



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

**PROYECTO EDUCATIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN**

EDUCADORES DE PÁRVULOS

**INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA
EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE**

5-6 AÑOS UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO

ESTRADA CARMONA. DEL PERIODO

LECTIVO 2017-2018 DISEÑO DE

UNA GUÍA METODOLÓGICA

PARA DOCENTES

COD: EI

AUTORAS: SEGURA VILLAFUERTE BETSY MARIBEL

PÁRRAGA SALTOS KATHERINE MARIBEL

CONSULTORA: MSc. RITA GARCÉS SILVA

GUAYAQUIL, NOVIEMBRE 2017

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL

TEMA: INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA
METODOLÓGICA EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE EN LOS
NIÑOS DE 5-6 AÑOS UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO ESTRADA
CARMONA. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA
DOCENTES.

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro MSc.
DECANA

MSc. Wilson Romero Dávila
SUBDECANO

Lcda. Patricia Estrella Acencio MSc

DIRECTORA ENCARGADA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO

Guayaquil, 10 NOVIEMBRE 2017

Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.

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

Ciudad.-

De mí consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron como Consultora Académica de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educadores de Párvulos el 2 de Mayo del 2017

Tengo bien a informar lo siguiente:

Que las egresadas Segura Villafuerte Betsy Maribel con C. C.: 094065416-3; y Párraga Saltos Katherine Maribel con C. C.: 0928631407 diseñaron el proyecto educativo con el tema: INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5-6 AÑOS UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO ESTRADA CARMONA. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

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

Atentamente,

MSc. Rita Garcés
CONSULTORA

Guayaquil, 10 NOVIEMBRE 2017

Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.

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

Ciudad.-

Derechos Intelectuales

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el tema: Influencia del juego como estrategia metodológica en el proceso del aprendizaje en los niños de 5-6 años unidad educativa fiscal Emilio Estrada Carmona. Diseño de una guía metodológica.

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

Atentamente,

Segura Villafuerte Betsy Maribel

C. C.: 094065416-3

Párraga Saltos Katherine Maribel

C. C: 0928631407

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

PROYECTO

TEMA: INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5-6 AÑOS UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO ESTRADA CARMONA. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES.

APROBADO

Tribunal 1

Tribunal 2

Tribunal 3

Segura Villafuerte Betsy Maribel

C. C.: 094065416-3

Párraga Saltos Katherine Maribel

C. C: 0928631407

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

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

Tribunal 1

Tribunal 2

Tribunal 3

Segura Villafuerte Betsy Maribel
C. C.: 094065416-3

Párraga Saltos Katherine Maribel
C. C: 0928631407

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico primordialmente al pilar fundamental de mi vida a ti Dios que nos das fortaleza de seguir adelante en todos mis propósitos a mi esposo Iván Chavarría que nos apoya incondicionalmente para realizar mi objetivo a mis tíos Javier Segura y Santiago Segura por su apoyo esencial para culminar esta carrera a mi madre por ser la que motiva a avanzar día a día y a mi hijo Jesús por ser mi motivación para culminar esta meta.

Betsy Segura Villafuerte

Primordialmente dedico este trabajo a Papito Dios por guiarme en el camino de la sabiduría dándome la confianza necesaria para cumplir con todo los propósitos dispuestos por él, por darme salud y vida. A mi madrecita María por brindarse su fiel confianza y tiempo suficiente en todo momento, formando parte fundamental de mi vida, a mi esposo por su comprensión ideal en cada momento y a mis hijos que son mi motor de vida y mi fortaleza en cada momento y en cada paso que doy.

Katherine Párraga Saltos

AGRADECIMIENTO

Estamos muy agradecidas con Dios por guiarnos y darnos esa chispa de aliento para culminar con éxito nuestra profesión, de antemano agradecemos a la directiva de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Educadores de Párvulos por guiarnos por el camino del conocimiento. A todos los maestros ya que ellos nos enseñaron valorar los estudios y a superarnos cada día y por el apoyo y constancia nos llevamos bellos recuerdos de cada uno de ellos, principalmente nuestra tutora Msc. Rita Garcés por brindarnos su tiempo y al guiarnos en la culminación de este proyecto educativo

Betsy Segura Villafuerte

Katherine Párraga Saltos

INDICE GENERAL

Paginas Preliminares	Página
Portada.....	i
Carta directivos.....	ii
Carta aprobacion consultor academico.....	iii
Cesión de derecho.....	iv
Aprobación de tribunal.....	v
Calificación de tribunal.....	vi
Dedicatoria	vii
Agradecimiento.....	viii
Indice general	ix
Indice de cuadros	xiii
Indice de gráficos.....	xv
Resumen	xvii
Abstract	xviii
Introducción	1
CAPÍTULO I.....	3
El problema	3
Contexto de la investigación	3
Situación conflicto	6
Hecho científico.....	7
Causas	8
Formulación del problema	8
Objetivos de investigación	8
Objetivos generales.....	8
Objetivos específicos	9
Interrogantes de la investigación	9
Justificación.....	10
CAPITULO II.....	12
Marco teórico.....	12
Antecedentes del estudio	12
Bases Teóricas.....	16

Influencia	16
Las Estrategias	17
Las Estrategias metodológicas	18
El Aprendizaje	18
1ra Etapa: incompetencia inconsciente	20
2da Etapa: incompetencia consciente	21
3ra Etapa: competencia consistente	22
4ta Etapa: competencia inconsciente	22
Estrategias lúdicas de aprendizaje	23
Estrategia Comunicación Rítmica	24
Canciones	24
Etimología de la canción	24
Usos y aplicaciones de canciones infantiles	24
Clasificación de las canciones por su función	25
Beneficios de la canción infantil	25
Poemas	26
Estrategia Motivación y Equipo	27
Juegos grupales	27
Estrategia del Relato	28
Cuentos:	28
El juego	29
Teorías acerca del juego	31
Teoría del juego como anticipación funcional por Karl Groos	32
Teoría Piagetiana	32
Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:	33
Teoría Vygotskyana	33
Juegos didácticos	34
Juegos recreativos	35
Diferencia entre juego didáctico y juego recreativo	36
Tipos de juegos educativos	37
Juegos de Memoria	37
Rompecabezas	37

Adivinanzas.....	38
Los cuentos.....	38
Figuras de plastilina	38
Sopa de letra.....	39
Juegos de relacionar	39
Crucigramas.....	39
Juegos de encontrar las diferencias	40
Juegos de laberintos	40
Juegos tecnológicos.....	40
Fundamentaciones	40
CAPÍTULO III.....	45
Metodología, proceso, análisis y discusión de resultados.....	45
Diseño metodológico	45
Proyecto factible.....	46
Investigación documental o bibliográfica	47
Investigación de campo.....	47
Investigación descriptiva	48
Investigación Correlacional	48
Población y muestra	49
Cuadro de operacionalización de variables	51
Métodos de investigación	52
Técnicas de investigación.....	53
Encuesta	54
Entrevista	54
Observación	55
Instrumento de Investigación.....	55
Análisis de datos	56
Análisis y discusión de resultados	78
Prueba del Chi Cuadrado	81
Correlación entre variables.....	83
Conclusiones y recomendaciones	85
Conclusiones.....	85

Recomendaciones.....	86
CAPITULO IV	87
Propuesta.....	87
Justificación.....	87
Objetivos de la Propuesta.....	88
Objetivo general:	88
Objetivos específicos:	88
Aspectos teóricos	88
Guía metodológica	90
Factibilidad de su aplicación	90
Beneficiarios.....	93
Impacto	93
Descripción.....	93
Guía metodológica.....	95
Índice de guía metodológica	96
actividades	100
Conclusiones.....	127
Bibliografía.....	128
Referencias bibliográficas	131
Webgrafía	133
Anexos	134

INDICE DE CUADROS

	Pág
Cuadro N° 1 Diferencia entre el juego didáctico y juego recreativo.....	33
Cuadro N° 2 Población.....	46
Cuadro N° 3 Muestra.....	47
Cuadro N° 4 Cuadro de Operacionalización De Variables.....	48
Cuadro N° 5 El juego estrategia metodológica básica en la educación Inicial.....	53
Cuadro N° 6 El juego es una estrategia que permite.....	54
Cuadro N° 7 Frecuencia uso juegos didácticos en su clase, durante la semana.....	55
Cuadro N° 8 Planificación de juegos.....	56
Cuadro N° 9 Aprendizaje en niños de 5 a 6 años con juegos como estrategias metodológicas.....	57
Cuadro N° 10 El niño aprende jugando.....	58
Cuadro N° 11 Aplicación de estrategias metodológicas activas.....	59
Cuadro N° 12 Selección de juegos didácticos.....	60
Cuadro N° 13 Una guía de juegos didácticos sería un instrumento de gran apoyo en su labor docente	61
Cuadro N° 14 En la institución existen condiciones que favorezcan la implementación de una guía metodológica.....	62
Cuadro N° 15 El juego de los primeros años de vida.....	63
Cuadro N° 16 El juego método que le permite.....	64
Cuadro N° 17 Frecuencia del juego en casa durante la semana...	65
Cuadro N° 18 Usted forma parte del juego cuando el niño realiza esta actividad.....	66
Cuadro N° 19 Para alcanzar aprendizaje en niños de 5 a 6 años es mejor hacerlo jugando.....	67
Cuadro N° 20 El niño aprende jugando.....	68
Cuadro N° 21 El aprendizaje en los primeros años de vida requiere	

que el docente aplique juegos activos en que interaccionen los niños.....	69
Cuadro N° 22 ¿Cree usted que la maestra trabaja con juegos?.....	70
Cuadro N° 23 ¿Les gustaría que trabajen con más juegos en la escuela?.....	71
Cuadro N° 24 ¿cree usted que los niños aprenden jugando?.....	72
Cuadro N° 25 Prueba del Chi Cuadrado.....	78
Cuadro N° 26 Prueba del Chi Cuadrado.....	79

INDICE DE GRÁFICOS

	Pág
Gráfico N° 1 El juego estrategia metodológica básica en la educación Inicial.....	53
Gráfico N° 2 El juego es una estrategia que permite.....	54
Gráfico N° 3 Frecuencia uso juegos didácticos en su clase, durante la semana.....	55
Gráfico N° 4 Planificación de juegos.....	56
Gráfico N° 5 Aprendizaje en niños de 5 a 6 años con juegos como estrategias metodológicas.....	57
Gráfico N°6 El niño aprende jugando.....	58
Gráfico N° 7 Aplicación de estrategias metodológicas activas...	59
Gráfico N° 8 Selección de juegos didácticos.....	60
Gráfico N° 9 Una guía de juegos didácticos sería un instrumento de gran apoyo en su labor docente.....	61
Gráfico N° 10 En la institución existen condiciones que favorezcan la implementación de una guía metodológica.....	62
Gráfico N° 11 El juego de los primeros años de vida.....	63
Gráfico N° 12 El juego método que le permite.....	64
Gráfico N° 13 Frecuencia del juego en casa durante la semana	65
Gráfico N°14 Usted forma parte del juego cuando el niño realiza esta actividad.....	65
Gráfico N° 15 Para alcanzar aprendizaje en niños de 5 a 6 años es mejor hacerlo jugando.....	67
Gráfico N° 16 El niño aprende jugando.....	68
Gráfico N° 17 El aprendizaje en los primeros años de vida requiere que el docente aplique juegos activos en que interaccionen los niños.....	69
Gráfico N° 18 ¿Cree usted que la maestra trabaja con juegos?	70
Gráfico N° 19 ¿Les gustaría que trabajen con más juegos en la escuela?.....	71

Gráfico N° 20 ¿cree usted que los niños aprenden jugando?.....	72
Gráfico N° 21 Pruebas de chi-cuadrado.....	79



Universidad de Guayaquil

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

INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA
EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE
5-6 AÑOS UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO
ESTRADA CARMONA. DEL PERIODO
LECTIVO 2017-2018 DISEÑO DE
UNA GUÍA METODOLÓGICA
PARA DOCENTES.

