítulo va la propuesta con su respectivo título, por igual acompañado con la justificación, y los objetivos a alcanzar a la propuesta, también los aspectos teóricos de acuerdo a lo investigado, llevando a cabo la factibilidad de su aplicación, y ejecutando la descripción incluyendo su conclusión.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación

El presente estudio se desarrolló en la escuela fiscal mixta vespertina “JORGE ENRIQUE ADOUM”; Zona 8, Distrito 6, circuito 1, en la cooperativa Pastor Vera en la ciudad de Guayaquil, Provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2016 2017. Según la información obtenida en la institución se ha detectado un bajo rendimiento por parte del docente al momento de realizar sus actividades diarias en el plantel.

En el Ecuador, se evidencia grandes problemas de aprendizaje debido al mal desempeño del docente, que es causante de falta de capacitación sobre nuevas técnicas de enseñanza en la edad escolar, generando una metodología repetitiva que impiden el desarrollo de los niños, tanto en sus funciones cognitivas como físicas. La práctica realizada sin materiales didácticos genera un desenvolvimiento en el ambiente educativo.

En la ciudad de Guayaquil también se presenta en los docentes el temor a dejar el tradicionalismo que les impide convertirse en promotores de cambio. Existe además poco espacio de interacción en el que el educando realiza actividades lúdicas, hecho que hace que los niño/a tenga menos posibilidades de integración para desarrollar habilidades y destrezas que les darán la oportunidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través del cuerpo.

En la institución, el problema de la técnicas lúdicas es relevante al determinar que es una de las causas del rol del docente parvulario, a menudo se observa a estudiantes al momento de desarrollar sus habilidades; que no aporta con sus motivaciones se verán reflejadas en sus juegos, al presentar de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades lúdicas que conllevan a un bajo nivel.

En la escuela fiscal mixta vespertina “JORGE ENRIQUE ADOUM”; carecen de un mal manejo por el docente dentro de sus estudiantes, debido a que están propensos a no ser anímicamente estimulados, por ende se forman niños sin destrezas, con problemas de atención, y lastimosamente el docente no está capacitado para poder realizar técnicas lúdicas en los estudiantes, razones por el cual los niños y niñas muestran falencias en enseñanza-aprendizaje.

Todas estas causas han ameritado elaborar un taller que permitirá capacitar al docente, para prepararlos con técnicas lúdicas que permitan mejorar las dificultades expuestos. Teniendo en cuenta que se deberá trabajar cada actividad en grupo para fomentar el trabajo en equipo, promoviendo así técnicas lúdicas que ayuden mejorar al docente.

Antes de seleccionar el tema a desarrollarse se realizó una ficha de observación en la Escuela “JORGE ENRIQUE ADOUM”; donde se evidencio la escasa técnicas lúdicas debido a la inexperiencia al desarrollarla con los niños y sin el apoyo de un taller de técnicas lúdicas para el docente que le permitirá lograr objetivos que se desean alcanzar. Teniendo como base en cada una de las actividades a elaborarse el currículo parvulario, este trabajo será evaluado

considerando aspectos como: de limitados, concreto, relevante, interés y pertinencia.

Unesco código CINE- UNESCO 2013

Los programas de nivel CINE 0, o educación de la primaria infancia, se caracterizan por privilegiar un enfoque holístico orientado a dar apoyo temprano al desarrollo cognitivo, físico, social y emocional del niño y familiarizar a los niños de corta edad con la instrucción organizada fuera del entorno familiar. El nivel CINE 0 solo incluye programas de la primera infancia que incorporan un componente educativo intencionado. Estos programas están generalmente encaminados a desarrollar las destrezas socio afectivo y académicas que permitieran al niño participar activamente en la vida social e ingresar a la educación primaria.

Los programas clasificados en el nivel CINE 0 pueden recibir distintas denominaciones, por ejemplo: educación y desarrollo de la primera infancia, kindergarten, jardines infantiles, educación preprimaria, preescolar o inicial.

Desde el punto de vista el problema es delimitado por que se encuentra localizado en la escuela escuela “JORGE ENRIQUE ADOUM”, Zona 8, Distrito 6, circuito 1, en la cooperativa Pastor Vera en la ciudad de Guayaquil, Provincia del Guayas, en el periodo lectivo 2017-2018.

El trabajo que se realizó está dirigido en el campo educativo en el área de educadores de párvulos dentro de los aspectos obtenidos Las bases de la investigación está en marcadas en: El Plan del Buen Vivir plantea las políticas de la primera infancia como algo fundamental para el desarrollo integral de niños y niñas.

Área: Educación inicial en la LOEI define que:

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

Aspectos: Pedagógica, esta investigación está orientada hacia la educación ya que se trabaja directamente con los niños y niñas utilizando técnicas lúdicas para así lograr un mejor rendimiento concientizando a los docentes el uso de diferentes técnicas con el fin de generar un cambio en la educación

Tema: Las técnicas lúdicas en el rol de docente parvulario

Propuesta: Diseñar un taller de técnicas de aprendizaje

Evaluación del problema:

- Pertinencia: Es pertinente la propuesta de esta investigación para poder generar un cambio en la educación ya que se ha podido constatar la falta de recursos y métodos en distintos centros educativos; con las técnicas lúdicas lograremos dar un paso importante en la educación ya que los niños y niñas desarrollaran más destrezas y aprendizaje.
- Amplitud: El tema de técnicas lúdicas es muy amplio ya que diferentes estudios y autores han demostrado que es necesario e indispensable el generar cambios que abarque todo el ámbito de la educación llegando así a hacer conciencia tanto a

representantes legales como a docentes sobre la utilización de técnicas lúdicas para un mejor desarrollo en la educación.

- Factibilidad: Es factible realizar esta investigación, ya que tenemos los medios necesarios para llevar a cabo un taller de técnicas de aprendizaje, donde contaremos con el apoyo de las autoridades de la institución, contamos con recursos investigativos como el internet y lo más importante contamos con el recurso humano comprometidos a realizar un cambio en la educación llegando así al objetivo planteado.
- Sostenibilidad: El tema objeto de la presente investigación es sostenible en el tiempo, por cuanto las técnicas lúdicas son siempre elementos esenciales en la formación de los docentes parvularios.
- Ética: La investigación se realizó éticamente con el apoyo de las autoridades del plantel, que dieron su autorización para aplicar las encuestas, y así realizando una investigación a fondo de la problemática y llegando así a obtener información única y original sin necesidad de recurrir a plagio de investigaciones anteriores

Problema de investigación

Respecto a la labor del docente cabe señalar que no hay una capacitación constante por lo que conlleva a mantener inadecuadas practicas docentes para cumplir con el rol de poder desempeñarse en sus procesos educativos pedagógicos, por esta razón hay falencias en la aplicación de las diferentes actividades lúdicas que puede realizar tanto dentro como fuera del aula, sin oportunidad de exploración de conocimientos para el proceso de aprendizaje por lo cual el objetivo del docente es transmitir conocimientos para trasformar, orientar y motivar a los niños y no pasar

por alto la importancia del juego significativo que ayudara al desarrollo de destrezas y habilidades.

Debido a la falta de preparaciones adecuadas para el docente al dar un aprendizaje, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad educativa, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego, poniéndose en evidencia el aprendizaje en este ámbito, cambio que pide a voces nuestra educación, por tanto es importante lograr un total desarrollo de destrezas para los niños y niñas, partiendo desde sus primeros años en la escuela con labor completa a través de una enseñanza ligada a técnicas lúdicas activas que permitan trabajar en el aula, creando así un ambiente propicio y confortable.

El ministro de Educación indico que el 94.5% de los docentes aprobaron el componente de saberes disciplinares que se toma en la primera evaluación a los maestros del sistema fiscal, manifestó que los resultados están dentro de lo que esperábamos de los docentes y reflejan que ellos tienen fundamentos suficientes para ejercer su trabajo, pero esos fundamentos no están aún en un nivel de llevar al sistema educativo ecuatoriano a estándares superiores y debemos mejorar. Con este primer diagnóstico ya sabemos en qué áreas dar una capacitación.

TABLA No.1: CAUSAS Y CONSECUENCIAS

CAUSAS	CONSECUENCIAS
❖ Falta de preparación académica por parte del docente. ❖ Desconocimiento de actividades lúdicas para el desarrollo de destrezas. ❖ Escasos recursos didácticos generales. ❖ Poco manejo de tecnologías digitales.	❖ Aprendizaje mediocre. ❖ Bajo desarrollo de destrezas. ❖ Niños pocos expresivos e indisciplinados. ❖ Desmotivación por el aprendizaje.

Fuente: Escuela Jorge Enrique Adoum

Elaborado: por Altamirano Maritza y Ramírez Cristina

Formulación del problema

¿De qué manera influyen Las Técnicas Lúdicas en el Rol del Docente Parvulario en niños y niñas de 4 a 5 años, de la escuela Fiscal mixta “Jorge Enrique Adoum”, zona 8, distrito 6, provincia guayas, cantón Guayaquil, Parroquia Targuá con el diseño de un Taller de Técnicas Lúdicas para el docente, durante el periodo lectivo 2017-2018?

Objetivos de investigación

Objetivo General:

Incorporar técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario mediante el diseño de un taller de pedagogía lúdica, que ayude a mejorar la calidad del aprendizaje en el aula.

Objetivos Específicos

- Identifica el uso de técnicas lúdicas en clase mediante una encuesta a los docentes
- Evaluar el desempeño pedagógico del Docente Parvulario a través de una encuesta al representante legal
- Diseñar un taller de Técnicas lúdicas de aprendizaje considerando los resultados obtenidos en la investigación.

INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Por qué son importantes las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los niños?
2. ¿Cómo afectan las técnicas lúdicas al desarrollo físico e intelectual de los niños de 4 a 5 años de edad?
3. ¿Porque es importante el juego en los niños?
4. ¿Con que estrategias se pueden motivar a los niños a realizar actividades lúdicas diversas?
5. ¿Es necesaria una preparación continua en técnicas lúdicas por parte del docente?

6. ¿Cuándo el docente puede aplicar técnicas lúdicas?
7. ¿Cómo influye el docente en la creatividad de los niños?
8. ¿Cómo influye en el entorno escolar de los niños el rol del docente parvulario que aplica técnicas lúdicas de aprendizaje?
9. ¿Existen alternativas que mejoren el rol del docente parvulario en el ámbito escolar y en el aprendizaje de los niños?
10. ¿En qué beneficiará a los docentes parvularios la participación en el taller de técnicas lúdicas?

Justificación

La principal razón de esta investigación es con el fin de mejorar el sistema educativo, esto es, ayudando al docente a tener más conocimientos y estrategias que puedan ser desarrolladas en las aulas, ya que en la actualidad hay cambios en la educación y es necesario tratar uno de los aspectos poco atendidos por parte de los docentes como es la influencia que tienen las técnicas lúdicas en el aprendizaje, es por esta razón necesario implementar este taller de técnicas de aprendizaje en los docentes para que así puedan transmitir estos conocimientos hacia los niños y niñas.

Es conveniente ya que el trabajo de los docentes se verá reflejado en los niños y niñas desarrollando sus destrezas y habilidades por medio de herramientas y recursos didácticos que se utilicen con ellos, logrando así un aprendizaje significativo para obtener un mejoramiento en su rendimiento escolar que se verá plasmado no solo en la institución sino

también en el entorno familiar dando así una correcta integración que permitirá mejorar su creatividad e imaginación.

Se beneficiarán los niños, niñas y docentes, ya que van a enriquecer sus conocimientos, por medio de un taller de técnicas de aprendizaje para un buen manejo práctico. Lo que se propone con este estudio, es precisamente ayudar a un desarrollo integral para la sociedad, y la comunidad educativa en el área cognitiva, y lograr con esto, un crecimiento y desarrollo social trabajando en conjunto docentes y representantes legales.

Al realizar esta investigación, se puede llegar a conocer las falencias que presenta el docente en ciertas áreas donde se desenvuelven en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto internas como externas, con este taller lograremos que los docentes adquieran más conocimientos para que en el futuro sea una rutina y práctica diaria el uso de técnicas lúdicas que llegará a tener consecuencias positivas en los niños y niñas.

Es pertinente realizar estos cambios en la educación de forma inmediata para que los docentes se vayan adaptando a un sistema basado en técnicas lúdicas y lograr así un rendimiento académico notorio para el mejoramiento tanto de niños y niñas como de docentes.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes del estudio

La temática desarrollada en la presente investigación ha sido objetivos de estudio en varias instituciones de educación superior, tanto internacionales como nacionales.

A continuación se presentan algunos ejemplos de tales estudios:

En la Universidad de Barcelona (España), se desarrolló el trabajo de investigación titulado: Las Intervenciones Docentes y la Construcción de Situaciones Lúdicas en la Educación Física Infantil periodo 2016 .El trabajo indica como objetivo general la comprensión de procesos de construcción de situaciones lúdicas en clases de educación física infantil. Su diseño metodológico está sustentado en los supuestos epistemológicos de la metodología cualitativa (Denzin y Lincoln, 2012, Ynoub, 2015) , constituyéndose en una investigación aplicada con información empírica basada en un trabajo de campo desarrollado en el contexto natural, demostrando que la posición ideológica respecto a tomar el juego y el jugar como eje temático de la educación física conlleva un conjunto de intervenciones del docente donde los niños pueden jugar en toda área del plantel.

En la Universidad Latinoamericana y del Caribe- Ulac “Las Acacias”, Valle De La Pascua, Estado Guárico, (Venezuela) en el periodo 2012, se hizo también un estudio con el tema: Coordinación de Postgrados Maestría en Educación Inicial, Programa de Didácticas Lúdicas

Orientado al Estimulo De La Creatividad en los Infantes del Centro de Educación Inicial, en el cual se planteó como objetivo general, diseñar un programa de didácticas lúdicas estimulando así la creatividad en los niños y niñas, fundamentándose en la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y actividades lúdicas que estimulen su creatividad.

Utilizaron como instrumento el cuestionario. Obteniendo como resultado que el 45% de las docentes no utilizan estrategias de motivación en actividades lúdicas y el 82% de las docentes son de la idea de que el juego siempre estimula la creatividad en los niños y niñas; por lo que se plantea la elaboración del programa de didácticas lúdicas dirigido al docente.