Autoras: Betsy Segura Villafuerte
Katherine Párraga Saltos

Consultora: MSc. Rita Garcés

RESUMEN

El juego es uno de los medios más relevantes en el ámbito educativo ya que sirve como base fundamental para que el niño pueda interiorizar los conocimientos requeridos, por lo tanto se vio la necesidad de realizar este trabajo de proyecto educativo, el cual fue desarrollado en la en la unidad Educativa Emilio Estrada Carmona en el área de educación en primer año de educación básica con la finalidad de detectar el escaso uso de actividades lúdicas en aula. Tomando en cuenta que uno de los objetivos es evidenciar la influencia del juego como estrategia metodológica ocasionada por la baja utilización del juego en el proceso del aprendizaje por lo que se presentan problemas del bajo rendimiento académico en los estudiantes al momento de la participación en clases. Es un proyecto factible, se aplicó encuesta y entrevista a la muestra seleccionada, lo que aportó previo análisis, a la construcción de una guía metodológica.

Palabras claves: Juego Estrategia Actividades



Universidad de Guayaquil

xviii

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

**INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA
EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE
5-6 AÑOS UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO
ESTRADA CARMONA. DEL PERIODO
LECTIVO 2017-2018 DISEÑO DE
UNA GUÍA METODOLÓGICA
PARA DOCENTES.**

**Autoras: Betsy Segura Villafuerte
Katherine Párraga Saltos**

Consultora: MSc. Rita Garcés

ABSTRACT

The game is one of the most relevant media in the educational field since it serves as a fundamental basis for the child to internalize the required knowledge, therefore the need to carry out this educational project work was seen, which was developed in the in the Educational Unit Emilio Estrada Carmona in the area of education in first year of basic education with the purpose of detecting the scarce use of playful activities in the classroom. Taking into account that one of the objectives is to demonstrate the influence of the game as a methodological strategy caused by the low use of the game in the learning process, so there are problems of low academic performance in students at the time of participation in classes. It is a feasible project, a survey and interview was applied to the selected sample, which contributed previous analysis, to the construction of a methodological guide.

Keywords: Game

Strategy

Activit

INTRODUCCIÓN

A través de la evolución y de la educación en el mundo, la historia y lo que se ha escrito en ese sentido habla sobre factores educativos que involucran cierto grado de asociación con los resultados del aprendizaje de los estudiantes en consonancia con otros elementos de su desarrollo personal, a lo cual se considera de aplicación reciente.

Se vive una encrucijada histórica, magnificada por los cambios vertiginosos de los actuales tiempos, un momento de crisis según criterio de algunos, que se vislumbra como el surgimiento de una nueva sociedad, la "sociedad de la información", denominación que se hace entre otras cosas por las facilidades de acceso, cada vez mayores, a datos e información de la más variada índole y por diferentes medios a una cantidad de personas, y con la capacidad de transformar una sociedad, como no se ha podido observar en la historia de los pueblos.

Desde los años cincuenta hasta los ochenta, la investigación educativa reforzó este supuesto. El resultado más consistente de la investigación educativa en estos años se refería a la capacidad explicativa del contexto socioeconómico y cultural sobre los logros de la gestión educacional.

En el último decenio los sistemas educativos latinoamericanos han privilegiado los esfuerzos encaminados al mejoramiento de la calidad de la educación y en este empeño se ha identificado a la variable "desempeño profesional del maestro" como muy influyente, determinante, para el logro del salto cualitativo de la gestión educativa.

Hoy se aprecia un cierto consenso en la idea de que el fracaso o el éxito de todo sistema educativo, depende fundamentalmente de la calidad

de las actividades vinculadas al aprendizaje como del desempeño de sus docentes.

El desarrollo vertiginoso de las innovaciones tecnológicas en las diferentes ramas del saber y por las exigencias de una misma sociedad surge la necesidad de crear una alternativa que como acción natural en el niño favorezca sus intereses de aprendizaje, esto es, el juego el mismo que a través de múltiples acciones que pueden realizarse para ello.

Ahora bien a fin de lograr una ilustración en este sentido se debe indicar que el desarrollo de este trabajo describe en cada uno de los capítulos involucra información relevante de una problemática educacional que luego de la ejecución de un proceso investigativo y su correspondiente análisis, se procede al planteamiento de una alternativa de solución. Es oportuno indicar que, con el propósito de poder ilustrar de mejor manera, el proyecto se desarrolla en cuatro capítulos:

Capítulo I: El problema trata sobre el planteamiento del problema, la ubicación de un conflicto determinando sus causas y consecuencias.

Capítulo II: Marco teórico contempla una vasta información que describe la autenticación del estudio y las bases teóricas relacionadas al tema.

Capítulo III: Metodología, proceso, análisis y discusión de resultados de investigación en el cual se mencionan los instrumentos de evaluación que se ejecutaron en el proyecto.

Capítulo IV: Propuesta se fija una discreta aspiración en las autoras, con la pretensión del que presente trabajo de investigación, permita el nacimiento de algunas interrogantes que puedan contribuir a la adopción de mecanismos que coadyuven al mejoramiento de los niveles educativos del país, y con ello el bienestar de toda una sociedad que, sin duda, bien lo merece.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación

Desde los tiempos primeros de la humanidad se ha podido evidenciar que los juegos son grandes pasiones que lleva por dentro el ser humano, y esta condición hace suponer que, en la ejecución de los procesos de aprendizaje en un niño, estos serán más efectivos si se lleva a cabo actividades lúdicas que formen parte del establecimiento de estrategias metodológicas que permitan que a base del juego el niño pueda crecer en todo sentido.

Lo afirmado en el párrafo anterior procura en este trabajo la realización de una investigación fundamentada en el aprendizaje del ser humano, la misma que es constante, por lo tanto, el sistema educativo en la educación inicial debe contemplar el desarrollo de un curso de acción que marque una diferencia y motiven el interés de aprender en los estudiantes debido a que ellos aprenden jugando.

El aprendizaje es una condición natural en la vida del ser humano quien constantemente ejecuta un proceso de asimilación de conocimientos con mayor capacidad de captación en la edad infantil. En estos primeros años de vida, el aprendizaje debe obedecer a los intereses propios de las condiciones de los niños, por lo tanto, corresponde a la etapa de la educación inicial desarrollar las estrategias que permitan que los niños se hagan del conocimiento.

La condición del niño en los primeros años de vida, tiene una consideración fundamental para que el sistema educativo pertinente alcance los objetivos de aprendizaje con la aplicación de una alternativa estratégica que favorezca tales intereses, en ello el juego constituye un recurso básico como estrategia metodológica para involucrar al niño en el proceso de aprendizaje. El currículo de educación inicial debe basar sus propuestas de aprendizaje en el juego como un accionar que coadyuva al crecimiento en general del niño.

Es de conocimiento que el juego vinculado al proceso de aprendizaje es un factor multiplicador de crecimiento y desarrollo en los niños y ha de incidir de manera prevalente en la conformación de la personalidad de éstos, ya que con la adquisición de conocimientos y la aplicación de estos como actividad básica de un proceso de aprendizaje estarán en capacidad de desarrollarse favorablemente y acceder a la vida cotidiana.

En virtud de ello ha de establecerse un mecanismo de motivación que se genere dentro de los juegos determinando su importancia, y su utilización de manera correcta como estrategia que coadyuva positivamente al proceso de aprendizaje.

Ahora bien, esta problemática del aprendizaje es un evento que en el mundo actual fija interrogantes sobre la condición de los estudiantes dentro del proceso educativo sea cual sea su nivel, lo cual ha de llevar a las autoras del presente estudio un análisis de los procesos de aprendizaje ejecutados en el Ecuador y de manera particular en la Unidad Educativa fiscal Emilio Estrada Carmona ubicada en la cooperativa " Voluntad de Dios" Zona 8 Distrito 8 Circuito 5 Provincia Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Tarqui Manzana z 120 Solar 8, donde y con base en la observación se refleja que existe en los niños de 5 a 6 años dificultades en cuanto a su aprendizaje, por lo que se determina

que es importante tomar medidas para favorecerlo y aplicar estrategias metodológicas que pudieran potenciar su accionar educativo.

A fin de poder ilustrar a quien se interese por el presente trabajo, se detalla a continuación aspectos sobresalientes de la Unidad Educativa la misma que fue creada el 30 de marzo del 2011 en la Cooperativa “Voluntad de Dios” teniendo en sus inicios 571 estudiantes con matrícula ordinaria y extraordinaria. La construcción de la escuela fue iniciativa de la comunidad al sentir la necesidad de una institución educativa por la gran población escolar que existe en aquel sector, así los moradores se agruparon para adecuar el terreno con maquinarias.

Esta institución educativa en sus comienzos fue construida con materiales como la caña guadua y con la participación entusiasta de hombres y mujeres, del sector posteriormente los moradores acudieron a las autoridades educativas para solicitar la creación de una institución adecuada para la niñez de esta comunidad en esta parte de la ciudad de Guayaquil. En el año 2011 las autoridades decidieron construir en estos sectores las instituciones educativas denominadas “CAMPAMENTO” recibiendo la resolución N°0000239 emitida por la Dirección Provincial del Guayas.

La institución educativa Emilio Estrada Carmona está ubicada en un sector urbano marginal sus pobladores se caracterizan por tener una situación económica de bajos ingresos económicos. En la actualidad cuenta con 748 estudiantes varones y 766 estudiantes mujeres dando un total de 1514 estudiantes desde inicial a 3ero de bachillerato en ambas jornadas. En primer año de educación básica una cantidad de 16 niñas y 27 niños dando un total de 43 niños asistentes.

Situación conflicto

La observación realizada en la institución antes mencionada ha permitido conocer que existe en los niños estudiantes de 5 a 6 años con características que evidencian problemas de aprendizaje, tanto así se denota en ellos dificultad en el área de lenguaje, debido a que los estudiantes presentan falencias al memorizar canciones infantiles, así como escaso interés en cuentos o libros y falta de reconocimiento de las vocales.

En el área de matemática se observó problemas al memorizar los números y no reconocerlos, en pocos estudiantes se detectó una condición favorable en el proceso de aprendizaje, daría la impresión que la metodología aplicada para dicho proceso obedece a parámetros tradicionales, tal circunstancia ha de conllevar a que los involucrados que, como elementos conformantes de esa comunidad educativa, deban reflexionar y analizar tal situación.

Una alternativa estratégica que podría motivar el cambio de una metodología estaría dada por la inclusión de un proceso lúdico que ayude a que los niños puedan desarrollar su aprendizaje jugando didácticamente, puesto a que con el juego lo descubren todo en mejores condiciones. Si bien es cierto pueden ejecutar actividades básicas de juego éstas no son suficiente, pues no hay una potenciación metodológica al respecto. Se ha podido observar que el proceso de aprendizaje en los niños es lento comparado con lo esperado de acuerdo a su edad, por lo que se hace necesario atender la problemática, potenciando los recursos y estrategias metodológicas como el juego, que es una actividad en la que el niño disfruta realizando, obteniendo conocimientos que le generan aprendizaje.

Hecho científico

Deficiente proceso de aprendizaje en los niños de 5 a 6 años del primer año de básica la Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona en el periodo lectivo 2017 - 2018 ubicada en la Cooperativa Voluntad de Dios en la zona 8 distrito 8 circuito 5 Provincia Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Tarqui manzana 120 Solar 8.

Es importante destacar que los problemas de aprendizaje son comunes en la etapa inicial, es así que existen numerosos estudios en los que se puede conocer que existe la problemática.

La UNESCO realizó un trabajo de investigación en el año (2006), enfocado en el rendimiento escolar en el cual Ecuador se postuló entre los países con baja puntuación y que no alcanzaron la media en el desempeño educativo de las pruebas Serce (Segundo estudio regional comparativo y explicativo) implementadas por la Unesco en América Latina y El Caribe.

Determinando que uno de los problemas en los estudiantes de cuarto año de básica fue que alcanzaron un puntaje de 452 sobre 1000 en lenguaje y 473 sobre 1000 en matemática; mientras que los alumnos de séptimo año alcanzaron 460 sobre 1000 en matemática y 447 sobre 1000 en lenguaje por debajo de los 500 que fue la media.

Sin embargo, la UNESCO planteó un Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo en que los resultados fueron más alentadores las cosas cambien. Salvo en lenguaje, en el que no se llegó a la media con los estudiantes de séptimo de básica, en las otras asignaturas Ecuador alcanzó el objetivo y se ubicó entre los 4 mejores países de un total de 15. No obstante se reconoce la necesidad de mejorar el estudio el estudio de calidad de la educación.

Causas

- ❖ No se potencia el juego como estrategia metodológica.
- ❖ Aplicación de actividades rutinarias sin aprovechar la parte lúdica.
- ❖ Poco aprovechamiento del material didáctico para fortalecer el aprendizaje de los niños.
- ❖ Necesidad de innovación mediante estrategias metodológicas interactivas.

Formulación del problema

¿De qué manera influye el juego como estrategia metodológica en el proceso del aprendizaje en niños de 5-6 años de la escuela fiscal Emilio Estrada Carmona del Año Lectivo 2017 -2018 ubicada en la cooperativa Voluntad de Dios en la Zona 8 Distrito 8 Circuito 5 Provincia Guayas Cantón Guayaquil Parroquia Tarqui Manzana 120 Solar 8?.

Objetivos de investigación

Objetivos generales

Analizar la influencia del juego como estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje de los niños de 5 a 6 años de edad mediante un estudio bibliográfico y descriptivo observacional para diseñar una guía metodológica para docentes.

Objetivos específicos

1. Comprobar el uso del juego como estrategia de aprendizaje escolar mediante un estudio de campo.
2. Evaluar el proceso de aprendizaje mediante una prueba de diagnóstico.
3. Diseñar una guía metodológica dirigida a docentes basada en los resultados de la investigación realizada.

Interrogantes de la investigación

1. ¿Cómo contribuye la implementación del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños?
2. ¿A través del juego se logra obtener un aprendizaje significativo en los niños?
3. ¿Cómo influye el juego en el proceso de aprendizaje?
4. ¿Puede el juego ayudar a desarrollar la creatividad en los niños?
5. ¿Cómo se puede obtener un buen aprendizaje?
6. ¿Cuáles son las estrategias que se pueden aplicar para lograr un buen aprendizaje?
7. ¿Qué estrategias metodológicas se están aplicando en el proceso de aprendizaje?
8. ¿De qué manera se puede desarrollar un buen proceso de aprendizaje?
9. ¿En que ayudaría el diseño de una guía metodológica para el docente?
10. ¿Favorecerá el diseño de una metodológica para el aula?
11. Se contará con el apoyo de la comunidad educativa en la realización de esta investigación sobre el proceso de aprendizaje en los niños.
12. Existirá la posibilidad presupuestaria que permita el establecimiento de una propuesta que ayude en la solución del problema

Justificación

La relevancia del desarrollo del presente trabajo se sustenta en la conveniencia del mismo, esto es el atender una problemática sensible en la educación, como es el proceso de aprendizaje, puesto que las falencias que se presenten en él van a incidir en los resultados que se alcancen con los mismos. Esta investigación es de gran utilidad puesto que al atender los problemas de aprendizaje y plantear una propuesta de solución, utilizando el juego como estrategia metodológica básica, se convierte en un aporte significativo en el aprendizaje de los niños.

Desde lo social es relevante la atención temprana de problemas de aprendizaje lo que permitirá una mejor formación y preparación de los futuros hombres y mujeres, de tal forma se convierte en beneficiarios directos del presente trabajo, los niños de 5 a 6 años de la institución educativa en que se interviene.

A través de la implementación de una guía metodológica para docentes mediante el cual se ayudará en la búsqueda de resolver un problema práctico al utilizar actividades de enseñanza que se caractericen en los nuevos paradigmas que se establecen en el currículo de educación inicial, el juego estratégico favorece el desarrollo de capacidades y habilidades, también la parte psicomotriz al potenciar las actitudes y valores que los aplica en la parte social.

El estudio de las variables del problema a investigar como son el juego como estrategia metodológica y el proceso de aprendizaje permite adentrarse en el conocimiento científico, o de diversas teorías para apropiarlas al desarrollo del trabajo, lo que servirá para innovar la creatividad al realizar actividades con los infantes.

Las autoras del presente trabajo consideraron en grado superlativo la realización de un trabajo de investigación capaz de poder fijar las interrogantes que puedan a su vez invitar el establecimiento de una alternativa de solución. En el desarrollo de las actividades académicas de las suscritas pudieron forjar una experiencia dentro del campo de la educación inicial que fue suficiente para inspirar en ellas, la realización de un trabajo que colabore a la solución de los problemas sociales del país, cosa que ha sido de mucho interés para las investigadoras por el desafío que este representa.

Este esfuerzo investigativo aspira ser fundamental aporte que permita alcanzará el objetivo principal de la educación, pero para ello hay que mejorar el desempeño escolar en los estudiantes y que mejor que adoptando un proceso de enseñanza aprendizaje que facilite ese resultado.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del estudio

El estudio bibliográfico desde diversas fuentes constituye una fase fundamental para conocer las diferentes posturas y planteamientos de varios autores que desarrollaron trabajos de investigación relacionados con las variables de investigación del presente estudio. A continuación, se describen los aspectos considerados relevantes del en cuanto el estado del arte.

En la universidad de Valladolid, España en el año 2012, Jacinto Jorge Esteban, desarrolló trabajo de investigación con el tema “El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil”. El objetivo de esta investigación fue lograr en la expresión plástica un buen desarrollo a través del juego, que tendrán como fin de contribuir a desarrollar en los niños capacidades que ayuden a su desarrollo de habilidades.

En esta investigación se propone utilizar una metodología centrada en el juego, convirtiéndose en un vínculo para facilitar el aporte hacia otros aprendizajes artísticos, manifestando la relación que existe entre el juego, la expresión plástica y la creatividad. El resultado de la investigación plantea que el juego como actividad social ayudo que los niños puedan relacionarse de mejor manera con los demás y a su vez tengan la voluntad de cooperación y cumplimiento en el área en el que se pretenda desarrollar.

En el área psicológica el juego aportó en ayudar a los estudiantes a vencer miedos, timidez y clases de complejos que se puedan presentar. En el área intelectual el juego dio como resultado aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, actuar conforme a las normas establecidas que se presenten.

En la Universidad técnica del norte, Facultad de educación ciencia y tecnología, en Ecuador en la provincia de Ibarra en el año 2012 se trabajó investigación cuyas autoras fueron: Cabezas Soria Lourdes Beatriz, Pérez García Yolanda Dolores con el tema de investigación “los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en los centros infantiles “Divino Niño” y “Santa Catalina Laboure” de la ciudad de Atuntaqui en el periodo de septiembre 2010 a abril 2011 con el diseño de una guía didáctica”. Trabajo realizado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.

El objetivo de la investigación fue diagnosticar el diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el proceso enseñanza aprendizaje, estableciendo la importancia y trascendencia de la utilización de los Juegos Tradicionales en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años en los centros infantiles “Divino Niño” y “Santa Catalina Laboure”, a través de la recopilación de documentos tales como: entrevistas, fichas de observación y encuestas de los fundamentos teóricos y científicos del tema que se ha estudiado.

El diseño metodológico del trabajo es descriptivo, de campo, documental, básica denominada pura o fundamental, método deductivo inductivo, analítico- sintético y por último el método estadístico, apoyo fundamental de esa investigación ya que dio aporte para poder observar, experimentar, analizar, sintetizar, extraer situaciones del problema permitiendo analizar hechos y acontecimientos de carácter particular.

Esta investigación favoreció en la aplicación de la propuesta obteniendo resultados factibles, se pudo ayudar en el conocimiento de los juegos tradicionales para mejorar el proceso de aprendizaje, siendo utilizado como una estrategia metodológica para dar aporte a la docente mediante una guía didáctica y a su vez la pueda impartir con sus estudiantes realizando sus actividades de una manera dinámica la cual le permitió tener mejor resultado en el aprendizaje de los niños.

En Loja Ecuador, del año 2012 en Universidad Nacional de Loja modalidad de estudios a distancia, carreras educativas carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia la autora María Del Pilar Valarezo Valdez, presentó trabajo de proyecto con el tema “el juego como estrategia metodológica y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica, del centro educativo Lauro Damerval Ayora en el cantón Loja, provincia de Loja; periodo 2011-2012”

Se propuso como objetivo determinar que el juego como estrategia metodológica incide en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo “Lauro Damerval Ayora N°1” del cantón Loja, provincia de Loja; periodo 2011-2012, el diseño metodológico responde al método científico el mismo que se utilizó para plantear el problema siendo también la base para el informe final; el método inductivo, permitió indagar la real problemática obteniendo información clara y específica; deductivo con el cual se logra descubrir las respuestas para formular el planteamiento; analítico mediante el cual se logra una descomposición del objeto de estudio y sintético por medio de este método lograr el planteamiento de conclusiones recomendaciones y análisis crítico de la realidad investigada.