En la Universidad del Tolima (Colombia) periodo 2014, se trabajó el tema: La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué, con el fin de contribuir al proceso de aprendizaje de los niños, diseñando estrategias para insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones. Desde una perspectiva sociológica se considera necesario que la escuela permita la participación de la sociedad, la familia, para contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas. Se identificó la realización de prácticas pedagógicas en la metodología tradicional, reflejándose en las actividades diarias rutinas que carecen de innovación, lúdica y participación grupal e individual, ya que la metodología se enfoca en temáticas establecidas en el plan de área.

Por lo que respecta al ámbito nacional, en la Universidad Nacional de Ambato, período lectivo 2009-2010. Se elaboró el Tema “Incidencia

de la Técnicas Lúdicas Docentes en el proceso de aprendizaje de niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderito de Luz”, con el objetivo de investigar la incidencia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje. La investigación tiene enfoque cualitativo -cuantitativo para el análisis de la realidad de la unidad educativa, y así también lo estadístico para lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas y fundamentar apropiadamente las variables de la investigación. Se utilizó los tipos de niveles para poder realizar fueron exploratoria y descriptiva; siendo una ayuda para lograr una actualización docente en técnicas para el aprendizaje del niño y la niña fortaleciendo la metodología. Diseñar una propuesta de solución a la problemática de la utilización de limitadas técnicas lúdicas para el aprendizaje empleada a los docentes. Donde su efecto es aplicado a los niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”.

De igual forma en la Universidad Técnica De Ambato, en el periodo 2012, se presentó el tema: “Técnicas Lúdicas y su Incidencia en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los Niños Del Primer Año De Educación Básica De La Escuela Gonzalo Abad, el propósito del estudio se encontró en determinar si la aplicación de técnicas lúdicas inciden en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas. El método que se utilizó fue de tipo descriptivo, ya que permite predicciones rudimentarias, medición precisa y su interés es de acción social. La propuesta de la aplicación de técnicas de actividad lúdica es para fortalecer el proceso de aprendizaje que puede ser útil para producir cambios en el mismo. Las Técnicas son un conjunto de herramientas, instrumentos, procedimientos, mecanismos, que ayudan al docente en el proceso de aprendizaje para el desempeño del estudiante.

Bases Teóricas

TÉCNICAS LÚDICAS

Las técnicas lúdicas hace referencia a todas las estrategias utilizadas por el docente como una herramienta para desarrollar actividades las cuales deben ser preparadas según las necesidades educativas que presentan los niños en esta etapa de aprendizaje, siendo satisfactorias para llegar a cumplir con el objetivo planteado, las técnicas lúdicas implica el juego y la diversión como una aplicación necesaria en la etapa de aprendizaje ya que va a desarrollar creatividad, destrezas y habilidades y mejorar así el aprendizaje en niños y niñas, creando un ambiente de armonía lo cual permite una mejor socialización logrando un proceso mediante el cual se convierten en seres más activos y creativos a través del juego las técnicas lúdicas en la actualidad constituyen la base fundamental del aprendizaje ya que al ser desarrolladas de una forma responsable y planificada se puede lograr el objetivo educativo adecuado y necesario en esta etapa de aprendizaje.

(Sarlé ,2012)

Concluye que:

La escuela es un espacio protegido en donde se puede honrar el derecho a jugar de un modo lúdico, es decir, en donde las experiencias de juego planteadas por determinados docentes son pensadas, presentadas y atendidas. Esto hace que la escuela deba disponer de un saber específico, el saber acerca de la transmisión, en este caso, del saber jugar. (p24).

Se puede decir entonces que el docente cumple un rol fundamental en la escuela ya que es quien transmite todas sus experiencias y

conocimientos en juegos lúdicos desarrollando actividades de acorde a las necesidades que presentan los niños y niñas.

Contextualización del modelo lúdico en la intervención educativa

En la actualidad el juego constituye la base de la intervención educativa llegando a ser el protagonista de la educación infantil, ya que los niños y niñas manifiestan sus habilidades y destrezas por medio del juego, siendo responsabilidad de la unidad educativa desarrollar e innovar un modelo lúdico de aprendizaje de acuerdo a las necesidades que presentan los niños en esta etapa de aprendizaje, convirtiéndose así en una herramienta fundamental con la cual el docente debe utilizar y aplicar los diferentes recursos lúdicos y metodológicos para así lograr una educación de calidad basándose en técnicas que son utilizadas para hacer del juego una expresión natural sin necesidad que el niño se sienta obligado a realizarlas, creando un ambiente de armonía y compañerismo promoviendo la vida en sociedad, los juegos deben ser una forma de diversión y aprendizaje para así lograr alcanzar objetivos de contenidos curriculares ayudando al crecimiento cultural, emocional e integral de niños y niñas.

Según (Linares ,2013).“El niño no juega para aprender. Aprende jugando.” (p.37), esta reflexión nos indica que como docentes debemos buscar técnicas para hacer del juego una diversión sin que los niños lo tomen como una obligación.

Características del modelo lúdico

La característica principal del modelo lúdico es el aprendizaje mediante el juego, para lo cual el docente debe desarrollar diferentes

actividades utilizando todos los recursos necesarios sin que los niños lo tomen como una obligación o un deber si no como una forma de diversión. El modelo lúdico permite que el docente pueda identificar las necesidades de aprendizaje que necesita cada niño y de esta manera trabajar de una forma planificada y progresiva desarrollando así todas las capacidades y habilidades que poseen los niños.

El juego es el mejor modo que tienen los niños para aprender es por eso obligación de los docentes tomarlo como el mejor recurso para el aprendizaje, implementando técnicas lúdicas en todas las actividades a desarrollar para cumplir así con el objetivo planteado y a la vez que el niño aprende se divierte, siendo el docente el responsable de brindar los recursos y condiciones adecuadas para desarrollar la actividad lúdica de una forma segura, positiva y placentera.

(Sarlé ,2012)

Dice que:

Al enseñar contenidos y brindar espacio para jugar con ellos, la escuela mejora, potencia, amplía y fortalece las posibilidades de aprendizaje del niño. En esta línea, el juego es un contenido de valor cultural, al permitirle al niño operar con referentes simbólicos y asignarles sentido a sus acciones. (p.31).

Esto significa que el juego tiene un gran valor en la educación que se ve reflejada en las actividades diarias y debe ser desarrollado de una forma responsable por parte de los docentes.

El método lúdico se basa en el juego como una conducta propia de la infancia consiste básicamente en proponer actividades didácticas de un modo lúdico, siendo de vital importancia que los padres se involucren también en juegos de aprendizaje con sus hijos.

La importancia del modelo lúdico en el modelo de enseñanza - aprendizaje

El juego en la actualidad se ha convertido en el protagonista de la educación infantil teniendo como objetivo que los niños jueguen en un ambiente en el cual se sientan seguros, saludable y placentero. He aquí la importancia de implementar un modelo lúdico en el modelo de enseñanza aprendizaje ya que al desarrollar un modelo lúdico de acuerdo a las necesidades que presentan los niños logramos crear una educación de calidad beneficiando así a los niños y niñas los cuales van a recibir los conocimientos necesarios para un buen aprendizaje, hemos evidenciado muchos cambios en el sistema educativo a través de los años llegando a una búsqueda en la cual las actividades deben estar centradas en los intereses y motivaciones de los niños es por eso la importancia de crear un modelo lúdico con el fin de enriquecer los componentes emocionales y afectivos, especialmente la creatividad y la espontaneidad logrando un estímulo en la actividad, el pensamiento y la comunicación, con este modelo lúdico los docentes van a poseer una herramienta fundamental para transmitir todos sus conocimientos creando un ambiente de confianza y sociabilidad entre docentes niños y padres de familia.

(Venegas et al 2013) afirman que:

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo otra cosa. (p.14)

Podemos decir que la actividad lúdica debe surgir de una forma natural como es el juego y es de vital importancia para la etapa de aprendizaje, convirtiéndose en el mejor aliado del docente.

Elementos lúdicos en la intervención educativa

Debemos tener en cuenta que al momento de aplicar el modelo lúdico debemos considerar una serie de variables las cuales posibilitaran una intervención educativa adecuada.

Los elementos que debemos considerar en una intervención educativa son: tiempo, espacio, los niños y niñas, el contexto, los docentes, el contenido curricular, recursos, materiales, de todos estos elementos debemos tener un conocimiento pleno para así poder planificar actividades lúdicas y desarrollar con los niños siendo responsabilidad de los docentes tener en cuenta todos estos elementos para trabajar de una forma armónica para así cumplir con el objetivo planteado, es por esto de gran importancia contar con docentes capacitados permanentemente en técnicas lúdicas, docentes que todos estos elementos lúdicos deben acoplarse de una forma correcta para poder transmitir todos sus conocimientos, docentes que disfruten de su trabajo convencidos que el juego favorece al desarrollo de los niños

(Rodríguez, 2016) nos indica que "el arte, el juego y la palabra comprometen aquello que revela nuestra singularidad como personas." (p.16), lo cual podemos concluir que el juego es algo innato de las personas que refleja lo que realmente somos.

Juego y aprendizaje escolar

Es necesario planificar las actividades lúdicas según la dimensión del desarrollo infantil para crear la autonomía personal del niño para que así pueda resolver situaciones de su vida cotidiana.

Es importante crear un tema atractivo en los niños permitiendo así el aprendizaje como algo emocionante e interesante, esto se logra especialmente si el centro de interés está basado en elementos mágicos o fantásticos, es necesario ser constantes y descubrir los centros de interés de los niños a partir de esto se puede programar varias actividades didácticas ya que parte de sus propias necesidades e inquietudes.

Mediante el juego los niños pueden desarrollar todo su potencial tanto intelectual, físico y emocional lo cual permite al docente trabajar de una forma planificada evaluando periódicamente el avance del aprendizaje para así poder desarrollar nuevas actividades basadas en técnicas lúdicas pero todo esto se logra con el desarrollo de las actividades enfocadas en la necesidad o en la falencia que presentan los niños y niñas logrando así que el juego se convierta en una herramienta importante para el docente.

(Marín ,2015) Comenta que “Un niño que juega es un niño feliz. Un niño que voluntariamente ha dejado de jugar es un niño enfermo.”(p.19), concluye que el juego es una motivación muy importante para los niños, donde desarrollan sus conocimientos adquiridos.

Justificación del juego como recurso educativo

El juego se considera un elemento muy importante en esta etapa de la educación ya que permitirá un desarrollo integral de los niños y niñas,

cultivando sus habilidades, destrezas y capacidades, en esta etapa el niño aprende mejor a través del juego ya que no necesita estar obligado para aprender si no que disfruta y se siente en armonía con los demás por qué es lo que más le motiva, fomentando así la interacción entre los compañeros de clase, los niños aprenden a enfrentarse por sí mismos a situaciones de la vida cotidiana sin ayuda.

Es por eso que las técnicas lúdicas representan un gran valor el cual como docentes debemos aprovechar como un método de enseñanza que debe ser planificado, coordinado y aplicado sobre un objetivo a alcanzar, convirtiéndose así el juego en el principal recurso educativo a desarrollar por medio del docente ya que se lograra transmitir conocimientos necesarios para el aprendizaje de los niños y niñas los cuales se van a sentir en un ambiente seguro y de felicidad cultivando una educación integral de calidad si necesidad que se sientan presionados.

(Timón y Benitez, 2014) concluyen que:

El juego en el niño es una práctica que le acompaña durante toda su etapa de desarrollo, influyendo en su desarrollo intelectual, afectivo, psicológico, social y motriz. Constituyendo por lo tanto una importante herramienta a manejar por el docente o educador. (p. 8)

El juego es sin duda un recurso educativo, de gran valor puesto que el juego representa una herramienta fundamental en el desarrollo de los niños.

ROL DEL DOCENTE

Competencia del docente

El docente cumple un rol fundamental ya que tiene la responsabilidad de transmitir todos sus conocimientos para así crear en el aula un ambiente que invite a todos a formar su aprendizaje, convirtiéndose en un guía del alumno para esto debe tener una preparación profesional utilizando una gran diversidad de materiales, planificando actividades y facilitando así el aprendizaje, motivando y guiando el proceso educativo, es el encargado de evaluar a cada uno de sus alumnos encontrando falencias para poder superarlas, es por esto que el docente debe estar en constante preparación para así perfeccionar sus métodos y estrategias para brindar una educación de calidad ayudando al desarrollo de los niños y niñas.

(Martinez, 2015) considera que "La primera misión de un buen educador es el propio desarrollo personal" (p.14); podemos decir entonces que el educador debe estar bien emocionalmente para así poder transmitir a sus alumnos.

La función del educador

La función del educador en educación infantil está dirigida a potenciar el desarrollo de todos los ámbitos del niño lo cual implica la planificación de actividades lúdicas, organizando actividades donde el juego sea variado y enriquecedor y que los niños lo tomen como algo divertido y placentero, provocando una conducta de independencia y autonomía logrando así desarrollar destrezas y habilidades propias de la etapa, para que los niños vean el juego de una forma atractiva es el educador el encargado de realizar una buena planificación de actividades a partir de situaciones reales y del entorno de los niños utilizando todos los

recursos necesarios para crear un ambiente propicio para el aprendizaje.

(Álvarez y Jurado, 2012), manifiestan

Que “El educador debe prestar atención a la diversidad, y evitar la discriminación entre los alumnos.” (p.57) en lo antes mencionado indica que el docente no debe discriminar de ninguna forma a los niños y niñas.

Identificación de necesidades educativas

Para conseguir un mejor aprendizaje es importante que el docente conozca las necesidades educativas que presentan los niños estas necesidades las puede identificar mediante la observación y así conocer en qué área debe trabajar lo cual le va a permitir desarrollar actividades lúdicas para mejorar el problema identificado, una actitud relajada por parte del docente permitirá que los niños mejoren y perfeccionen sus habilidades, creando un ambiente donde los niños interaccionen mediante las actividades lúdicas, utilizando recursos didácticos para facilitar el aprendizaje.