Mostrando una población de 101 alumnos de primer año de educación básica y cuatro docentes la autora de esta tesis llegó a la conclusión que El 50% de maestras consideran que las técnicas grafo-plásticas desarrollan el área psicomotriz de los niños; el 100% el juego trabajo; un 50% la expresión corporal; y un 75% creen que el arte desarrolla esta área.

En la Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango en Guatemala en el mes de agosto en el año 2013, siendo promotora del trabajo Petrona Alejandra García Solís con tema de investigación Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática para conferirle en el grado académico de: Licenciada, el título de: Pedagoga con Orientación en Administración y Evaluación Educativas.

El objetivo fue determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los niños al utilizar juegos educativos como estrategia de aprendizaje en el área de matemática también se pretendió verificar si al aplicar juegos educativos, el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas mejora estableciendo los beneficios que se obtienen mediante la utilización de juegos educativos.

La metodología utilizada en esta investigación fue expositiva, demostrativa, interrogativa y cooperativa las cuales ayudaron a la investigación para poder indagar, obteniendo resultado mediante la aplicación de pruebas realizadas a los estudiantes. Se obtuvo la muestra en el Instituto Nacional Mixto Nocturno de Educación Básica INMNEB; con dos grupos llamados control y experimental estudiante del tercer grado básico con un total de 52 estudiantes y dos docentes.

Para obtener resultados se realizaron pruebas de diagnóstico para evidenciar que los juegos didácticos son de mucha ayuda para el mejoramiento del aprendizaje arrojando un favorable resultado, logrando avanzar en el nivel de conocimientos de los estudiantes.

En Bogotá Colombia, en el año 2011, en la Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Educación Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil, la autora Ana María Leyva Garzón presentó el trabajo de investigación con el tema el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, cuyo objetivo general fue: caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

El diseño metodológico de la investigación responde a un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo e interpretativo en el cual indaga situaciones naturales y reales que se presentaron mediante la realización de las observaciones de campo en la institución.

Bases Teóricas

Habiendo analizado el primer capítulo y dadas las investigaciones respectivas se ha fijado a continuación definiciones concretas de las palabras que conforman el tema del proyecto para brindar una perspectiva más amplia sobre el texto con el desarrollo del marco teórico pretendiendo así a través de éste contribuir y despejar dudas de la temática, explicando detalladamente las siguientes conceptualizaciones.

Influencia

Las autoras de éste proyecto coinciden en afirmar que cuando se hace referencia al termino Influencia, entiéndase por este a esa capacidad que

se tiene para controlar directa o indirectamente a un individuo como a un determinado grupo humano. Se puede colegir que la Influencia es la capacidad que tiene una persona para lograr sus propósitos u objetivos sobre un determinado grupo humano, logrando que piensen y actúen como él o ella lo quieren y lo considere conveniente.

Esta influencia puede ser negativa o positiva, depende de la formación personal que tenga el individuo con la finalidad de lograr a un requerimiento deseado y cumplirlo de manera que cree la satisfacción deseada.

Las Estrategias

En términos más elementales se podría decir que estrategia se deriva del latín estrategia, que a su vez proviene de dos términos griegos: estratos que significa ejército y agein que es igual a guía. Es por ello que se afirma que, el significado primario de estrategia es el arte de dirigir las operaciones militares.

En consideración a la significación de su origen podríamos expresar que estrategia es el método o conjunto de capacidades involucradas y que, coordinadas eficazmente entre sí, logren a través de una planificación estratégica un beneficio dirigido a una persona o grupo de personas

Ideado para dirigir un asunto y para establecer las diferentes reglas que aseguren una decisión óptima en cada momento. En definitiva, estrategia es un conjunto de fases sucesivas seleccionadas previamente para que a través de ellas pueda alcanzarse un cierto estado futuro.

Las Estrategias metodológicas

La conceptualización de estrategias metodológicas ha de suponer al conjunto de directrices que se deben seguir en las diferentes fases del proceso enseñanza aprendizaje a fin de lograr un objetivo determinado

Las estrategias metodológicas son un proceder ordenado que permiten la identificación de principios criterios y procedimientos que configuran el accionar de un docente con relación a la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el contexto de la educación inicial la responsabilidad educativa es asumida y compartida por el educador con los estudiantes que atienden, así como con los padres de familias y/o representante legal como integrantes de una comunidad educativa El involucramiento como la participación de los educadores se manifiesta en lo cotidiano del vivir educativo a través de la organización, propósitos, estrategias y actividades. Los educadores en la ejecución de sus actividades diarias aportan con sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son elementos que ayudan a determinar su accionar en un nivel y que se constituye en su intervención educativa

El Aprendizaje

El aprendizaje es un conjunto de operaciones que a partir de la observación y el forjar de una experiencia buscan modificar y adquirir conocimientos, destrezas, habilidades y valores como resultado de la ejecución de un proceso de estudio. El aprendizaje como proceso puede ser analizado desde diferentes ángulos, lo cual ha llevado al establecimiento de algunas teorías al respecto.

El aprendizaje como una función mental, es una actividad particular que realiza una persona con la finalidad de lograr algo, por tanto, ha de considerársela de gran importancia dentro del contexto humano.

Es el aprendizaje objeto de intervención de diversos factores contemplados desde el medio en que se desenvuelve la persona, así como los principios y valores que se aprenden en el ambiente familiar, es ahí entonces donde se fortalece los principios del aprendizaje del individuo afianzando el conocimiento que serán la base para nuevos aprendizajes

Como un conjunto de operaciones ha de concebirse al aprendizaje pues a partir de la observación y el forjar de una experiencia buscan modificar y adquirir conocimientos, destrezas, habilidades y valores como resultado de la ejecución de un proceso de estudio. El aprendizaje como proceso puede ser analizado desde diferentes ángulos, lo cual ha llevado al establecimiento de algunas teorías al respecto

El aprendizaje como una función mental, es una actividad particular que realiza una persona con la finalidad de lograr algo, por tanto, ha de considerársela de gran importancia dentro del contexto humano.

Es el aprendizaje objeto de intervención de diversos factores contemplados desde el medio en que se desenvuelve la persona, así como los principios y valores que se aprenden en el ambiente familiar, es ahí entonces donde se fortalece los principios del aprendizaje del individuo afianzando el conocimiento que serán la base para nuevos aprendizajes

Como un proceso de inter acción se ha de considerar al aprendizaje, puesto a que en este participa la comunidad educativa integrada por

estudiantes, docentes y padres/representantes legales. El protagonista principal de dicho proceso es el mismo estudiante, en cuanto debe aprender a aprender por sí mismo y con la mediación de los demás actores educativos.

Cuando se habla de aprendizaje no se refiere a aprender memorizando, si no a aprender reflexionando, comprendiendo, conociendo y aplicando. El aprendizaje permite modificar experiencias transmitidas al cerebro de un individuo, formando parte de los resultados en el área cognitiva, afectiva y expresiva.

El verdadero cambio de comportamiento es el que conlleva a un buen aprendizaje, siendo también importante recordar que el aprendizaje se va desarrollando a lo largo de la vida, en diversos contextos y situaciones tanto escolares como sociales.

Según Abraham Maslow, es muy enriquecedor saber que el aprendizaje lleva al ser humano a un mundo de saberes impresionante, a un mundo desconocido, el cual se puede dominar en diversos campos. Existiendo cuatro etapas del proceso que ayudará a entender lo que sucede en el cerebro humano paso por paso.

1ra Etapa: incompetencia inconsciente

Esta primera etapa responde a la siguiente pregunta ¿Qué es lo que no se sabe? Lo normal antes de aprender es estar consciente de no conocer que es lo que se va a tratar. Colocando como ejemplo a un infante que utiliza una computadora para jugar inocentemente hasta que descubre que a través de ella también puede divertirse viendo videos. En esta etapa se trata de la inocencia de un niño al medio que lo rodea, esto es algo natural de los niños antes de

entrar en la etapa de la adolescencia en esta etapa ya tiene conciencia e incompetencia en ciertas cosas de su vida, aunque en la niñez, esta etapa no es lo suficientemente consciente de sus actos y equivocaciones.

En conclusión la incompetencia inconsciente es una etapa primaria, es lo que no sabe o comprende un niño de una escuela, empezando su estudio y conocimiento en situaciones que debe aprender con ayuda y dificultad en el ámbito pedagógico.

Es una realidad que no solo depende del desempeño del niño, sino también del docente involucrándolo en el aprendizaje del infante y su desenvolvimiento dependerá de los resultados obtenidos por el profesor a cargo de su enseñanza.

2da Etapa: incompetencia consciente

En esta segunda etapa, ya se tiene el conocimiento de lo que se tratará por lo tanto el interés será más grande para prestar atención en el tema. Continuando con el ejemplo anterior, el infante sabe que para ver videos en la computadora tiene que prenderla, pero no sabe cómo hacerlo.

En esta etapa tiene un término medio, en que ya puede realizar conscientemente ciertas partes y saber ciertas cosas básicas, en la actualidad se aplica a niños que tienen conocimiento más amplio, en cuestiones como encender el equipo y apagarlo entre otras cosas que pueden ser sencillas y prácticas.

En conclusión, la incompetencia consciente, es la segunda etapa de un gran interés en el conocimiento que tiene el niño, esto puede darse

como una mejora en el aprendizaje pero no por completo, por ser de muy poca amplitud de los conocimientos, al no estar aún al alcance del infante.

3ra Etapa: competencia consistente

Esta etapa es crucial en el proceso de aprendizaje ya que ese logrará desarrollar nuevas habilidades que llevarán a un excelente desenvolvimiento para la vida diaria. Siguiendo con el anterior ejemplo, el infante sabe cómo prender la computadora, pero debe seguir paso a paso cada acción para lograr disfrutar de la misma.

Tiene habilidades para poder realizar ciertas cosas consistentes, siguiendo paso a paso, cada situación para poder lograr el objetivo que desee conseguir en el desenvolvimiento, aplicándolo en diferentes habilidades.

En conclusión, la etapa de competencia consistente se basa en los procesos de aprendizaje, por ende, se logra el desarrollo continuo de las habilidades, que fueron adquiridas posteriormente por esto se debe seguir por pasos para poder alcanzar las metas que están por conseguir para un mejor desempeño de sus conocimientos previos.

4ta Etapa: competencia inconsciente

En esta última etapa el aprendizaje forma parte del individuo, pues ya se ha interiorizado el aprendizaje por medio de práctica. Diferenciándose al aprendizaje forzoso.

En este último se da como conclusión el desempeño, esto se realiza por medio de la práctica, realizándolo inconscientemente sin ayuda de

una segunda persona involucrada, por ende se diferencia del aprendizaje por la fuerza para poder entender y lograr los objetivos.

En conclusión: cabe destacar que es considerada como la última etapa, que parte del niño o persona que estuvo involucrada la competencia inconsciente como última etapa es parte del niño o persona que estuvo involucrada, por ende se ha mejorado el aprendizaje casi en su totalidad, en el medio de la práctica, depende de la persona en mejorar estos conocimientos que ya los tiene para empezar una nueva etapa para completarlos y seguir sin necesidad de forzar al individuo para que pueda conseguir los objetivos que se proponga.

Estrategias lúdicas de aprendizaje

Las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje constituyen un método que permite optimizar la gestión del docente, propiciando vivencias que aportan a un aprendizaje significativo en los niños. Guerrero, Rostit (2014), cita a García (2004):

La investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende". (pag. 80)

Cuando se plantea un tema para trabajar con estudiantes, se lo hace de manera espontánea y lúdicamente para lograr interiorizar los conocimientos deseados y tener resultados óptimos a través de estrategias lúdicas como las siguientes.

Estrategia Comunicación Rítmica

1) Canciones

Es una estructura musical dedicada a los espectadores infantiles, siendo estos niños, bebés hasta incluso en la etapa prenatal, incluso existen pediatras que recomiendan la musicoterapia, ya que esta es de gran importancia porque es un instrumento para motivar a los estudiantes mediante la música, logrando grandes resultados. Las canciones traen con ellas significativas manifestaciones que ayudan a los niños a memorizar o aprender ciertas actividades que ayudarán al desarrollo intelectual.

Etimología de la canción

Habitualmente las canciones infantiles conllevan a historias inéditas de animales, personas o cosas, utilizando palabras sencillas y de fácil recordación con palabras repetitivas. Las canciones son dedicadas a infantes recién nacidos se los denomina como canciones de cuna.

Usos y aplicaciones de canciones infantiles

Las canciones son un gran soporte tanto para docentes, estudiantes y padres de familia dado que por medio del mismo se podrá proporcionar la distracción y el pasatiempo de los niños aprovechando para pasar un momento ameno con ellos.

Los docentes utilizan esta estrategia para plantear nuevos conocimientos, logrando un momento de relajación dentro del aprendizaje

al mismo tiempo ayudar a motivarlo para que el interés por el aprendizaje crezca.

Clasificación de las canciones por su función

Una contingente distribución de las canciones infantiles es la que se refiere por su utilidad, sin embargo es oportuno que una canción pueda organizarse en varias condiciones cumpliendo distintas funciones:

Las canciones infantiles poseen de letras sencillas, rimadas y muy repetitivas, generalmente van acompañadas de movimiento, gesto o juegos en el que se implementa motricidad. Son de fácil comprensión, de fácil memorización, y de letra graciosa que les dan alegría y motivación a los niños.

La canción infantil es una actividad lúdica donde el niño aprende jugando al mismo tiempo que participa en la conservación y goce del patrimonio cultural universal.

Beneficios de la canción infantil

- Desarrolla el lenguaje: favorecen la dicción, aumenta su vocabulario y ejercita la fonética.
- Favorecen la capacidad de comprensión, mejora su concentración y memoria.
- Desarrollan el gusto por la música, favorece el sentido rítmico y la audición.

- Desarrolla su expresión corporal: le permite ajustar su movimiento corporal a diferentes ritmos contribuyendo al control rítmico del cuerpo, y ejercita su coordinación.
- Favorece el desarrollo emocional y social al permitir la integración e interacción con el grupo.
- Favorece la interacción social, sentido de libertad.

2) Poemas

Se define como obras escritas en verso, que buscan expresar las emociones o impresiones del mundo, en donde es común el uso de la rima y otras herramientas del lenguaje. En los poemas, podemos encontrar aquellos que son épicos, líricos; los hay en forma de odas, dramáticos, de amor, de amistad, entre otras, un poema es una composición de carácter literario que se enmarca en el campo de la poesía del autor.

El texto puede estar desarrollado en verso o en prosa; en este último caso, se habla de prosa poética, entre los poemas, se considera que el género más subjetivo es la lírica, el autor suele aparecer en el interior del texto. El poeta casi se sitúa en el presente y su vía de expresión más común es el verso corto, donde se pueden apreciar repeticiones de tipo fónico, semántico y estructuras sintácticas específicas.

La persona que se dedica a la escritura de poemas es conocida como poeta (o poetisa, si se trata de una mujer), se considera que el desempeño de los poetas está influenciado por la tradición cultural de la región donde residen, aunque la poesía también puede ser universal y tratar temas comunes a todo ser humano que aprecia este tipo de cultura, que a pesar del tiempo sigue siendo un exponencial cultural.

En conclusión, el poema son obras escritas en verso, el autor expresa las emociones y actividades del mundo que lo rodea, esto se utiliza para llegar al lector e incluso con el uso de rimas entre otras herramientas en el léxico del lenguaje.

Estrategia Motivación y Equipo

3) Juegos grupales.

Se define como una forma específica que tienen los niños de relacionarse con otros seres humanos y con el mundo en general, juego y aprendizaje no son términos opuestos. Las importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa.

La institución educativa es sólo una parte del proceso de educación y transmisión cultural, lo que puede hacer la institución educativa depende no sólo de la capacidad y dedicación individual de los docentes sino del contexto social, político, cultural en el que se sitúa la escuela y los instrumentos puestos a su disposición.

El niño aprende jugando, esto es propio de sus acciones específicas y forma parte de la conducta del individuo, ya que es un aprendizaje que lo obtiene a través del juego tiene un modo de organizar las acciones que es propio y específico

En la estructura de las conductas del individuo por lo general sería, se diferencian en algunos casos de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria.

En el juego lo importante son los medios, no los fines. Mientras las llamadas conductas serias, constituyen un medio para lograr un objetivo determinado, el juego consiste en una acción vuelta sobre sí misma que obtiene satisfacción en su misma ejecución.

En conclusión se define al juego en grupos como una especie de relación que utilizan los niños por este motivo se realiza el juego grupal para la relación y en conjunto el trabajo en equipo para lograr las situaciones lúdicas, en la actualidad se utilizan juegos didáctico, en el mejoramiento y la comprensión de los niños, mejorando la asimilación de los conocimientos que se les desea inculcar.

Estrategia del Relato

4) Cuentos:

Los cuentos infantiles o cuentos para niños se utilizan por su capacidad didáctica pero también por las posibilidades lúdicas que posee. Suelen acompañarse de imágenes y dibujos que complementan el texto y añaden información a la historia. En algunas ocasiones se realizan adaptaciones de grandes libros de la literatura universal.

Los cuentos infantiles ayudan a la imaginación como una ilustración de aprender más, como saber leer y escribir, los cuentos son creados por gente que tiene una amplia imaginación para poder diseñar una historia escrita y gráfica, deben tener un lugar específico para poder inspirarse e incluso cuentos de realidad.

La influencia del cuento no es de hoy sino que tradicionalmente el cuento es parte íntegra del crecimiento de las personas y por caso esta hiper asociado a etapas de la vida como la infancia, el momento en el que más pedimos que nos cuenten cuentos y en el que más los leemos una vez que hemos aprendido a leer, esto nos ayuda con nuestra lectura y lenguaje.

Los niños actualmente gustan que les lean un cuento, esto es una práctica que además de profundizar el vínculo con los padres ayuda al niño a comprender conceptos y situaciones de su entorno inmediato, a aprender valores y a expresarse, entre otras cuestiones fundamentales, por lo cual son buenas en la mayoría de los cuentos que conducen a los niños aprender a leer.

En conclusión, los cuentos infantiles son usados para la capacidad del lenguaje didáctico, y con fines de posibilidades lúdicas que poseen cada uno de los involucrados en la lectura de una historia, realizando la docente un acompañamiento, para la lectura de los estudiantes suelen utilizar imágenes y dibujos para un mejor entendimiento, que complementa el texto.

El juego

Se define el juego como una actividad que es llevada a cabo por todos los seres humanos que consta con la participación de uno o más participantes. Su objetivo principal es producir entretenimiento y diversión, aunque también pueden cumplir con un papel educativo, por cuanto los juegos ayudan a estimular el área mental y físico, y a su vez contribuyen al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

En la presente investigación interesa ante todo el estudio del juego como estrategia metodológica, ya que los juegos infantiles ayudan a la formación, el aprendizaje y el desarrollo eficaz del niño. Casiello María Ángeles (2013) cita a Sigmund Freud. (1984):

La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio, o, más exactamente, situando a las cosas de su mundo en un nuevo orden, grato para él. (...) Toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos. La antítesis del juego no es gravedad, sino realidad. El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y gusta de apoyar los objetos y circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Este apoyo es lo que aún diferencia el "jugar" infantil del "fantasear." Sigmund Freud. (p.10-11)

El juego es una forma esencial en la etapa del ser humano que permite una ocupación favorable de manera directa en las personas. El niño juega de tal manera que ocasiona grandes efectos del mismo, tomando en cuenta que la antítesis del juego no es gravedad, sino realidad, careciendo de factibilidad por diversos medios para poderse desarrollar como mayor tranquilidad en la vida cotidiana.

En el mundo hay una gran cantidad de formas de aplicar el juego pedagógico, que se diferencian por el método y las herramientas utilizadas, pero cuyo objetivo principal sigue siendo el mismo, a saber, educar.

Teorías acerca del juego

Haciendo referencia a algunas de las primeras teorías sobre el juego se hace relación a las capacidades estéticas y artísticas de las cuales no posee el ser humano. Sin embargo, desde una perspectiva actual, se hace referencia enfocándolo como necesidad del medio en el que se desarrolla. Según Gracia Millá (2012):

El juego es una actividad natural de inicio en la primera infancia que se produce por: el impulso que tienen los niños hacia el movimiento y la exploración del entorno; La necesidad que tienen de contacto afectivo y social, la comprensión y uso del medio en el que viven, la exposición estimular de objetos y materiales ante el niño/a que puedan servir como herramientas de juego y Motor de experimentación. (pág. 2)

La autora señala también que las estrategias tanto el juego como las actividades lúdicas benefician en el desarrollo emocional. A su vez que estos factores aportan en el área motivacional y el bienestar físico y emocional de los niños.

Sus estudios se resumen respecto al juego como una actividad satisfactoria, el contacto que tiene el niño mediante la utilización de los objetos en el juego, busca permitir a ello el uso de distintas habilidades y destrezas, de una manera intencionada, que exigen dedicación, concentración y genera en los niños a manejar de una manera eficaz la expresión de sentimientos y el establecimiento de vínculos emocionales entre las personas involucradas en el juego, debido a que tiene un alto componente de simulación e imitación al ser un formato interactivo entre los niños y su medio que los rodea sea ámbito educativo o social.