Promoción del aprendizaje significativo

El docente debe favorecer el aprendizaje significativo ya que a lo largo de la educación infantil el niño debe aprender y aprender por esta razón el docente debe crear actividades secuenciales de enseñanza – aprendizaje presentando atención a la organización en el aula y la selección y distribución de los recursos, tomando en cuenta que los espacios sean acondicionados a los niños donde se sientan en un ambiente de socialización con los demás niños en el cual todos puedan

aprender y desarrollar sus destrezas permitiendo de esta manera que el docente tenga un control sobre la planificación de actividades a desarrollar según la necesidad.

La evaluación en el juego.

Es necesario llevar a practica la evaluación ya que a través de esto se pone en manifiesto o se identifica los progresos, dificultades y limitaciones que presentan los niños en esta etapa, con la evaluación podemos ver si se ha cumplido con los objetivos previstos y así llevar un control sobre qué área debemos trabajar más, y la necesidad de adaptar algún elemento didáctico realizando así una auto – evaluación de su trabajo educativo , la evaluación debe ir de acuerdo a las características personales de cada niño para así conseguir el grado de aprendizaje que se pretende, la evaluación debe ser de forma global continua y formativa mejorando así los procesos de la intervención educativa.

La evaluación servirá para que el docente realice un análisis si las actividades propuestas han sido adecuadas para lograr los objetivos.

(Castro y Rivero, 2016), sugirieron que “El verdadero educador, es un profesional en permanente proceso de formación y realización que busca por sí mismo los medios para una permanente actualización.”(p. 22), mediante lo analizado el docente debe ser evaluado para dar una enseñanza de calidad.

La docencia y la escuela que queremos

Para construir la escuela que queremos es necesario contar con docentes con una alta vocación y una preparación profesional para brindar una educación de calidad para esto es necesario desarrollar un

conocimiento práctico riguroso para así tomar decisiones fundamentadas sobre para que enseñar, que enseñar, con que metodología actuar, y la forma de evaluar, por lo tanto es necesario que los docentes orienten de una forma constructiva conocimientos, procedimientos y valores a sus estudiantes.

Para poder brindar una educación de calidad es necesario cambios en la educación de una forma constructiva pensando en un mejoramiento continuo como los de selección del profesorado, innovación en los recursos, nuevas actividades pedagógicas, manteniendo un contacto frecuente con las familias para así atender las diferentes necesidades educativas de igual forma la escuela debe ser un lugar acogedor donde los niños y niñas se sientan en un ambiente agradable donde puedan desarrollar sus actividades en una forma espontánea y de compañerismo.

(Argos y Ezquerro, 2014)

Concluyeron que:

El liderazgo del docente en el aula por tanto no radica en su nivel de experto en torno a la docencia y el aprendizaje, sino en su nivel de experto en torno a la capacidad de hacer trabajar a los alumnado a que aprenda a hacer lo que necesita saber.(p.102).

Podemos concluir que el docente es el encargado de identificar las falencias en cada niño para poder así desarrollar actividades que los niños necesitan para su aprendizaje.

La gestión escolar

La gestión escolar principalmente permite la administración de recursos esto es considerando las características y necesidades de cada

plantel, fortaleciendo así el funcionamiento adecuado de las escuelas, siendo los principales actores docentes, administrativos, padres de familia niños y niñas trabajando en conjunto para poder definir objetivos institucionales, propuestas de acción y prioridades en la administración de los recursos, desarrollando así una planeación con metas verificables, toda la gestión escolar sirve para la mejora de infraestructura, material educativo y resolver problemas básicos que presenta la escuela. Todo esto es un proceso de responsabilidad del trabajo en equipo que implica la construcción, diseño y evaluación del quehacer educativo apoyando así el desempeño de docentes y directivos.

(Mañú y Goyarrola, 2012), comentaron que “El alumno intuye la aptitud profesional del profesor y de ella se deriva la confianza que le merezca.”(p.18) podemos decir entonces que el docente debe estar preparado tanto profesionalmente como emocionalmente para poder transmitir confianza en los niños.

La convivencia escolar

Se refiere a la relación pacífica que existe entre los miembros de la comunidad educativa en un clima que propicia el desarrollo, para lograr una convivencia escolar positiva, es necesario educar a los niños y niñas en valores, relaciones interpersonales, expresión de emociones siendo responsabilidad tanto de docentes como padres de familia. Una buena convivencia escolar permite que los niños y niñas interactúen en un ambiente amigable excluyendo así el bullying del ámbito educativo permite vivir una vida sana relacionándose armónicamente con los demás es por esta razón como docentes debemos considerar como una responsabilidad ética el educar a los niños en estas temáticas potenciando al máximo sus

recursos y habilidades y así poderlos guiar en el proceso de desarrollo emocional y social.

La relación escuela familia- comunidad

La escuela y la comunidad en estos tiempos comparte una labor muy importante, en el cual el alumno se favorecerá del aprendizaje en conjunto se lograra un trabajo donde es realizado en la escuela y la participación de la comunidad para las labores culturales, deportivas y el cuidado que se merecen los niños y niñas y conocerán la manera como realizan las actividades donde hoy se promueven en las escuelas con la participación del docente y se verá reflejados sus saberes y creatividad.

Fundamentaciones

Fundamentación Filosófico

La filosofía estudia las ideas esenciales en que se apoya la educación, y la pedagogía toma de la filosofía estas ideas para realizarlas en la práctica. La lúdica como juego la utilizaron grandes filósofos para llegar a un mejor aprendizaje, Juan Amós, (siglo xx) concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo. Entiende el juego como una cualidad intrínsecamente motivadora, Johann Huizinga Comenio trabajó de forma científica en un proyecto en el cual integró el juego en la vida educativa.

Con estas referencias nos podemos dar cuenta que las técnicas lúdicas son un cambio en el aprendizaje pues se refiere a la necesidad del ser humano de expresarse de varias formas, de vivir diversas emociones,

entretenimientos como el juego y la diversión desarrollando así una formación de aprendizaje, ya que la lúdica trasciende la etapa de la infancia y se expresa en el diario vivir en actividades tan simples como compartir en clase, en aspectos culturales, aspectos deportivos, en el canto, la música, la pintura etc.

De este modo las actividades lúdicas generan un ambiente agradable, propicio para el proceso de enseñanza aprendizaje. Albert Einstein indica que "los juegos son la forma más elevada de la investigación; podemos decir entonces que mediante técnicas lúdicas se puede investigar el grado de aptitudes y falencias que presentan los niños para así poder desarrollar actividades que propicien un buen desarrollo educativo generando un cambio en el cual los niños podrán adquirir más conocimientos y destrezas, logrando así un mejor desarrollo tanto en su medio educativo como en el medio familiar; es por esto importante implementar técnicas lúdicas en las actividades escolares.

Fundamentación Pedagógica

El objetivo de la pedagogía es estudiar sobre los fenómenos de la educación que conlleva una serie de métodos y procedimientos escolares cada vez más perfeccionados garantizando el resultado de sus estudios, la pedagogía se convierte en una herramienta para el docente a través de la cual puede ayudar a los niños a estudiar mejor utilizando técnicas de estudio más eficaces, atendiendo las necesidades concretas del estudiante; es así como mediante la pedagogía que se establece una relación entre el docente y el alumno siendo determinante en esta etapa de aprendizaje de los niños.

La pedagogía refleja el profesionalismo del docente responsabilizándose por los resultados, ya que transmite todos sus

conocimientos logrando un objetivo concreto en el marco de la educación, indicando la manera más eficaz de qué enseñar, cómo enseñar y cuando hacerlo, permitiendo de esta manera tanto a docentes como a los niños el reconocimiento de su propio proceso de desarrollo, de sus habilidades y destrezas provocando interés y entusiasmo en los niños y niñas la técnica de la educación; Convirtiéndose así la pedagogía como herramienta de trabajo y como principio de acción de la educación.

Por eso que esta investigación se basa en una guía pedagógica dirigida hacia los docentes; El cual tiene como objetivo diseñar un taller de técnicas de aprendizaje con las cuales los docentes van a tener varias herramientas y actividades lúdicas para promover el desenvolvimiento en sus diversos campos de enseñanza logrando así mejorar las destrezas y habilidades en los niños.

Con este taller los docentes van a tener varios recursos didácticos con los cuales se puede atender los problemas que presentan los niños en esta etapa de aprendizaje.

Fundamentación Sociológica

El entorno social en el cual están ligados docentes, niños, niñas y representantes legales conlleva a una formación social en la que todos tienen derechos y obligaciones; de ahí la importancia de comprometernos todos especialmente los docentes brindando una educación de calidad para así incluir en la sociedad a niños y niñas enriquecidos en valores, en respeto a los demás en conocimientos en diferentes áreas educativas donde puedan desarrollar plenamente sus habilidades y destrezas siendo elementos fundamentales en la creación de seres autónomos y competentes para la vida en sociedad.

Esto hace que los representantes legales se sientan satisfechos con la educación que han recibido sus hijos, esto se logra mediante una

educación basada en técnicas lúdicas fortaleciendo así los conocimientos en niños y niñas, comprometiéndose tanto docentes como representantes legales a adquirir conocimientos basados en mejorar las actividades y poder identificar dificultades propias que presenta un niño en etapas iniciales logrando así una mejor integración y un desarrollo social que se refleja en la vida diaria tanto en la escuela como en la familia con un mejoramiento continuo creando un ambiente de recreación y aprendizaje.

Fundamentación Legal

La presente investigación se fundamenta legalmente en la Constitución del Ecuador, están en el art.27:

Art.27.

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

La presente investigación se encuentra amparada legalmente en el: Artículo 27 de la Constitución del Ecuador, para garantizar un ambiente acorde a la calidad que se le debe dar a los niños y niñas de la escuela para su desarrollo, requerimientos, necesidades, intereses y disposiciones legales.

Así también el **Código de la niñez y de la adolescencia:**

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

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

En este artículo del código de la niñez y la adolescencia garantiza que todos los niños y niñas tienen derecho a gozar de una institución donde les brinden, docentes capacitados y una variedad de recursos los cuales serán trabajados en las distintas áreas, que favorezcan el aprendizaje para la educación inicial.

Capítulo III

Metodología, Procesos, Análisis y Discusión de Resultados

Diseño metodológico

Esta investigación es de enfoque cualitativo y cuantitativo, no experimental, realizada mediante dos tipos de investigación: descriptiva y correlacional, y dos métodos: teórico y empírico. Método empírico es el más importante ya que es la herramienta principal que se utiliza en la investigación para una búsqueda de conocimiento adecuados para proporcionarnos de esta manera respuesta a nuestras inquietudes logrando así una serie ordenada de procedimientos mediante la aplicación de métodos y técnicas llegando a ser una investigación fundamentada para así alcanzar al objetivo planteado en el campo educativo.

Tipo de investigación

Descriptiva

El presente trabajo se desarrolló en base a una investigación descriptiva ya que permitió, identificar las variables que operan; en este caso, son las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario, detallando sus causas y consecuencias

Cualitativa

Esta investigación se enfocó también de manera cualitativa al profundizar en el pensamiento del docente y la manera de mejorar los procesos de enseñanza desde un punto de vista educativo , llegando a comprender las falencias que presenta la escuela para así poder plantearnos una solución viable que será nuestro objetivo a cumplir en esta investigación.

Cuantitativa

Se realizó una investigación cuantitativa mediante la recolección de datos, específicamente una encuesta a los docentes y representantes legales en la cual se pudo obtener un porcentaje de la problemática que presentan los docentes en la enseñanza de técnicas lúdicas, siendo de gran importancia este tipo de investigación ya que con los resultados exactos obtenidos se puede desarrollar un taller de técnicas lúdicas partiendo de los datos arrojados mediante la encuesta.

Correlacional

La investigación es así mismo correlacional ya que tiene dos variables las cuales son el rol del docente y las técnicas lúdicas, las mismas que van relacionadas al ser parte fundamental para la información del docente en técnicas lúdicas logrando un desarrollo y aprendizaje en las diferentes áreas en niños y niñas.

Métodos

El método teórico

Se empleó también el método teórico ya que permita ordenar, definir, clasificar, resumir y generalizar la información obtenida, lo que permite descubrir en la investigación las relaciones esenciales y las cualidades fundamentales

El método empírico

En el presente trabajo de investigación se utilizó el método empírico: que: (Stracuzzi y Pestana. (2012)). concluyeron que al empirismo antepone la observación y la experimentación como pasos previos a la generalización y elaboración de teorías (método inductivo). (p.27). se emplearon específicamente la encuesta y la entrevista sobre el uso de

técnicas lúdicas por parte de los docentes de inicial 2 de la escuela fiscal mixta “Jorge Enrique Adoum”.

Inductivo

El método inductivo es el que permite identificar el problema, consistente en que el docente no desarrolla técnicas lúdicas en las actividades a realizar en el aula de clases, dando solución mediante el taller donde será capacitado el docente, es decir para generar todos aquellos conocimientos.

Deductivo

Este método hace referencia a un procedimiento basado en la acumulación de datos, que se van ampliando y numerando para finalmente adquirir un enunciado, donde se va a investigar de manera teórica acerca de las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario; con esta ayuda podemos adquirir toda información que va a ser importante para la investigación.

Técnicas e instrumento de investigación

Encuesta

Va dirigida a los docentes y representantes legales de inicial 2 de la Escuela “Jorge Enrique Adoum” para obtener información sobre las técnicas lúdicas en el rol del docente de párvulos para la cual se realizara un cuestionario con preguntas con el fin de identificar la problemática existente en la escuela.

Población y muestra

Población

La presente investigación se basó en una población de 728 personas, con una muestra no probabilística de 54 personas, como se indica en la siguiente tabla:

Tabla No. 2: Población

No.	Estratos	Numero
1	Directivos	1
2	Docentes	17
3	Estudiantes	365
4	Representantes legales	345
Total		728

Fuente: Escuela Jorge Enrique Adoum
Elaborado: Maritza Altamirano, Cristina Ramírez

Tabla No 3: Muestra

No.	Estratos	Números
1	Directivos	1
2	Docentes	17
3	Representantes legales	35
Total		54

Fuente: Escuela Jorge Enrique Adoum
Elaborado: Maritza Altamirano, Cristina Ramírez

TABLA DE LA OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Técnicas lúdicas Las técnicas lúdicas hacen referencia a todas las estrategias utilizadas por el docente como una herramienta para desarrollar actividades las cuales deben ser preparadas según las necesidades educativas que presentan los niños en esta etapa de aprendizaje.	Contextualización del modelo lúdico en la intervención educativa Juego y aprendizaje escolar	-Características del modelo lúdico -Elementos lúdicos en la intervención educativa -Justificación del juego como recurso educativo
Rol Del Docente El docente cumple un rol fundamental ya que tiene la responsabilidad de transmitir todos sus conocimientos para así crear en el aula un ambiente que invite a todos a formar su aprendizaje, convirtiéndose en un guía del alumno para esto debe tener una preparación profesional	La función del educador La docencia y la escuela que queremos	-Identificación de necesidades educativas -Promoción del aprendizaje significativo -La evaluación en el juego. -La gestión escolar -La convivencia escolar -La relación escuela familia-comunidad

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

Encuesta dirigida a docentes Escuela Jorge Enrique Adoum.

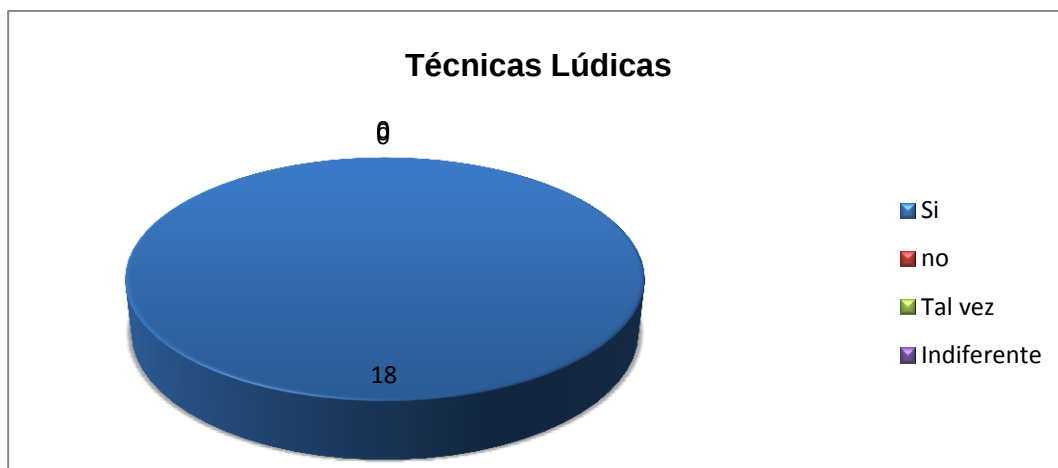
Tabla No.5: Técnicas Lúdicas

¿Se debe utilizar técnicas lúdicas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 1	Si	18	100,00%
	No	0	0,00%
	Tal vez	0	0,00%
	Indiferente		0,00%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.1: Técnicas Lúdicas



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

De acuerdo a la pregunta planteada a los docentes, el 100% está de acuerdo en que las técnicas lúdicas constituyen una parte muy importante dentro del proceso de enseñanza.

Tabla No: 6 Labores recreativas

¿En las labores recreativas se debe aplicar el juego?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 2	Totalmente en desacuerdo	0	100,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	0	0,00%
	De acuerdo	0	0,00%
	Totalmente de acuerdo	18	100,00%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.2: labores recreativas



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

El 100% están totalmente de acuerdo en que es necesario aplicar diferentes juegos en las labores recreativas.

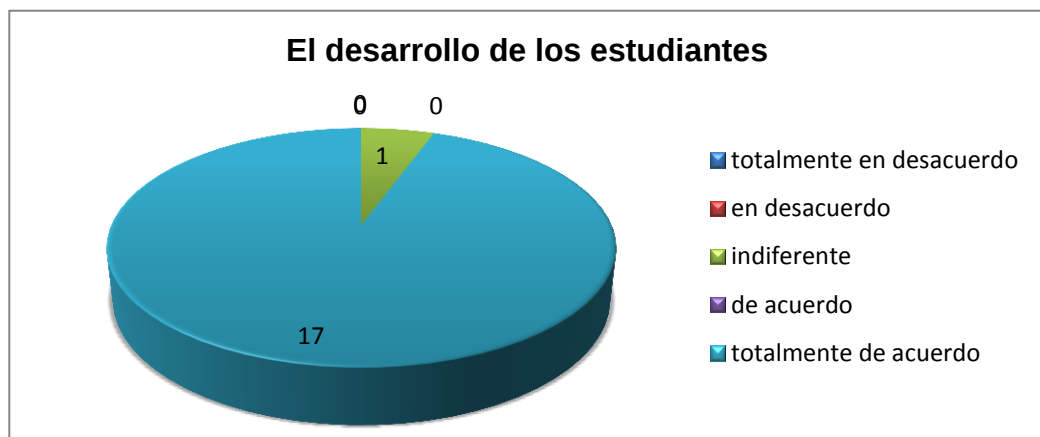
Tabla No.7: El desarrollo de los estudiantes

¿La aplicación de las técnicas lúdicas incide en el desarrollo de los estudiantes?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 3	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	1	5,56%
	De acuerdo	0	0,00%
	Totalmente de acuerdo	17	94,44%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.3: El desarrollo de los estudiantes



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Con respecto a la pregunta planteada podemos obtener como resultado que el 94.44% de docentes están totalmente de acuerdo en que las técnicas lúdicas ayudan en el desarrollo de los estudiantes.

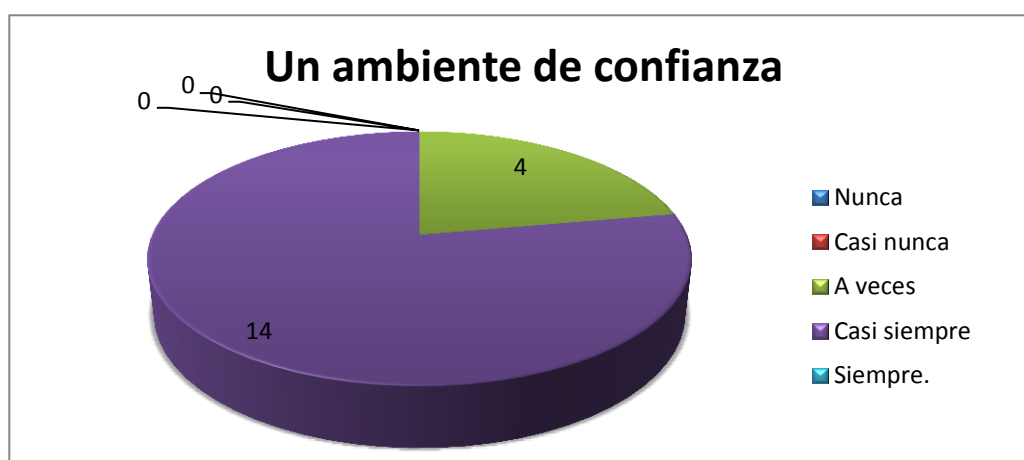
Tabla No.8 Un ambiente de confianza

¿Promueve usted un ambiente de confianza necesaria en el aula?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 4	Nunca	0	0,00%
	Casi nunca	0	0,00%
	A veces	4	22,33%
	Casi siempre	0	0,00%
	Siempre	14	77,77%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.4: Un ambiente de confianza



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Con la respuestas obtenidas podemos concluir que el 77.77% de los docentes crean un ambiente de confianza entre los niños y los docentes siendo fundamental para el aprendizaje.

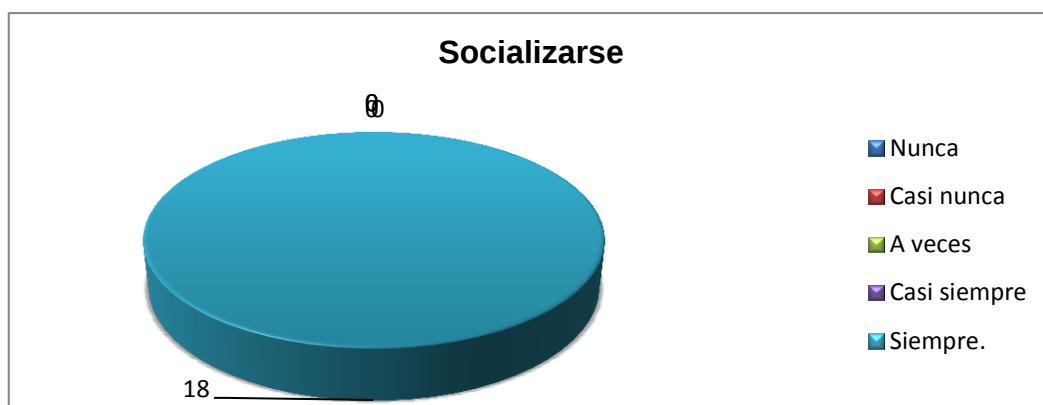
Tabla No.9: Socializarse

¿Considera usted que las técnicas lúdicas permiten socializarse?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 5	Nunca	0	0,00%
	Casi nunca	0	0,00%
	A veces	0	0,00%
	Casi siempre	0	0,00%
	Siempre	18	100,00%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.5: Socializarse



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Podemos darnos cuenta que el 100% de los docentes indicaron que la socialización de, los niños se logra mediante la aplicación de técnicas lúdicas.

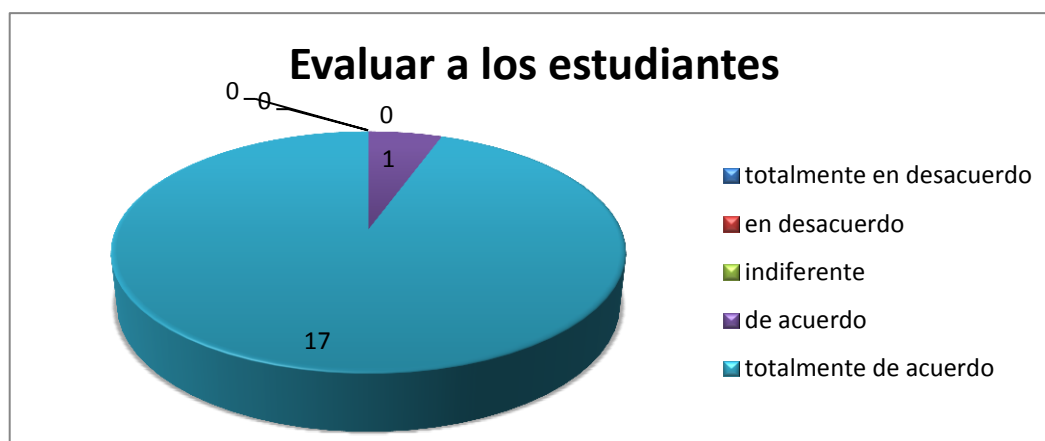
Tabla No.10: Evaluar a los estudiantes

¿Considera usted que las técnicas lúdicas sirven para evaluar a los estudiantes?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 6	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	0	0,00%
	De acuerdo	1	5,56%
	Totalmente de acuerdo	17	94,44%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.6: Evaluar a los estudiantes



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Los resultados arrojados por parte de los docentes indican que un 94.44% está totalmente de acuerdo que es necesario incluir técnicas lúdicas en los promedios de evaluación.

Tabla No.11: Actividades

¿Desarrolla actividades con técnicas lúdicas para generar aprendizajes?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 7	Si	3	16.66%
	No	14	77.77%
	Tal vez	0	0,00%
	Indiferente	1	5,63%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.7: Actividades



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Con la pregunta contestada por parte del docente con el 77.77% indican que no desarrollan actividades con técnicas lúdicas lo cual evidencia la falta de capacitación para generar un mejor aprendizaje.

Tabla No.12: Los niños desarrollan destrezas

¿Cree usted que los niños desarrollan destrezas cuando juegan?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 8	Nada	0	0.00%
	Poco	2	11,11%
	Mucho	16	88,89%
	Bastante	0	0,00%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Gráfico No.8: Los niños desarrollan destrezas



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Se comprobó que el 88.89% dicen que mucho, desarrollan destrezas las cuales son fundamentales para el aprendizaje y así mismo para socializarse con los compañeros.

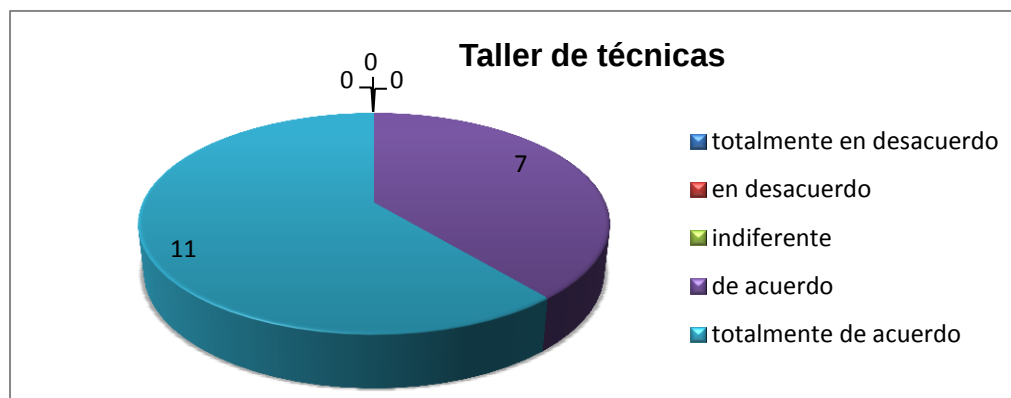
Tabla No.13. Taller de técnicas

¿Es necesario un taller de técnicas lúdicas para mejorar las estrategias y el aprendizaje para la formación del estudiante?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 9	totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	en desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	0	0,00%
	de acuerdo	7	38,89%
	totalmente de acuerdo	11	61,11%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.9: Taller de técnicas



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

El 61,11% contestaron que es necesario el taller, donde se trate de técnicas lúdicas para un buen emprendimiento en el aula.