Teoría del juego como anticipación funcional por Karl Groos

Siendo un filósofo y psicólogo en el año de 1902 define el juego como objeto de una investigación psicológica, fue el primero en constatar el papel del juego como fenómeno para desarrollar los pensamientos, indica que el juego sirve para la preparación de las personas adultas y se puedan desenvolver de una manera adecuada en cualquier ámbito.

Para Groos, el juego es una de las funciones necesarias que sirve como entrenamiento para la vida adulta, aportando al desarrollo de capacidades y a la vez funciones que ayudan para la preparación del niño, para realizar las actividades cuando sea adulto. Este teórico, estableció un estatus que dice "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". En conclusión, Groos indica que la diversidad de la naturaleza en el juego es biológico e intuitivo y tiene como objetivo proyectar al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de la adultez, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Teoría Piagetiana

Jean Piaget define el juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación de las reglas del juego o reformas que se presentan al hacer efectiva su incorporación realizará, esto se da según la etapa evolutiva de cada participante. Dependiendo de las capacidades del desarrollo mediante el equilibrio, desplazamiento, coordinación y ubicación del espacio, también aspectos simbólicos o de razonamiento que es esencial para el desarrollo del individuo siendo estas las que dan origen y evolución al juego.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. El niño aprende cosas del medio a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante de objetos. La etapa pre operativa (de los dos a los seis años) durante la segunda etapa, el niño asimila el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa como si creyera en ellas.

La etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once), el niño es capaz de asumir procesos lógicos limitadamente, especialmente cuando se le ofrece objetos para manipularlo y clasificarlo. La etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo), se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento pueden utilizar el razonamiento lógico y a su vez formular hipótesis de difícil comprensión.

La teoría de Piaget ubica la acción por medio de lo aprendido y la resolución controlada por uno mismo, de problemas enfocado directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. Se ha tomado en cuenta las etapas del desarrollo cognitivo para el trabajo de investigación, haciendo énfasis en la teoría de Jean Piaget en la etapa pre operativa.

Teoría Vygotskyana

Según Vigotsky, el juego surge como necesidad de persuadir el contacto con los participantes y la naturaleza, dando como origen al juego

en el ser humano en el desarrollo social, y a través del juego se presentan momentos que van más allá de los instintos e intereses de cada individuo. Para este autor, existen dos líneas de cambio evolutivo en el ser humano: una más dependiente de la biología que consiste en la preservación y reproducción de la especie, y otra más de tipo sociocultural que sirve para ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social.

Como aporte final Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual se acopla a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, a su vez hace relevancia al enfoque del juego como recreación simbólica que caracteriza al niño a la imaginación utilizando un objeto y simbolizándolo de una manera útil.

Juegos didácticos

Antes de continuar con el desarrollo de la significación de los juegos didácticos, será conveniente definir qué didáctica es una disciplina científico pedagógico que se encarga del estudio de todo aquel proceso y elemento que forma parte vital en la ejecución de un proceso de enseñanza aprendizaje. Ahora bien relacionando al juego diríamos que el juego didáctico es una técnica que aporta a la enseñanza y aprendizaje; sirve para potenciar y estimular las actividades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social del individuo, este tipo de juego implica la adquisición y el reforzamiento de algún tipo de aprendizaje. Suele ser utilizado principalmente en el ámbito educativo y su propósito es el aprendizaje. Siendo una estrategia que puede ser enfocada en cualquier ámbito educativo que están dirigidos a la obtención de conocimientos y el desarrollo de a habilidades determinadas en el área.

Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician en el aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños, lo físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Ayuda por otra parte a aumentar el progreso en el ámbito de la expresión oral y escrita; que al mismo tiempo favorece a la comunicación.

En el salón de clase el juego didáctico favorece el desarrollo de aspectos diversos desde lo cognitivo, fomentando la observación, atención, capacidades lógicas, fantasía, imaginación, investigación científica, conocimientos, habilidades y hábitos. El juego además, favorece la disposición para aprender.

Son múltiples las ventajas del juego por lo que son herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Juegos recreativos

Se denominan juegos recreativos a la actividad que tiene como finalidad disfrutar y divertirse en un espacio libre que posean los individuos. Así, puede contraponerse a los juegos recreativos, las actividades productivas que suelen utilizarse cuando existen tiempos vacíos que se las pueden reemplazar con juegos recreativos y no caer en un momento de ocio, no obstante, se han encontrado mejores usos para este tipo de juegos que pueden ser utilizados como medio de preparación para momentos de necesidad y estrés que requieran competencias específicas.

Es por tanto el juego recreativo una de las formas que dentro del rol educativo ayude a estimular física y mental contribuyendo de esta manera a desarrollar las habilidades prácticas y Psicológicas.

Diferencia entre juego didáctico y juego recreativo

Basado en estudios bibliográficos de diversos autores, se puede determinar las siguientes diferencias:

Tabla Nº 1 Diferencia entre el juego didáctico y juego recreativo.

JUEGO DIDÁCTICO	JUEGO RECREATIVO
Su propósito es aportar en el aprendizaje	Su finalidad es disfrutar y divertirse
Sirve para reforzar algún tipo de aprendizaje	Sirve para actividades productivas
Favorece los aspectos de desarrollo de los niños.	Favorece la preparación para momento de necesidad y estrés que requieren competencias específicas.
Ayuda aumentar el progreso en el ámbito de la expresión oral y escrita.	Ayuda al progreso en el ámbito social.

Elaborado por: Betsy Segura Villafuerte y Katherine Parraga SaltoS

Tipos de juegos educativos

Juegos de Memoria

Es una estrategia para estimular el desarrollo cognitivo en los estudiantes mediante las actividades escolares, como la capacidad de memorizar ejercicios matemáticos y en la etapa pre-escolar para incentivar la lectura, esto formará un aporte fundamental en el éxito del desempeño del niño en el ámbito escolar.

Como recurso tecnológico se puede acudir al internet y ver que existen muchas páginas que brindan esta clase de actividades en las que los pequeños deben elegir distintas figuras con dibujos entre un grupo y volver a armar las parejas utilizando la memoria.

Siendo este un excelente método para estimular el cerebro, se puede optimizar la memoria trabajando con objetos creados con materiales reciclables, para que de este modo se pueda trabajar manera de divertida en los niños y también aprender.

El objetivo es el desarrollo de la capacidad de retención de información a corto plazo que a su vez permite la estimulación para desarrollar el interés que brinda este juego de memoria.

Rompecabezas

Método que sirve para ayudar a la estimulación cognitiva, permite que los niños creen mapas mentales y desarrollen la lógica, cuando son muy pequeños se puede comenzar con pocas piezas e ir aumentando el nivel de dificultad a medida que el niño va creciendo pudiendo aquí

aplicar este método en diferentes áreas que a su vez le permite relacionarse con lo que se desea aprender de una manera dinámica y agradable para el niño.

Adivinanzas

Un excelente juego donde pueden interactuar a docentes y alumnos. La docente debe pronunciar enunciados y los niños deben descubrir sobre qué se está hablando. En las adivinanzas se pueden incluir objetos, números, letras y colores para que el aprendizaje sea más rápido y eficaz.

Los cuentos

Como en líneas anteriores se indicó los cuentos han de convertirse en una actividad de entretenimiento de plano literario que siendo breve narra hechos fantásticos para entretener y que en muchos casos se convierte en medio para transmitir conocimiento. En la actualidad existen muchas fuentes con dibujos donde los docentes pueden enseñarles a los más pequeños diversos contenidos relacionados a la vida cotidiana y a la educación. También se les puede pedir a los niños que desplieguen su imaginación elaborando cuentos donde se incluyan los contenidos aprendidos.

Figuras de plastilina

Otro excelente método de aprendizaje con mucha diversión donde los niños podrán aprender elaborando figuras de plastilina mientras el docente ordene a los estudiantes que creen distintas figuras como animales, frutas, personas y otros objetos, los cuales ayudarán a reconocer de una manera divertida.

Sopa de letra

Este es uno de los juegos didácticos que han proporcionado mejores resultados, ya que los participantes se familiarizan con las letras y aprenden a crear las palabras. La primordial es que no solo los niños encuentren las palabras, sino que también las puedan crear. Siendo este un juego que permite que los niños desarrollen la escritura, el cual invita a que los niños escriban muchas palabras que inicien por una misma letra.

Juegos de relacionar

En esta actividad los niños deben relacionar una imagen con otra, como ejemplo, se puede mencionar las profesiones y sus herramientas, es decir una inyección con el doctor, unas esposas con el policía, un martillo con el albañil, entre otros como también se puede trabajar con los animales y sus derivados; una gallina y un huevo, la vaca con la leche.

Crucigramas

Es un juego pasatiempo que consiste en cubrir los vacíos de un dibujo llenándolo con letras, en estos juegos se generan algunas preguntas, que deben ser resueltas por los niños, estas respuestas se deben ubicar en unos cuadros específicos, ya que si alguna es incorrecta las demás no van a caber.

Juegos de encontrar las diferencias

Para este juego se les entrega a los niños dos figuras muy parecidas, solo con pequeñas diferencias que no se notan a simple vista. La idea primordial es que los niños encuentren cada una de las diferencias, para que así aprendan a desarrollar la atención.

Juegos de laberintos

Consiste en seguir un camino específico para llegar al objetivo final de esta manera desarrollar habilidades y destrezas y los niños pueden encontrar diferentes caminos, pero solo uno es el correcto. De esta manera se estimula al cerebro para memorizar caminos imponer rutas, resolver problemas de tiempo y espacio, considerando la edad del estudiante se los puede hacer con poca o mucha dificultad.

Juegos tecnológicos

En la actualidad se ha promulgado un giro en los juegos que es muy significativo al contar con juegos tecnológicos, lo que hace diferencia a los tipos de juegos educativos antiguos, con juegos interactivos como los videojuegos, teléfonos móviles, consolas, ordenadores, juegos 3D entre otros. Los juegos han adoptado nuevos métodos y escenarios, dejando de

Fundamentaciones

Esta investigación tiene un enfoque humanista social, porque su finalidad es propender el positivismo que busca desarrollar la ciencia por la ciencia. Lo que se pretende con este trabajo es buscar el desarrollo y

formación integral del ser humano en su aspecto físico, intelectual, emocional y espiritual.

Se sostiene que la realidad no es estática, sino continua, cambia por lo que en educación no hay verdad definitiva sino que hay que ir actualizando de acuerdo al contexto. Lo importante es que los conocimientos no se queden en los niños como simple información, sino que sirva para que ellos cambien, se transformen y sean a la vez integrantes del cambio social.

Por ende el enfoque de la realidad humanística social no es estacionario, también continuo en las diferentes tipos de complementación. Por otra lado la educación no es definitiva, se debe de actualizar, esto nos da una forma de transformación de conocimientos que no se queden como una información común de memoria, sino con el entendimiento de conocer más de lo que se aprende

Esto nos puede dar un mejor enfoque intelectual, de tal manera el conocimiento debe ser activo y con ayuda pedagógica didáctica; en lo emocional se involucran a todos los estudiantes, para ello se utilizan los juegos de grupo y proyectos con cada grupo en clase, con la finalidad de proponer el positivismo del desarrollo de cada individuo.