Tabla No.14: El proceso de enseñanza aprendizaje

¿Se deben implementar talleres de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 10	totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	en desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	0	0,00%
	de acuerdo	7	38,89%
	totalmente de acuerdo	11	61,11%
	Total	18	100%

Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.10: El proceso de enseñanza aprendizaje



Fuente: Docentes

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Mediante la encuesta sobre el taller de técnicas lúdicas se dio un 61,11% que están totalmente de acuerdo con la implementación del mismo en la enseñanza que se da en la institución.

Encuesta dirigida a Representantes Legales Escuela Jorge Enrique Adoum.

Tabla No: 15 La enseñanza para sus hijos

¿Se debe aplicar técnicas lúdicas como parte de la enseñanza para sus hijos?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 1	Mucho	20	57.14%
	Poco	15	42,85%
	Nada	0	0,00%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.11: La enseñanza para sus hijos



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Mediante los resultados obtenidos por parte de los representantes legales un 57.14% indican que se debe aplicar técnicas lúdicas en la unidad educativa.

Tabla No: 16 Juegan en el patio

¿Es necesario que los niños jueguen en el patio de la escuela para generar aprendizaje?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 2	Nunca	0	0,00%
	Casi nunca	0	0,00%
	A veces	5	14,29%
	Casi siempre	15	42,86%
	Siempre	15	42,86%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.12: Juegan en el patio



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Al obtener las respuestas a esta pregunta un 42,86% de los representantes legales indican que siempre es necesario que los docentes realicen actividades de juegos en los patios de la escuela para así lograr un mejor aprendizaje.

Tabla No.17: Habilidades

¿Cuándo los niños juegan creen que desarrollan algunas habilidades?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 3	Nada	2	5,71%
	Poco	3	8,57%
	Bastante	10	28,57%
	mucho	20	57,14%
	total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.13: habilidades



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Según el 57.14% de los representantes legales creen que mediante el juego se desarrollan muchas habilidades las cuales van a ser fundamentales para el desarrollo de los niños y niñas.

Tabla N.18: Los niños

¿La aplicación de Técnicas lúdicas incide en el desarrollo de los niños?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 4	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	indiferente	0	0,00%
	De acuerdo	15	42,86%
	Totalmente de Acuerdo	20	57,14%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.14: Los niños



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

El 57,14% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que la aplicación de técnicas lúdicas incide de una forma beneficiosa al desarrollo en el aprendizaje de niños y niñas.

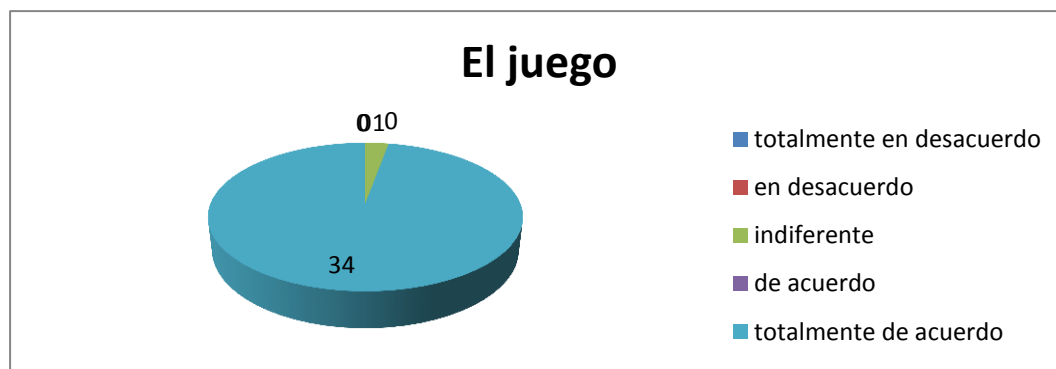
Tabla No. 19: El juego

¿Cree que el juego permite socializarse?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 5	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	indiferente	1	2,86%
	De acuerdo	0	0,00%
	Totalmente de Acuerdo	34	97,14%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.15: El juego



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Mediante las respuestas obtenidas un 97,14% de representantes legales están totalmente de acuerdo que mediante el juego los niños van a poder socializarse mejor con las demás personas.

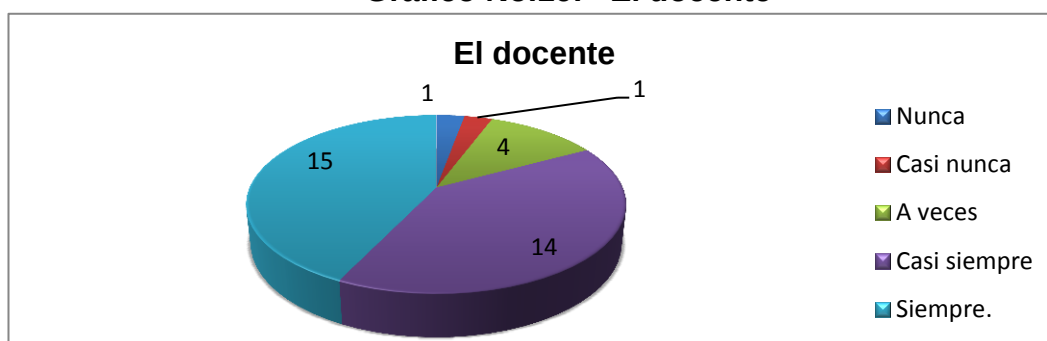
Tabla No.20: El docente

¿El docente da a conocer las falencias que presentan los niños en el aprendizaje?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 6	Nunca	1	2,86%
	Casi nunca	1	2,86%
	A veces	4	11,43%
	Casi siempre	14	40,00%
	Siempre	15	42,87%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.16: El docente



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Mediante el planteamiento de esta pregunta el 42,87% de los representantes legales indican que siempre el docente da a conocer las falencias que presentan los niños en esta etapa de aprendizaje, lo cual es importante ya que debe existir ese dialogo entre docente y representante legal para una mejor formación en la educación.

Tabla No.21: Tareas en casa

¿Cree usted que los padres deben aplicar estrategias para la orientación de tareas en casa?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 7	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	5	14,29%
	De acuerdo	10	28,57%
	Totalmente de acuerdo	20	57,14%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.17: Tareas en casa



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

El 57,14% de los representantes legales están totalmente de acuerdo en que es también su responsabilidad orientar y aplicar estrategias lúdicas no solo en la unidad educativa si no también dentro de la casa.

Tabla No.22: Un tiempo

¿Se debe utilizar un tiempo necesario para desarrollar juegos en la casa?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 8	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	0	0,00%
	Indiferente	0	0,00%
	De acuerdo	5	14,29%
	Totalmente de acuerdo	30	85,71%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.18: Un tiempo



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

De acuerdo a los resultados obtenidos el 85,71% de los encuestados indican que es necesario desarrollar juegos en la casa utilizando un tiempo suficiente para ayudar a fortalecer habilidades y destrezas en los niños.

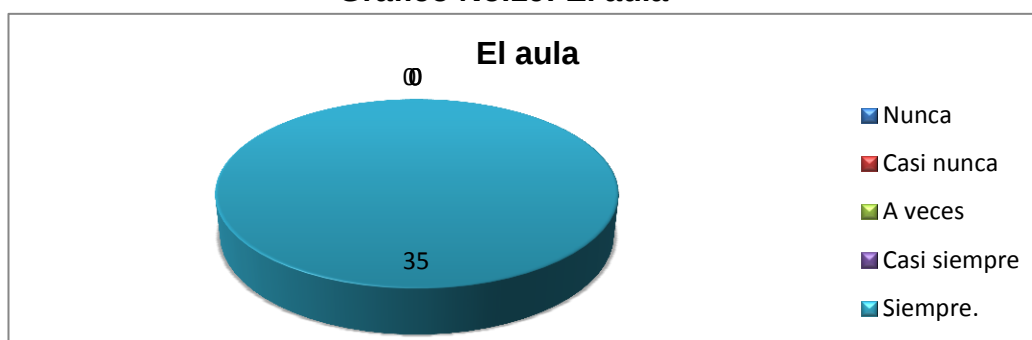
Tabla No.23: El aula

¿Se deben implementar talleres de técnicas lúdicas en el aula?			
Código	categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 9	Nunca	0	0,00%
	Casi nunca	0	0,00%
	A veces	0	0,00%
	Casi siempre	0	0,00%
	Siempre	35	100,00%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.19: El aula



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

El 100% de los representantes legales dicen que siempre se deben implementar talleres para que así los docentes sean capacitados y den una enseñanza acorde con la educación de los niños y niñas de inicial.

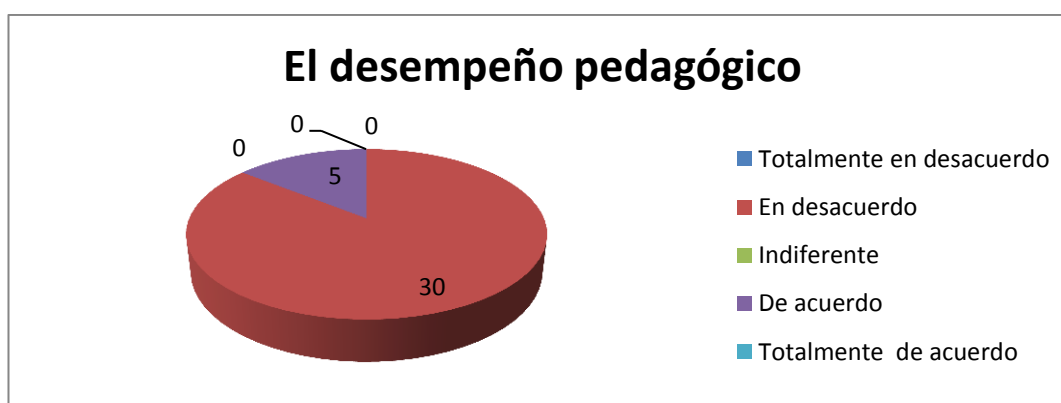
Tabla No.24: El desempeño pedagógico

¿Está de acuerdo con las actividades y el desempeño pedagógico que desarrolla el docente?			
Código	Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Ítem 10	Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
	En desacuerdo	30	85,71%
	Indiferente	0	0,00%
	De acuerdo	5	14,29%
	Totalmente de acuerdo	0	0,00%
	Total	35	100%

Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Grafico No.20: El desempeño pedagógico



Fuente: Representantes Legales

Elaborado: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Al realizar la encuesta se dio el 85.71% de los representantes legales están en desacuerdo con el desempeño pedagógico que presentan los docentes ya que no se ve reflejado el aprendizaje en los niños.

Análisis e interpretación de Datos

Una vez obtenido los resultados de la población mediante la encuesta realizada al docentes se comprobó que en la pregunta N. 8 el 88,89% creen que mediante el juego los niños desarrollan muchas destrezas, concordando así con lo estipulado en el capítulo II Fundamentación Filosófica en la cual Johan Huizinga entiende al juego como una cualidad intrínsecamente motivadora y el filósofo Juan Amos Comenio trabajó de forma científica en un proyecto en el cual integra el juego en la vida educativa es así que grandes filósofos utilizaron la lúdica como juego para llegar a un mejor aprendizaje desarrollando diferentes destrezas y habilidades en los niños y niñas.

De igual forma podemos ver que en la pregunta N.1 dirigida al docentes el 100% indica que si se debe utilizar técnicas lúdicas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje lo que concuerda con lo estipulado en el capítulo II Fundamentación Pedagógica en el cual indica que el objetivo de la pedagogía es estudiar sobre los fenómenos de la educación que conlleva métodos y procedimientos cada vez más perfeccionados como la utilización de técnicas lúdicas creando así una guía pedagógica en la cual indica la manera más eficaz de que enseñar, como enseñar y cuando hacerlo.

En la encuesta realizada a los representantes legales podemos ver en la pregunta N. 5 que el 97,14% están totalmente de acuerdo en que el juego permite socializarse mejor con las demás personas en concordancia con lo estipulado en el capítulo II Fundamentación sociológica en la cual indica que para incluir en la sociedad a niños y niñas enriquecidos en valores, respeto a los demás, autónomos y competentes para la vida en sociedad es necesario una educación basada en técnicas lúdicas como el juego logrando así una mejor integración y desarrollo social.

Resumen del procesamiento de los casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿La aplicación de las técnicas lúdicas incide en el desarrollo de los estudiantes? * ¿ Cree usted que los niños desarrollan destrezas cuando juegan?	35	85,4%	6	14,6%	41	100,0%

Tabla de contingencia ¿La aplicación de las técnicas lúdicas incide en el desarrollo de los estudiantes?? *¿Cree usted que los niños desarrollan destrezas cuando juegan?

% dentro de ¿Cree usted que los niños desarrollan destrezas cuando juegan

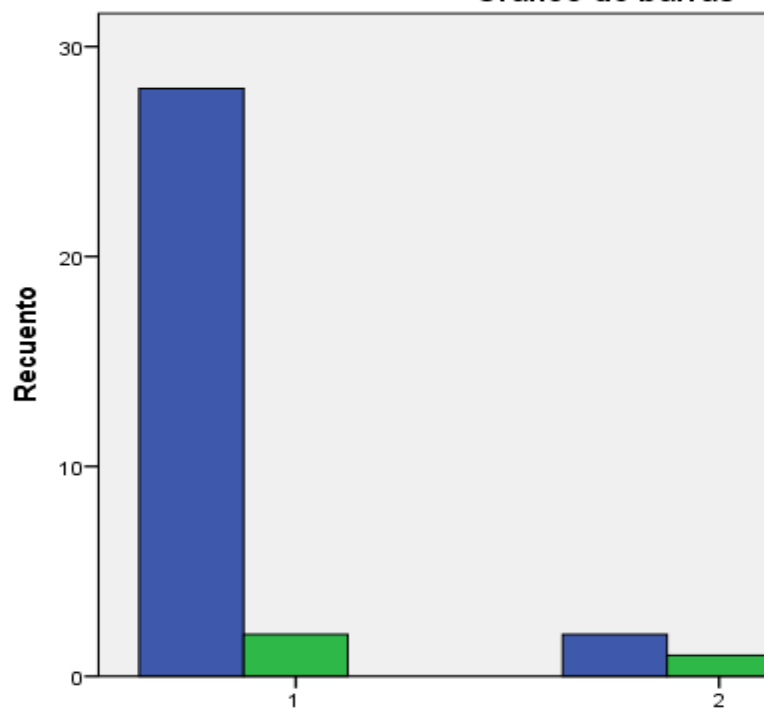
	¿Cree usted que los niños desarrollan destrezas cuando juegan			Total
	1	2	3	
¿La aplicación de las técnicas lúdicas incide en el desarrollo de los estudiantes? 1	93,3%	6,7%		100,0%
2	40,0%	20,0%	40,0%	100,0%
Total	85,7%	8,6%	5,7%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,311 ^a	2	,001
Razón de verosimilitudes	10,193	2	,006
Asociación lineal por lineal	13,222	1	,000
N de casos válidos	35		

a. 5 casillas (83,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,29.