Estos fundamentos están basados en propuesta de filósofos que son los que permitirán enfocar de mejor manera la temática señalando posturas, de las cuales se puede referir a Rousseau, cuya teoría educativa señala que el niño es "un ser sustancialmente distinto al adulto y sujeto a sus propias leyes y evolución; el niño no es un animal ni un hombre, es un niño". Señala la necesidad de replantear los métodos de enseñanza, haciendo énfasis a que los niños tienen una manera de aprender muy diferente al adulto.

La fundamentación pedagógica está centrada en unos de los aspectos más relevantes de cualquier investigación ya que está basada en desarrollar destrezas y habilidades de los estudiantes, en los cuales se plantea utilizar métodos de enseñanza y aprendizaje. Se toma como referente a Pestalozzi, pedagogo suizo que plantea la prioridad en el niño potenciando el aprendizaje de manera libre, en contacto con la naturaleza en que la familia juega un rol preponderante.

Para Pestalozzi la intuición y la percepción global constituyen fuentes prioritarias en el aprendizaje, resalta la función social lo que favorece la integración de los niños, en lo que el juego como estrategia metodológica juega un rol fundamental.

Fundamentación Legal

Art. 29 de la Carta Magna, señala que el Estado garantizara la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

El artículo 350 de la Constitución de la República del Ecuador señala que el sistema de Educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

También el desarrollo de esta tesis se basa en los siguientes artículos de la Ley Orgánica de Educación Superior: Art. 8 literal a: Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la

producción científica y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas.

Además en el capítulo uno referente a la calidad de la educación superior se menciona: Art. 93 Principio de la calidad: El principio de la calidad consiste en la búsqueda constante y sistemática de la excelencia, la pertinencia, producción óptima, transmisión del conocimiento y desarrollo del pensamiento mediante la autocrítica, la crítica externa y el mejoramiento permanente.

El desarrollo este trabajo está totalmente respaldado por las leyes y reglamentos actualmente vigentes en la República del Ecuador, como se puede apreciar en los párrafos anteriores.

“...CAPÍTULO III – DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 48.- derecho a la recreación y al descanso.-Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y a más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio del derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades...”

Ley Orgánica de Educación superior

Sección tercera

Del Funcionamiento de las Instituciones De Educación Superior

Art. 144: Tesis Digitalizadas: Todas las instituciones públicas de educación superior estarán obligadas a entregar las tesis que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

Reglamento del Sistema Nacional de Educación Superior

Art. 23: En el Tercer Nivel o de pregrado se requiere:

23.1.- Para obtener el grado académico de licenciado o título profesional universitario o politécnico, la aprobación de un mínimo de doscientos veinticinco (225) créditos del programa académico. Además, se debe realizar el trabajo de titulación correspondiente, con un valor de veinte (20) créditos y cumplir con las horas de pasantías pre profesionales y de vinculación con la colectividad en los campos de su especialidad, definidas, planificadas y tutoradas en el área específica de la carrera, para lo cual cada institución deberá designar un docente que garantice su cumplimiento.

37.2.- Para la obtención del grado académico de Licenciado o del Título Profesional universitario o politécnico, el estudiante debe realizar y defender un proyecto de investigación conducente a una propuesta para resolver un problema o situación práctica, con características de viabilidad, rentabilidad y originalidad en los aspectos de acciones, condiciones de aplicación, recursos, tiempos y resultados esperados.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Diseño metodológico

El diseño metodológico responde al enfoque cuali-cuantitativo porque enlaza los elementos del problema de investigación, que sea posible definirlo, limitarlos y saber exactamente donde se inicia el problema, y a su vez está orientada a obtener resultados generales y basados a la realidad del problema.

Hernández, Batista, Fernández (2014) aseguran que. “La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p.532).

Esta consideración conlleva a que deberá examinarse los datos desde la perspectiva de los involucrados en el problema de estudio, mediante la recolección de información que permitirá conocer aspectos importantes de la investigación relacionada al aprendizaje de los niños y el papel del juego en este proceso.

Esto fijará interrogantes que deberán conducir a respuestas concretas y claras apoyándose en la estadística descriptiva, exponiendo los resultados de investigación, que se obtengan con la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación.

Para poder estudiar de manera científica la influencia del juego como estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje detectando el problema por medio de una ficha de observación, y encuestas realizadas en dicha unidad educativa, la presente investigación se la realizará por medio de un estudio empírico y de campo.

El presente proceso investigativo tiene característica de factible, ya que la institución educativa objeto de investigación demanda de una alternativa de solución, esto es una propuesta que pueda resolver los problemas determinados en la investigación realizadas.

Proyecto factible

Es un proyecto factible dentro del marco de la presente investigación, será el que, sostenga una base sólida generada da la misma investigación la cual permita obtener una eficaz solución que pueda ser accesible. La Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2011) considera que el proyecto factible es un estudio que “consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (párr. 1). Es así que el trabajo de investigación define una propuesta.

Para el desarrollo de un proyecto factible es necesario elaborar un diagnóstico de la problemática, seguido de esta investigación profunda sustentada en un marco teórico que permitirá plantear la propuesta, para ello es necesario saber qué tipo de métodos que se van a implementar.

Tipos de investigación

Por el alcance del estudio la investigación responde a los siguientes tipos:

Investigación documental o bibliográfica

La investigación documental es aquella que se obtiene a través de las consultas de documentos que pueden ser investigados en libros, revistas, periódicos, registros, memorias, constitución, códigos, entre otras. En esta investigación se toma como criterio los recursos y el lugar donde se obtiene información requerida, sea este por internet o libros que puedan ayudar con la investigación de documentos pedagógicos para un mayor aprendizaje para los estudiantes de primaria, con el fin de desarrollo apoyando y fomentando juegos didácticos para el conocimiento. Según el autor (Fidias G. Arias (2012) define:

La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. (pag.27).

Investigación de campo

Se la aplica para extraer datos informativos específicamente de la realidad por medio de la utilización de técnicas como entrevistas o encuestas para lograr dar respuestas a la situación del problema que se desea investigar. La investigación de campo permite obtener datos en el lugar donde ocurre el fenómeno.

Según el autor (Fidias G. Arias (2012) define:

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de todos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variables algunas, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. (pág. 31)

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva se caracteriza por tomar datos que describen las características fundamentales, creencias, costumbres, actitudes del contexto en estudio.

La investigación descriptiva. (Fidias G. Arias (2012) define: la investigación descriptiva:

Consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (pag.24).

Investigación Correlacional

El establecimiento de un proceso de correlación de variables, permitirá mediante la aplicación de un esquema técnico la determinación de una relación entre las dos variables objeto de estudio, procurando demostrar la dependencia de una de ellas respecto a la otra.

Para el autor Hernández et al, (2014) la investigación correlacional tiene como finalidad “conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (p. 42).

Las variables de investigación se someterán a la prueba de correlación a través del cálculo del Chi cuadrado, mediante el programa SPSS IBM estableciendo su grado de correlación entre variables, sin pretender dar una explicación completa del fenómeno investigado.

Población y muestra

Población

El término población está basado en un conjunto de personas que habitan en un determinado lugar, palabra que se utiliza para referirse a una localidad rural o urbana refiriéndose a un criterio cuantitativo.

En el campo de la investigación científica, la población para Arias (2012) es “la define como el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes.” (p. 81), de tal manera la determinación de la población responde al conjunto de personas que se identifican con características comunes y que se contextualizan en la comunidad objeto de estudio. La población del proyecto de tesis está compuesta por 2 directivos, 40 docentes, 374 estudiantes y 374 representantes legales.

Población

Tabla No. 2.

N°	DETALLES	PERSONAS
1	DIRECTIVO	2
3	DOCENTES	40
4	ESTUDIANTES	95
5	REPRESENTANTES LEGALES	95
	TOTAL	232

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO ESTRADA CARMONA
ELABORADO POR: BETSY SEGURA VILLAFUERTE
KATHERINE PÁRRAGA SALTOS

Muestra

La muestra es el resultado que se obtienen de una investigación, existen varios campos importantes, en el campo educativo. El tipo de muestra depende de la calidad y representación que se desea obtener en el estudio de población, siendo indispensable para que el investigador pueda obtener información de los miembros de la población, el tamaño de la muestra que debe ir de acuerdo con la precisión con el que se llevará a cabo el trabajo de investigación.

La muestra descansa en el principio de que las partes representan al todo y por tal refleja las características que definen la población de la cual fue extraída lo que nos indica que es representativa; es decir que para hacer una generalización exacta de una población es necesario tomar una muestra representativa y por lo tanto la validez de la generalización depende de la validez y el tamaño de la muestra.

El propósito de la muestra es obtener de la población resultados relevantes ya que la misma ha de ser representativa tanto así que gracias a la efectividad de los resultados obtenidos se puede lograr satisfactoriamente la ejecución de la propuesta que se plantee. La muestra será no probabilística, con propósito, pero estratificada y por cuotas. El tamaño de la muestra corresponde a la totalidad de la población.

Muestra

Tabla No 3.

N°	DETALLES	PERSONAS
1	DIRECTIVO	2
2	DOCENTES	40
3	REPRESENTANTES LEGALES	95
	Sub Total	137
	Estudiantes	95
	Total	232

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO ESTRADA CARMONA
ELABORADO POR: BETSY SEGURA VILLAFUERTE
KATHERINE PÁRRAGA SALTOS

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro 4

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>El juego como estrategia metodológica Aprendizaje mediado por actividades lúdicas.</p>	Concepto	Definición
		Diferencia entre juego didáctico y juego recreativo.
	Estudios sobre el juego	Teorías actuales del juego: Gracia Millá (2012) Teoría del Juego Como Anticipación Funcional Groos Teoría Piagetiana Teoría Vygotskyana
	Tipos de juegos EDUCATIVOS	Buscar información sobre juegos educativos según propuesta Juegos tecnológicos
<p>Proceso de aprendizaje Desarrollo de habilidades y adquisición de conocimientos.</p>	Concepto	Definición
	Etapas del proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Incompetencia inconsciente ✚ Incompetencia consciente ✚ Competencia consistente ✚ Competencia inconsciente
	Estrategias lúdicas de aprendizaje.	<p>Cuentos</p> <p>Canciones</p> <p>Poemas</p> <p>Juegos grupales</p>

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO ESTRADA CARMONA
 ELABORADO POR: BETSY SEGURA VILLAFUERTE
 KATHERINE PÁRRAGA SALTOS

Métodos de investigación

Para llevar a cabo el presente trabajo investigativo, sobre Influencia del juego como estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje en los niños de 5 a 6 años. Propuesta: Guía metodológica para docentes, se ha de considerar varios métodos que han de convenir con las propiedades del problema planteado.