Gráfico de barras



Correlación entre las variables

Objetivo específico No.1 Identificar el uso de técnicas lúdicas en clase mediante una encuesta a los docentes.

En las encuestas realizadas al directivo y docentes se pudo verificar que en la pregunta N. 7 el 77.77% de los docentes no utilizan técnicas lúdicas en el desarrollo de actividades escolares solo el 16,66% indicaron que si utilizan técnicas lúdicas pero necesitan una capacitación o un taller para poder utilizar correctamente las técnicas lúdicas de acuerdo a la necesidad de cada niño. Con estos porcentajes podemos comprobar que se cumple con el objetivo N. 1 en donde se pudo identificar el uso de técnicas lúdicas, por lo que es importante crear o desarrollar un taller basado en técnicas lúdicas para poder capacitar a los docentes y así incentivar una mejor educación y un mejor aprendizaje

Objetivo específico No.2 Evaluar el desempeño pedagógico del Docente Parvulario a través de una encuesta al representante legal.

En la pregunta N. 10 que habla sobre el desempeño pedagógico del docente el 85,71% de los representantes legales no están de acuerdo con el desempeño de los docentes ya que no se ve reflejado los conocimientos en los niños y niñas. Cumpliendo así con el objetivo N. 2 mediante el cual se pudo evaluar el desempeño pedagógico que presentan los docentes con lo cual se constata la falta de conocimientos sobre el uso de técnicas lúdicas para poder desarrollar actividades que generen aprendizaje, habilidades y destrezas.

Objetivo específico No.3 Diseñar un taller de Técnicas lúdicas de aprendizaje considerando los resultados obtenidos en la investigación.

Mediante la encuesta realizada al docentes en la pregunta N. 9 el 61,11% de los docentes están totalmente de acuerdo que es necesario diseñar un taller basado en técnicas lúdicas para así poder mejorar el sistema de aprendizaje de los estudiantes , de igual forma en la encuesta realizada a los representantes legales en la pregunta N.9 el 100% indicaron que es necesario implementar un taller de técnicas lúdicas y capacitar a los docentes para que brinden una educación de calidad, con estos porcentajes obtenidos se cumple con el objetivo N. 3 es así que vemos la necesidad de diseñar un taller basado en técnicas lúdicas para poder implementar en la unidad educativa y de esta forma capacitar a los docentes para que desarrollen actividades lúdicas para un mejor aprendizaje.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

1. Los docentes necesitan ser capacitados sobre la aplicación de diferentes técnicas lúdicas.
2. Las técnicas lúdicas permiten una mejor socialización
3. Aplicar el juego en las actividades recreativas permite desarrollar destrezas y habilidades.
4. Los representantes legales no están de acuerdo con las actividades y el desempeño pedagógico que desarrolla el docente.

5. La falta de comunicación y participación entre docentes y padres de familia sobre nuevas técnicas de enseñanza promueven a no brindar una educación integral.

Recomendaciones

1. Capacitar de forma continua a los docentes en temas sobre la utilización de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje
2. Aplicar actividades lúdicas en las aulas con el fin de interactuar y compartir de una forma agradable para los niños llegando así a una mejor socialización y el respeto por los demás.
3. Incluir el juego en las actividades diarias de los niños y niñas, desarrollando destrezas, habilidades y cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar
4. Crear una guía de actividades enmarcadas en áreas específicas a trabajar en esta etapa de aprendizaje logrando así mejorar el desempeño pedagógico en el cual los representantes legales estén conformes con la educación que reciben sus hijos.
5. Planificar días de integración entre docentes representantes legales, niños y niñas para tratar sobre las responsabilidades de cada uno con la familiarización de técnicas de enseñanza promoviendo de esta manera una educación integral.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

JUSTIFICACIÓN

El propósito de esta investigación será, colaborar con los docentes y representantes legales en un taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje para el beneficio académico permitiendo mejorar el desenvolvimiento dentro de la propia institución, logrando inculcarle el desarrollo de técnicas lúdicas en los niños y niñas de inicial dos de la escuela “Jorge Enrique Adoum”, Zona 8, Distrito 6, circuito 1, en la cooperativa Pastor Vera en la ciudad de Guayaquil, Provincia del Guayas. Con su variable Independiente: las técnicas lúdicas, variable dependiente: rol del docente parvulario.

El juego influye en el desarrollo de la creatividad y habilidad desde la edad infantil, por eso es preciso motivar a los niños para que representen en los juegos una diversión, en cada actividad que se realicen en aula o fuera de ella.

Al aplicar las técnicas lúdicas con la ayuda del docente en el aula se desarrollarán destrezas que permitan que los niños y niñas estén en capacidad de construir más conocimientos, también el docente porque se

enriquece en conocimientos nuevos en técnicas lúdicas obteniendo así más recursos para brindar una enseñanza de calidad. Los alumnos son beneficiados mediante el juego se logrará el dominio de la actividad lúdica y por ende se obtendrá un aprendizajes significativos.

Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Crear un taller de estrategias lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza– aprendizaje de niños de 4 a 5 años de edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover la actividad lúdica como estrategia orientada a desarrollar la creatividad de los docentes de Educación Inicial.
- Realizar prácticas lúdicas que desarrollen la creatividad de los docentes de educación inicial.
- Socializar entre los docentes y representantes legales el taller realizado que servirá de apoyo para la planificación diaria de los maestros.

ASPECTOS TEORICOS

Esta tesis se basa en el aspecto sociológico ya que se va a trabajar con el docente y los representantes legales en base a técnicas lúdicas logrando así incluir en la sociedad los niños y niñas en las labores culturales y sociales que se desarrollan en la institución creando un ambiente de recreación en el aprendizaje.

Trabajo en grupos que serán conformados con los niños de inicial dos.

Actividades que se van desarrollando con técnicas lúdicas para el buen manejo en sus habilidades y destrezas.

El docente estará ligado a los niños y niñas en sus necesidades, en cada actividad a realizar en el aula o el patio de la escuela.

También los familiares serán motivadores a dar a conocer lo enseñado por el docente haciendo orientador y participe de cada actividad.

Factibilidad de su aplicación

Este proyecto es factible por qué da soluciones de manera metodológica al problema planteado se puede llevar a cabo por que cuenta con los recursos necesarios que nos sirve de mucha ayuda y a tener más conocimiento en la investigación que se realice:

El trabajo se encuentra con los recursos financieros suficientes para poder solventar los gastos que se realizara al llevar este taller se movilizara papelería, recursos didácticos que han sido recaudado con la ayuda de los docentes, representantes legales para realizar las actividades.

Los materiales técnicos que se utilizaron para un mejor apoyo en la investigación dando una mejor orientación y conocimiento para poder desarrollar de una manera más eficaz son: Computadora, Laptop, Tablet, internet es importante para realizar las investigaciones

Contando con la ayuda del Director del plantel educativo personal docente representantes legales.

La educación se basa en un sistema donde tiene la finalidad de formación académica para una visión más científica con el objetivo de promover un desarrollo eficaz para el país. Donde los derechos a los

estudiantes sean indispensables promoviendo el respeto, discriminación, cultura etc. Para el proceso de la educación y ayudará a su comportamiento donde se formara en su aprendizaje.

La presente investigación se encuentra amparada legalmente en el: Artículo 27 de la Constitución del Ecuador, para garantizar un ambiente acorde a la calidad que se le debe dar a los niños y niñas de la escuela para su desarrollo, requerimientos, necesidades, intereses y disposiciones legales.

Descripción

El Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, muestra actividades dirigidas hacia los docentes y representantes legales de inicial dos para proporcionar su desarrollo de destrezas y habilidades de niños y niñas dentro y fuera del aula, demostrando su desenvolvimiento durante las actividades.

Las actividades propuestas estimularan el desarrollo y fortalecimiento de las técnicas lúdicas en los niños, utilizando estrategias didácticas que abarcan el ámbito social en inicial dos de la escuela fiscal mixta Jorge Enrique Adoum, incrementando así nuevos métodos, que serán manejados constante en las actividades, a dirigida al docente y hacia la meta propuesta.

Conclusión

En la presente investigación se observó que los niños no están utilizando las técnicas lúdicas, debido a la falta de formación por parte del docente el cual los niños y niñas son los afectados, por escasos recursos y desmotivación por el aprendizaje así también un bajo desarrollo de destrezas. La ventaja de utilizar las técnicas lúdicas el niño desarrollara el proceso en sus habilidades dentro y fuera de aula para brindar una serie de actividades divertidas, recreativas que fortalecerán su aprendizaje.

Sobre el temática desarrollada en la presente investigación sobre las técnicas lúdicas y el rol del docente, se observó los estudios en varias instituciones tales que con su información es de gran importancia para la investigación basado en métodos, objetivos y su metodologías las cuales obtendremos el objetivo planteado, a través de la variables permitiendo que el docente pueda identificar las necesidades de cada niño y niña.

Se utilizó los siguientes métodos que fue de ayuda para la investigación, para una búsqueda de conocimientos adecuados, logrando una serie ordenada de procedimiento y llegar a ser una investigación fundamentada mediante la aplicación de métodos y técnicas donde vamos a identificar las variables que operan que son las técnicas lúdicas y el rol del docente parvulario. Realizando una encuesta a docentes y representantes legales para obtener información con el fin de identificar la problemática existente de la escuela.

La propuesta es el taller para equipar al docente en las técnicas lúdicas permitiendo mejorar el desenvolvimiento dentro de la institución en cada actividad.

Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje

Índice

Caratula	Pág. 67
Índice	Pág. 68
Introducción	Pág. 69
Objetivo	Pág. 70
Importancia de la técnicas lúdicas en la escuela	Pág. 71
Estructura del juego	Pág. 72
La cooperación en el aula	Pág. 73
Fabricación del material	Pág. 75
Papel del docente y representante legales	Pág. 76
Evaluación y técnica	Pág. 79
Partes constitutivas del taller (planificaciones)	Pág. 80
Conclusión del taller	Pág. 100
Bibliografía	Pág. 101

INTRODUCCIÓN

Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario. La presente investigación se llevó a cabo en de la escuela “Jorge Enrique Adoum”, de la zona 8, distrito 6, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil, de la Provincia del Guayas, educación inicial, siendo la población de los niños de inicial 2 entre las edades de 4 a 5 años.

Es importante tener en cuenta que el taller de técnicas lúdicas va a ser tomado en base a la comodidad que presenta la institución ya sean los recursos por el cual se estarán realizando las diversas actividades recreacionales,

OBJETIVO

Demostrar en los niños y niñas el desarrollo de técnicas lúdicas hacia la actividad con destreza.

Importancia de la técnica lúdica en la escuela



La proyección de los educadores en la actualidad debe enfocarse en el desarrollo integral de sus alumnos, para lograrlo deben ser investigadores del entorno educativo y así poder identificar cuáles son las necesidades que presentan los alumnos, con el fin de elaborar un diseño pedagógico y planificar las actividades educativas para cumplir con todas las expectativas y así fortalecer habilidades y destrezas, ofreciéndoles una serie de herramientas y actividades que promuevan su aprendizaje significativo, en un ambiente de compañerismo donde puedan desarrollar sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Estructura del juego



Se elaborará una ficha,

- ❖ Identificar el lugar: el cuál debe ser apto para aplicar la actividad.
- ❖ Duración: el tiempo adecuado para realizar la actividad.
- ❖ Materiales: contar con insumos necesarios para llevar a cabo la dinámica y que tendrán que ser previstos.
- ❖ Objetivos: expectativas a cumplir una vez que se realice la actividad con los niños.
- ❖ Descripción de la actividad: desarrollar de una manera general la dinámica a seguir.

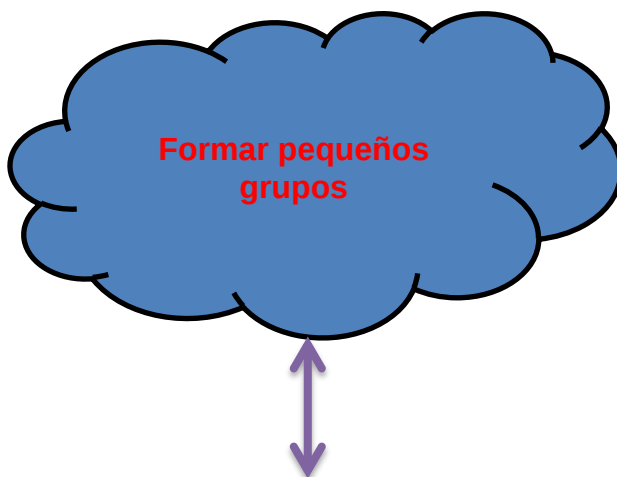
La cooperación

En el aula



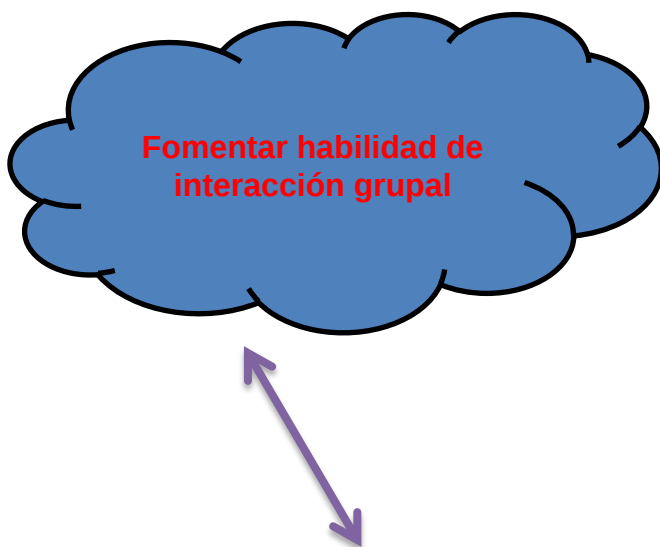
El trabajo en grupo no es nada nuevo y consiste en trabajar para alcanzar objetivos comunes, es algo que se observa habitualmente en las aulas. Sin embargo, el trabajo en grupo que sea realmente productivo ya no es tan habitual ya que cooperar significa algo más que colaborar porque añade ese componente emocional que hace que las relaciones entre miembros del grupo sean más cercanas y humanas. El trabajo en equipo de forma eficaz y delimitada, es una dinámica que requiere compromiso tanto del docente como de los niños, quienes han de establecer pasos previos para el correcto desarrollo del proceso.

Pautas para el desarrollo de un trabajo colaborador



El docente debe indicar cuantos miembros tendrá cada grupo, distribuir los alumnos en los distintos grupos y cuánto tiempo duraran los grupos,

las investigaciones realizadas aconsejan que los grupos más efectivos están integrados por tres miembros. Salvo excepciones, se deben formar aleatoriamente para favorecer la interrelación vínculos previos.



Fomentar habilidad de interacción grupal: antes de iniciar las actividades de cooperación, La interacción es un proceso comunicativo-formativo con el fin de que todos los miembros puedan establecer vínculos previos y aprenden directamente actitudes y valores.



Diseñar y seleccionar los recursos: más adecuados para cada actividad y características del grupo, el docente provee los recursos necesarios para así facilitar el aprendizaje significativo para niños y niñas tomando en cuenta la cantidad suficiente de materiales con una gran variedad que resulten atractivos para los niños. Lo cual será beneficioso para su aprendizaje.

Fabricación del material



- Los materiales deben de ser los adecuados según la actividad a realizar respecto al objetivo que se busca cumplir en niños y niñas, los cuales deben estar adaptados a sus aptitudes, características y necesidades.
- Que sean fáciles de manipular, para que los niños puedan utilizar el material de forma independiente, logrando desarrollar la actividad motora, cognitiva, afectiva y social.
- Que cuenten con las respectivas normas de seguridad.
- Que no favorezca actitudes de discriminación.
- Que posibilite al niño todas las acciones que éste pueda desarrollar.



Papel del docente y representantes legales



Ambientes de aprendizaje

Son espacios contruidos para favorecer de manera intencionada las diferentes formas de aprendizaje. Para lo cual como docentes debemos planear y diseñar un ambiente de aprendizaje de calidad el cual constituye situaciones de aprendizaje en el aula, en la escuela y en el entorno, pues el desarrollo de actividades no sólo tiene lugar en el salón de clases, sino fuera de él para promover y desarrollar todas las destrezas y habilidades en niños y niñas.

En la construcción de ambientes de aprendizaje destacan los siguientes aspectos:

Los ambientes de aprendizaje deben ser creados por los docentes, es por eso que el docente debe ser creativo e innovador para la realización.

Debe ser un ambiente seguro ordenado limpio y cómodo, para que los niños experimenten sensaciones de bienestar.

El docente debe tener claro el propósito educativo que se quiere alcanzar o el aprendizaje que se busca construir con los alumnos dentro de una planificación

Plantearse correctamente cuales son las actividades de aprendizaje que se van a ir desarrollando.

Aprovechar los espacios y sus elementos, lo cual permite las interacciones entre los alumnos y el maestro; siendo necesario que existan el suficiente espacio, ventilación, iluminación para el desarrollo armónico de las diferentes actividades.

El docente debe tomar en cuenta que las tecnologías de la información y la comunicación está cambiando radicalmente el entorno en el que los alumnos aprendían. Es por eso que nuestra función como docentes es la de generar recursos didácticos innovadores y propiciar ambientes en donde no solo el aula sea el medio donde se dé el aprendizaje.



Representantes legales

La participación de los representantes legales se constituye en un derecho individual y una responsabilidad ya que permite interactuar con el docente sobre los problemas presentes en los niños y como el representante legal debe ayudar en la formación de sus hijos.

Cuando los padres participan en la enseñanza de sus hijos, por lo general los hijos obtienen mejores resultados en la escuela, se portan mejor, y tienen actitudes más positivas hacia la escuela

Los representantes legales deben considerar las expectativas sobre el futuro académico de sus hijos, el control familiar del grado de cumplimiento en cuanto a los deberes escolares, la intensidad de la participación de los adultos en la ayuda a la hora de desarrollar habilidades y destrezas.

Es importante que los representantes legales se encuentren involucrados cien por ciento en el desarrollo académico de sus hijos para lo cual es necesario:

- Asistir a los diferentes eventos escolares que pueden ser deportivos, conciertos, exposiciones, reuniones para padres y maestros.
- Informarse sobre lo que ofrece la escuela, interactúe con otros padres de familia sobre los diferentes programas que brinda ya sea música deporte, actividades después de la escuela que podrían beneficiar a su hijo.
- Asista a las reuniones de padres y docentes

Evaluación y técnica

Son los procedimientos que el docente debe aplicar con el fin de obtener información acerca del aprendizaje alcanzado en niños y niñas, cada técnica de evaluación debe contener instrumentos de evaluación definidos como recursos diseñados para identificar fines específicos como:

Observación

Desempeño del niño

Aprendizaje que se ve reflejado en los conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

“los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades”

Michel Eyquem de Montaigne

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario

Autoras: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Eje integrador: motricidad y atención

Eje transversal: motricidad y atención

Tema específico: El Espejo y sus emociones

Objetivo: Desarrollar un conocimiento más preciso y objetivo de sí mismo mediante la identificación de las características físicas propias y de otros.
Estimular una valoración equilibrada y favorable de los atributos físicos.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, reconociéndose como parte importante de la misma.	ACTIVIDADES DE APERTURA -Canción Me miro en el espejo. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA -Juego del espejo. -identificar las parte de su cuerpo -salta con un pie al frente del espejo. ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS -Colorea el espejo.	Imágenes Canción Espejo grande Aula.	Reconocen sus cualidades. Aprende a decir sí o no según corresponda. Participación Activa. Demuestra clases con carteles.

ACTIVIDADES DE APERTURA

Me miro en el espejo

Me miro en el espejo, me quiero conocer.
Saber qué cara tengo, y de qué color la piel.

Me miro en el espejo, me quiero descubrir.
Contar las pocas pecas que tengo en mi nariz.

Me miro en el espejo, me quiero como soy.
No importa si soy flaco, o petiso y panzón.

Así soy yo, así soy yo.
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.
Porque así soy yo, así soy yo.
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.

Tal vez podría tener la mirada más cordial.
El abrazo más abierto y el ombligo en espiral.

Pero así soy yo, así soy yo.
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.
Porque así soy yo, así soy yo.
Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.



CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA

- Juego del espejo:

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

- identificar las parte de su cuerpo

Cabeza

Ojo,

Nariz

Boca,

Oreja.

- salta con un pie al frente del espejo.



ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

- Colorea el espejo



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario

Autoras: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Eje integrador: Relación lógica matemática.

Eje transversal: Relación lógica matemática.

Tema específico: La Risa

Objetivo: Desarrollar la autorregulación emocional mediante el afrontamiento mediado de situaciones que pueden provocar exaltación y alegría.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.	ACTIVIDADES DE APERTURA -Adivinanza del pato CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA -Juego pato y la pata -identificar las parte del juego. - ordenar las fichas. ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS -Colorea a la niña y el pato.	Imágenes Música	Demuestra las clases con imágenes. Participan activamente los Docentes. Demuestra clases con videos. Participación Activa.

ACTIVIDADES DE APERTURA

-Adivinanza

En la laguna nadando esta,

Y cuando habla dice...

Cuá, cuá, cuá...

¿Quién soy?



CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA

- Juego marcha del pato

El juego está compuesto por un pato de madera de tamaño considerable, un montón de fichas de patos y 8 orillas, estas dos últimas de cartón de buena calidad, las primeras circulares y las otras ovaladas.

- Identificar las partes del juego

Se colocan todas las fichas de orilla formando un círculo bien ancho, todas orientadas en el mismo sentido, y en el centro del círculo formado se colocan todas las fichitas de patitos, mostrando la cara en la que está la colita. Hay que intentar que no haya dos cartas de orilla iguales consecutivas.

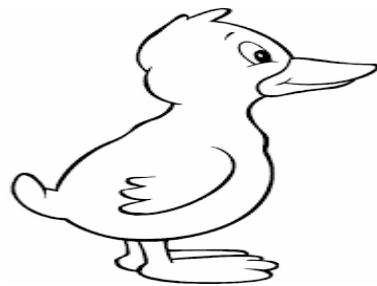
Luego se coloca a la pata en una de las fichas de orilla, en la parte del césped, mirando hacia la parte de la ficha en la que está el pato, ya se puede empezar.

- Ordenar las fichas



ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Colorea a la niña y el pato.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario

Autoras: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Eje integrador: Expresión corporal y motricidad.

Eje transversal: Expresión corporal y motricidad.

Tema específico: Masajitos

Objetivo: Promover el desarrollo de la autorregulación emocional mediante la conciencia y autoinducción de los estados de contracción y distensión. Practicar el masaje como una herramienta más para recuperar la relajación.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos,	ACTIVIDADES DE APERTURA -Canción la araña. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA -Juego de masajitos. -identificar la posición de los brazos. -masajea en la zona designada, ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS -Colorea la crema y la toalla.	Canción Crema Toalla Camilla	Demuestra las clases con videos interactivos. Participación activa. Relajamiento por medio de masaje. Participación activamente con los Docentes...

ACTIVIDADES DE APERTURA

Canción la pequeña araña

La pequeña araña
subió, subió, subió
vino la lluvia
y se la llevó.

Salió el sol
y todo lo secó
y la pequeña araña
subió, subió, subió.



CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA

-Juego de masajitos.



-Identificar la posición de los brazos.

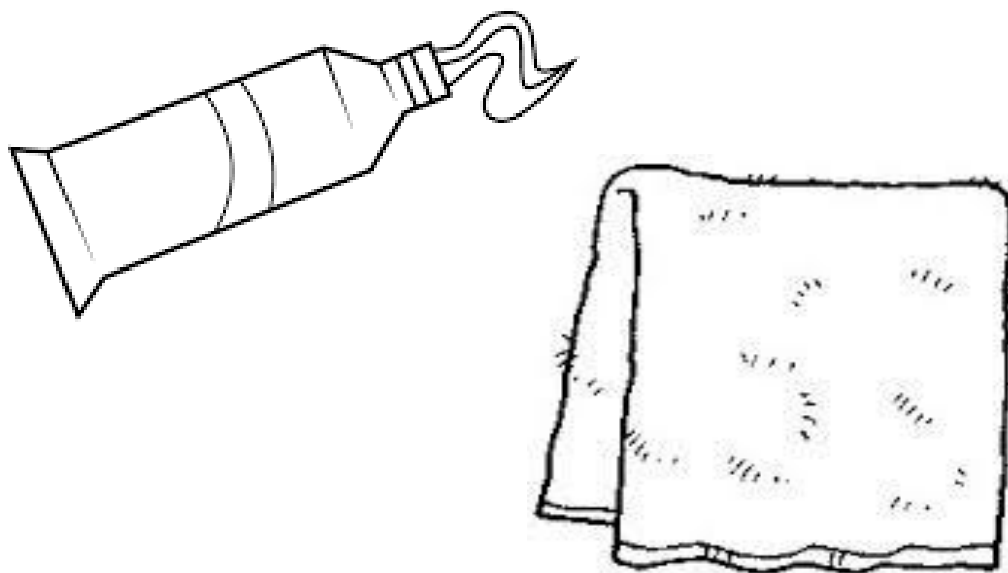


-Masajea en la zona designada,



ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Colorea la crema, y la toalla.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario

Autoras: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Eje integrador: Expresión artística.

Eje transversal: Expresión artística.

Tema específico: Títeres

Objetivo: Desarrollar un estilo de relación asertivo que permita a los participantes establecer interacciones sociales más satisfactorias, beneficios respetuosas y adaptativas.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.	ACTIVIDADES DE APERTURA -Dramatización digital de los animalitos. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA -Juego de la selva -Reconocer los animalitos. -interpretar los sonidos. ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS -Dibuja el animal que te gusto.	Láminas Patio Títeres digitales.	Participación activa con los Docentes. Obra de títeres y narración con docentes

ACTIVIDADES DE APERTURA

Dramatización de los animalitos.



CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA

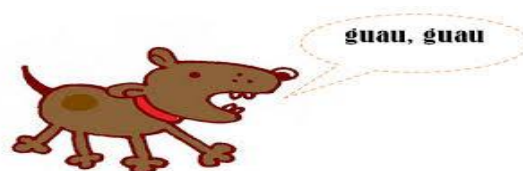
-Juego de la selva



-Reconocer los animalitos.



- interpretar los sonidos.



ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Dibuja el animal que te gusto.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Taller de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

DATOS INFORMATIVOS:

Tema: Las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario

Autoras: Maritza Altamirano y Cristina Ramírez

Eje integrador: Identidad y autonomía.

Eje transversal: Identidad y autonomía.

Tema específico: Contacto ciego

Objetivo: Desarrollar las habilidades de expresión y comprensión de estados afectivos como elementos centrales para conseguir autorregulación emocional.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN
Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.	ACTIVIDADES DE APERTURA - Canción Tres ratones ciego. CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA -Juego de la Gallinita ciega. -identificar quien lleva el pañuelo. - saltar en el patio donde le indique el circulo. ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS -Colorea a los niños jugando la gallinita ciega.	Canción Salón o espacio amplio y libre de obstáculos. Pañoletas (vendas).	Participación activa con Docentes. Realiza juegos con los Docentes en el patio.

ACTIVIDADES DE APERTURA

Canción: Tres ratones ciegos

Tres ratones ciegos

Tres ratones ciegos

Corren por ahí

Corren por ahí

Persiguen a la mujer del granjero

Su cola corto con cuchillo de acero

A caso as visto algo así,

Como tres ratones ciegos

Tres ratones ciegos

Tres ratones ciegos



CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA

-Juego Gallinita ciega

Gallinita ciega,
¿Qué se te ha perdido?
Una aguja y un dedal.
Da tres vueltas y lo encontrarás.



-Identificar quien lleva el pañuelo.
Un niño,
De los demás niños y niñas le rodean.

-Saltar en el patio donde le indique el círculo.



ACTIVIDADES DE CONSOLIDACION Y TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Colorea a los niños jugando la gallinita ciega.



Conclusiones

Las actividades propuestas estimularan el desarrollo y fortalecimiento del docente en las diversas actividades, utilizando técnicas lúdicas para desarrollar habilidades y estrategias donde son impartidas a los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela fiscal mixta Jorge Enrique Adoum, incrementando así su aprendizaje en las diferentes áreas donde realizan las actividades diarias, donde el taller es dirigida a los docentes hacia la meta propuesta.

Bibliografía

Álvarez, M. y Jurado, C. (2012). Didáctica de la educación infantil. Málaga

Argos, J. y Ezquerro, P. (2014). Liderazgo y Educación

Calderón et al, (2014). Universidad del Tolima. Colombia

Castro, M. y Rivero, M. (2016). El verdadero educador, es un profesional en permanente proceso de formación y realización que busca por sí mismo los medios para una permanente actualización. España

Código de la niñez y de la adolescencia:
Constitución del Ecuador

Domínguez, I. (2015). Teoría de la educación para maestros. Madrid

Gómez, L. (2016). Universidad de Barcelona. España

Linares, I. (2013). El juego infantil y su metodología

Mañú, J. y Goyarrola, I. (2012). Docentes Competentes. Madrid

Marín, I. (2015). El juego la esencia de la infancia

Padrino, M. (2012). Universidad latinoamericana y del Caribe. Venezuela

Portero, N. (2013). Universidad Nacional de Ambato. Ambato

Rodríguez, E. (2016). Experiencias Estética en los Primeros Años

Sarlé, P. (2012). Juego y Educación Inicial. Argentina

Tomón, M. y Hormigo, F. (2010). El juego en educación física. España

Tustón, S. (2012). Universidad Técnica De Ambato .Ambato

Unesco código CINE- UNESCO 2013

Venegas, F. García, M. y Venegas, A. (2013). El juego Infantil y su metodología. Málaga

https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_L%C3%ADco

www.alcantara.alicante.cl/convivencia-escolar/definicion

www.google.com.

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

<http://espaciosparaelaprendizaje.blogspot.com/2013/03/el-papel-del-docente-en-los-ambientes.html>

<http://trabajandoenedinf.blogspot.com/2015/04/10-frases-sobre-el-juego.html>

http://www.areaeducativa.com.ar/sitio/noticia_detalle.php?id=920

<https://es.slideshare.net/paco62/las-estrategias-y-los-instrumentos-de-evaluacin-desde-el-enfoque-formativo>

<https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021>

<https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/cooperacion-en-el-aula/>

<https://www.icrc.org/spa/assets/files/2012/aeh-fichas-ludicas-mayo-2012.pdf>

Anexo I
Carta de
aprobación de
tutor

Carta de
aceptación de
Institución
educativa

Máster.

Arq. Silvia Moy-Sang Castro Msc

Decana de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Ciudad.-

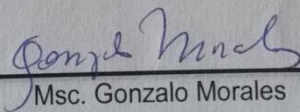
De mis consideraciones:

En virtud de la asignación por las Autoridades Académicas se me asignó consultor del trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciatura, tengo a bien informar lo siguiente:

Que las estudiantes egresadas: Altamirano Díaz Maritza Aracelly & Ramírez Tomalá Cristina Cecilia diseñó el proyecto educativo con el tema: **las técnicas lúdicas en el rol del docente parvulario en niños de 4 a 5 Años de la Escuela Fiscal Mixta "JORGE ENRIQUE ADOUM", de la ciudad de Guayaquil del año 2017-2018**, siendo su propuesta: **Diseñar un taller de técnicas lúdicas para el docente**, el mismo que se ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Informo que las egresadas han cumplido satisfactoriamente el proyecto, ejecutando sus diferentes etapas constitutivas, por lo expuesto, se procede a la aprobación del proyecto, y pone a consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente.


Msc. Gonzalo Morales

Consultor



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía
Letras y Ciencias de la
Educación

Carrera Educadores
de Párvulos



Guayaquil, 7 de agosto de 2017

Lcdo.

Efraín Bayas Bayas

Director Escuela de Educación Básica "Jorge Enrique Adoum"

Ciudad

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que las egresadas **ALTAMIRANO DIAZ MARITZA ARACELLY y RAMIREZ TOMALA CRISTINA CECILIA** realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educadores de Párvulos.

TEMA: **LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ROL DEL DOCENTE PARVULARIO.**

PROPUESTA: **TALLER DE TÉCNICAS DE APRENDIZAJE PARA DOCENTE.**

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,

Dra. Blanca Bermeo Álvarez, MSc.

Directora

Carrera Educadores de Párvulos



	FUNCIONARIO RESPONSABLE	CARGO
Elaborado por:	Ing. María Fajardo Espinoza	Secretaría
Revisado y aprobado por:	Dra. Blanca Bermeo Álvarez, MSc.	Directora

Caminemos "juntos a la excelencia"

Guayaquil, 8 de Agosto del 2017

DRA.

Blanca Bermeo Álvarez, MSc.

Directora Carrera Educadores de Párvulos

Ciudad

De mi consideración:

Saludos cordiales, mediante el presente me dirijo a usted con el fin de poner en su conocimiento que se autoriza a las egresadas: **MARITZA ARACELLY ALTAMIRANO DIAZ** y **CRISTINA CECILIA RAMIREZ TOMALÁ** realicen el proyecto educativo en esta institución: Escuela de Educación Básica 'Jorge Enrique Adoum', previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación, mención educadores de párvulos.

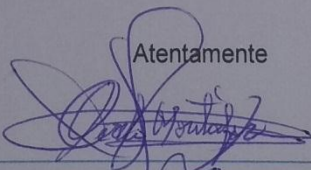
TEMA: las técnicas lúdicas en el rol del docente

PROPUESTA: Taller de técnicas de aprendizaje para docentes

Para que puedan recabar la información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros) para el desarrollo de la investigación.

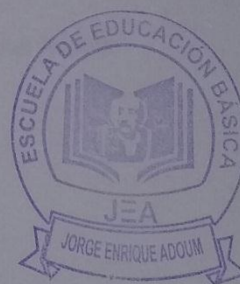
Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted

Atentamente

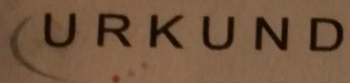


Lcdo. Vidal Cirilo Montufar Fuentes

Director Escuela de Educación Básica "Jorge Enrique Adoum"



Anexo II
Captura de
pantalla de
Urkund
Certificado
firmado por
responsable del
sistema
antiplagio



Urkund Analysis Result

Analysed Document:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL3.pdf (D29299936)
Submitted:	2017-06-09 15:54:00
Submitted By:	cristina.ceciliaramirez@hotmail.com
Significance:	5 %

Sources included in the report:

CHUGCHILAN-DELGADO S.A.pdf (D11485583)
Tesis Don Ponce para revisar.....docx (D18097310)
IF-T-DO-0017.docx (D25929471)
<http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37975.pdf>

Instances where selected sources appear:

12

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Cristina Ramirez", enclosed within a hand-drawn oval.

Guayaquil, octubre del 2017

MSC.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, Arq.

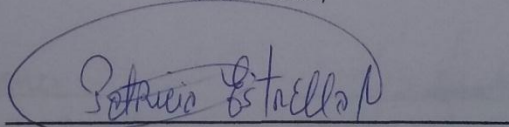
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACION
Ciudad.

De mis consideraciones:

Para los fines legales pertinentes que el proyecto educativo con el tema **LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ROL DEL DOCENTE PARVULARIO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA" JORGE ENRIQUE ADOUM"**, PROPUESTA DISEÑAR UN TALLER DE TÉCNICAS LÚDICAS QUE AYUDEN AL DOCENTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. Elaborado por las egresadas **ALTAMIRANO DIAZ MARITZA ARACELLY, RAMIREZ TOMALÁ CRISTINA CECILIA** ha sido revisado por el sistema Urkund, por lo que el resultado ha sido con el 5% demostrando que cumple con las condiciones que el mismo exige encontramos **APTO** para presentar el proyecto educativo a las autoridades competentes. Se adjunta el documento impreso en el sistema de Urkund.

Por la atención que nos da a la presente quedo de usted muy agradecida.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Patricia Estrella", is written over a horizontal line.

LCDA.PATRICIA ESTRELLA MSC.

Gestora de Titulación

Anexo III

Evidencias fotográficas



Nos encontramos en los exteriores de la escuela con el Sr. Director





Nos encontramos en la dirección firmando la autorización





En el salón de clases realizando el taller



Anexo IV

Instrumentos de investigación



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
MENCION: EDUCADORES DE PÁRVULOS
SISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR PRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTORES Y DOCENTES DE LA ESCUELA
FISCAL MIXTA "JORGE ENRIQUE ADOUM" DEL CANTÓN GUAYAQUIL,
PROVINCIA DEL GUAYAS.

N.	PREGUNTAS
1)	¿Se debe utilizar técnicas lúdicas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje? Si ☐ No ☐ Tal vez ☐ Indiferente ☐
2)	¿En las labores recreativas se debe aplicar el juego? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐
3)	¿La aplicación de las técnicas lúdicas incide en el desarrollo de los estudiantes? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐
4)	¿Promueve usted un ambiente de confianza necesaria en el aula? Nunca ☐ Casi nunca ☐ A veces ☐ Casi siempre ☐ Siempre ☐

5)	¿Considera usted que las técnicas lúdicas permiten socializarse? Nunca ☐ Casi nunca ☐ A veces ☐ Casi siempre ☐ Siempre ☐
6)	¿Considera usted que las técnicas lúdicas sirven para evaluar a los estudiantes? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐
7)	¿Desarrolla actividades con técnicas lúdicas para generar aprendizajes? Si ☐ No ☐ Tal vez ☐ Indiferente ☐
8)	¿Cree usted que los niños desarrollan destrezas cuando juegan? Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☐ Bastante ☐
9)	¿Es necesario un taller de técnicas lúdicas para mejorar las estrategias y el aprendizaje para la formación del estudiante? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐
10)	¿Se deben implementar talleres de técnicas lúdicas que ayuden al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐

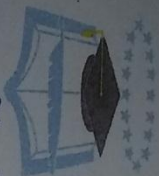


UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
MENCION: EDUCADORES DE PÁRVULOS
SISTEMA DE EDUCACION SUPERIOR PRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES DE LA ESCUELA
FISCAL MIXTA "JORGE ENRIQUE ADOUM" DEL CANTÓN GUAYAQUIL,
PROVINCIA DEL GUAYAS.

N.	PREGUNTAS
1)	¿Se debe aplicar técnicas lúdicas como parte de la enseñanza para sus hijos? Mucho ☐ Poco ☐ Nada ☐
2)	¿Es necesario que los niños jueguen en el patio de la escuela para generar aprendizaje? Nunca ☐ Casi nunca ☐ A veces ☐ Casi siempre ☐ Siempre ☐
3)	¿Cuándo los niños juegan creen que desarrollan algunas habilidades? Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☐ Bastante ☐
4)	¿La aplicación de Técnicas lúdicas incide en el desarrollo de los niños? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐

5)	¿Cree que el juego permite socializarse? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐
6)	¿El docente da a conocer las falencias que presentan los niños en el aprendizaje? Nunca ☐ Casi nunca ☐ A veces ☐ Casi siempre ☐ Siempre ☐
7)	¿Cree usted que los padres deben aplicar estrategias para la orientación de tareas en casa? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐
8)	¿Se debe utilizar un tiempo necesario para desarrollar juegos en la casa? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐
9)	¿Se deben implementar talleres de técnicas lúdicas en el aula? Nunca ☐ Casi nunca ☐ A veces ☐ Casi siempre ☐ Siempre ☐
10)	¿Está de acuerdo con las actividades y el desempeño pedagógico que desarrolla el docente? Totalmente en desacuerdo ☐ En desacuerdo ☐ Indiferente ☐ De acuerdo ☐ Totalmente de acuerdo ☐



TUTORA: Rbd. Gonzalo Morales IJ REPORTE DE SEGUIMIENTO A TRABAJO DE TITULACIÓN

TIPO DE TITULACIÓN PRESENCIAL

FACULTAD: CARRERA DE PÁRVULO

TÍTULO DE PROYECTO Técnicas lúdicas en el rol del docente Párvulo en niños y niñas de 4-5 años

NOMBRE DE LAS ESTUDIANTES: Martha Alvarado y Cristina Ramirez

N° DE TUTORIA	FECHA DE TUTORIA	ACTIVIDADES DE ESTUDIANTES	DURACIÓN		TAREAS ASIGNADAS	FIRMA DE TUTOR	FIRMA DE ESTUDIANTES
			INICIO	FIN			
6	24-01-17	Antecedentes	10:00	11:00	Elaborar fundamentos metodológicos	SmS	Martha Alvarado
7	31-01-17	Bases técnicas	10:00	11:00	Requisitos de los Subtítulos organizar el marco teórico	SmS	Martha Alvarado
8	17-02-17	Revisión de temas	10:00	11:00	Elaborar el cuestionario	SmS	Martha Alvarado
9	24-02-17	Revisión capít 3	11:00	12:00	Técnicas e instrumentos	SmS	Martha Alvarado
10	30-03-17	Trabajo y desarrollo de investigación	10:00	11:00	Indicadores en el proyecto	SmS	Martha Alvarado
11	10-05-17	Revisión capít 3	10:00	11:00	Subtitulación de la investigación	SmS	Martha Alvarado
12	24-05-17	Revisión capít 4	10:00	11:00	Subtitulación de la investigación	SmS	Martha Alvarado
13	31-05-17	Revisión Final del Proyecto	10:00	11:00	Subtitulación de la investigación	SmS	Martha Alvarado

OBSERVACIÓN: capítulo 1, 2, 3 y 4 (100%)

FIRMA: Gonzalo Morales