Por tanto desde un punto de vista técnico ésta investigación será de modalidad cuali-cuantitativo entendiéndose por cuantitativo a los datos numéricos que se pueda recaudar, y cualitativo a las características que se han de presentar.

A efecto del siguiente trabajo se utilizará los métodos que partiendo de una particularidad pretende una generalidad, tanto así como el que parte de una generalidad a una particularidad, esto es los métodos inductivos y deductivos

Método inductivo

Este Método inductivo sirve para realizar trabajos de investigación partiendo del estudio y el trabajo de observación de una problemática, particular o un hecho específico para plantear propuestas que aporten a la solución de la situación presentada, el primer estudio que se tomara en cuenta es la observación directa hacia el campo que se desea investigar. Para Hernández Sampieri, R., et al (2007), “el método inductivo se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios” (pág 107). De tal manera se aplica un método inductivo en el estudio del hecho particular en la institución educativa en niños de 5 a 6 años de edad para el enriquecimiento de los aportes.

Método deductivo

El método deductivo es un gran aporte para la investigación, siendo lo opuesto del método inductivo, se caracteriza por un enfoque de estudio general y observación de la problemática seguido de la teoría. El método deductivo es aquel que permite manejar un proyecto que se encuentra enfocado de manera general a particularizarlo, es decir, toda la información que se recolectará se la aplicará de forma individual.

El método deductivo ha estado vinculado históricamente a las ciencias formales: a la lógica, las matemáticas y la geometría. Así funciona el método deductivo: a partir de principios generales y, con la ayuda de una serie de reglas de inferencia, se demuestran unos teoremas o principios secundarios.

Técnicas de investigación

Ha de entenderse por técnicas de investigación al conjunto de instrumentos por medio de los cuales se efectúa el método de aplicación a una ciencia. Ahora bien, mientras el método es el conjunto de pasos y etapas que un proceso investigativo debe cumplir en la aplicación de varias ciencias, las técnicas es el conjunto de instrumentos en el cual se efectúa el método.

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que a través de su aplicación se estructura una organización que ha de permitir el logro de una diversidad de objetivos como los siguientes.

- Ordenar las etapas de la investigación.
- Aportar instrumentos para manejar la información.
- Llevar un control de los datos.
- Orientar la obtención de conocimientos.

Al utilizar técnicas en el presente proceso de investigación son de mucha ayuda para poder realizar una investigación acorde con el objetivo determinado previamente para así poder aplicar los métodos adecuados con pertinencia al proyecto escogido.

Encuesta

Se eligió este tipo de investigación para poder obtener opiniones, actitudes o sugerencias de los encuestados, se las puede aplicar geográficamente en la unidad educativa Emilio Estrada Carmona en el primero de básica de la jornada vespertina.

Entrevista

Siendo este instrumento uno del elegido para poder obtener información relevante como respuestas verbales sobre el problema a investigar, aplicando comunicación directa entre los participantes.

Existe dos tipos de entrevistas; estructurada y no estructurada eligiendo para el proyecto la entrevista estructurada permitiendo mayor libertad y será más oportuna en lo que se desea investigar.

Maritza Herrera citó en el año 2015 a Kahn y Cannel.

Utilizan el término entrevista para referirse a un patrón especializado de interacción verbal, iniciada con un propósito específico y enfocado en áreas de contenido determinadas, lo que implica la eliminación de contenido ajeno a tales áreas de contenido o al propósito concreto de la entrevista.

Observación

Según Hernández et al, (2014) la observación “Implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p.399). Esta técnica permite recabar información directa de las personas implicadas, en el presente estudio se utilizó con los niños de 5 a 6 años, con quienes se trabajó con ficha de observación, diseñada con 10 ítems elaborados para conocer aspectos específicos relacionados a la problemática, así como también se aplica ficha de observación al docente con el fin de evaluar su gestión en el proceso de aprendizaje en un lapso de varios días.

Instrumento de Investigación

Para este proceso de investigación se ha considerado como medio para recabar los datos sobre hechos y aspectos que interesan ser evaluados, al cuestionario de preguntas, ya que este es un instrumento fundamental en la obtención de datos e información

Análisis de datos
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS
Encuesta dirigida a Docentes

Tabla Nº 5

El juego estrategia metodológica básica en la educación inicial			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	20	50%
	De acuerdo	15	37,5%
	Indiferente	3	7,5%
	Desacuerdo	2	5%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 1



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: la presente tabla muestra el 50 % de los docentes están totalmente de acuerdo de que el juego es una estrategia metodológica básica en la educación inicial, el 37.5 % está de acuerdo, un 7.5 % le es indiferente, y un 5% está en desacuerdo.

Es necesario conocer si los docentes consideran al juego como una estrategia en el área inicial siendo éste el que ayudará a mejorar el proceso de aprendizaje.

Existe una mayor cantidad de docentes, que piensan que el juego es una estrategia para mejorar el proceso de aprendizaje.

Tabla N° 6

El juego es una estrategia que permite			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Mantener ocupado a los niños	0	0%
	Desarrollar competencias y aprendizajes	40	100%
	Distraerlos cuando están aburridos	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 2

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona



Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: mediante los resultados graficados de la presente tabla muestra que el 100 % de los docentes utiliza el juego como una estrategia debido a que le permite desarrollar competencias y aprendizajes.

Es imprescindible tener claro para qué sirve la aplicación de juegos didácticos, debido a que ayudará a mejorar el proceso de aprendizaje.

Se considera que existe una alta cantidad de docentes que señalan al juego como habilidad que se utiliza para desarrollar competencias y aprendizajes.

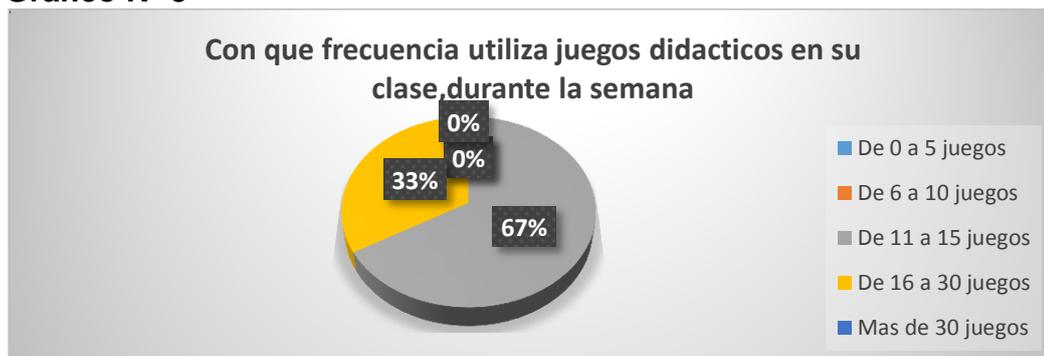
Tabla Nº 7

Frecuencia uso juegos didácticos en su clase, durante la semana			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	De 0 a 5 juegos	20	0%
	De 6 a 10 juegos	14	0%
	De 11 a 15 juegos	6	67%
	De 16 a 30 juegos	0	33%
	Más de 30 juegos	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 3



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos generan que un 0% de los docentes utiliza con frecuencia de 0 a 5 juegos didácticos en su clase durante una semana, el 0% utiliza de 6 a 10 juegos, un 67% utiliza de 11 a 15 juegos, un 33% de 16 a 30 juegos y 0% más de 30 juegos.

Es necesario conocer el punto de vista de los docentes de cuantos juegos didácticos utiliza con frecuencia durante la semana, debido a que esto ayudará al buen desempeño diario del docente y primordialmente al aprendizaje de los niños.

Se considera que existe una alta cantidad de docentes que no utiliza con frecuencia los juegos educativos.

Tabla Nº 8

Planificación de juegos			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Siempre	25	62.5%
	A veces	7	17.5%
	Casi siempre	8	20%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 4



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los porcentajes obtenidos muestran que un 62.5 % de los docentes siempre planifica los juegos que va a trabajar dependiendo del contenido, el 17.5% a veces, el 20% casi siempre y un 0% nunca.

Es necesario saber si los docentes realizan los juegos didácticos improvisando o son planificados previamente acorde a la materia que se desea reforzar.

Existe un alto índice que indica que no planifican los juegos educativos por lo que se genera un proceso de aprendizaje lento.

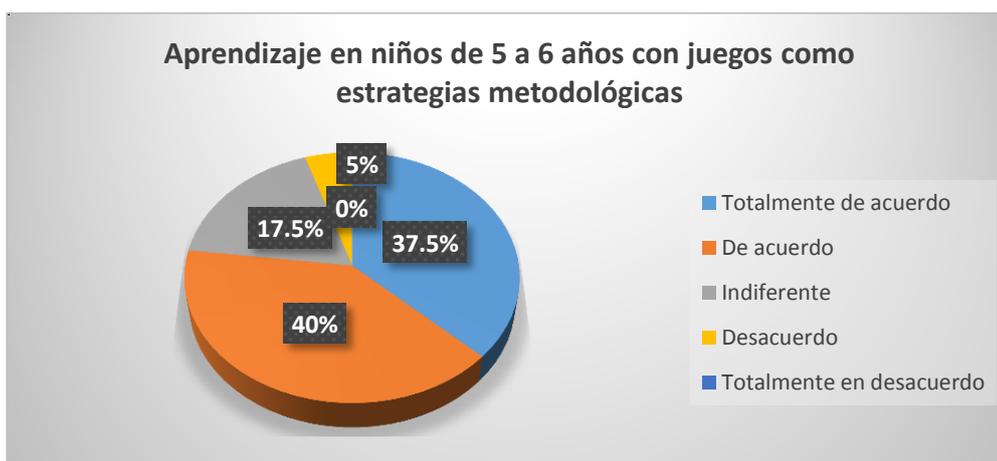
Tabla Nº 9

Aprendizaje en niños de 5 a 6 años con juegos como estrategias metodológicas			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	15	37.5%
	De acuerdo	16	40%
	Indiferente	7	17.5%
	Desacuerdo	2	5%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 5



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos señalan que un 37.5 % de los docentes están totalmente de acuerdo que para alcanzar aprendizaje den niños de 5 a 6 años es mejor trabajar con juegos como estrategias metodológicas, un 40% está de acuerdo, un 17% le es indiferente, un 5% está en desacuerdo y un 0% totalmente en desacuerdo.

Es importante saber si los docentes alcanzan conocimiento con la aplicación de juegos didácticos.

Se genera un aporte a la educación inicial siendo una estrategia metodológica que ayudará a mejorar el proceso de aprendizaje.

Tabla Nº 10

El niño aprende jugando			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	si	31	77.5%
	no	0	0%
	Tal vez	9	22.5%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 6



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los porcentajes obtenidos señalan que un 77.5 % de los docentes respondió que sí están de acuerdo que los niños aprendan jugando, un 22.5% dijo talvez y un 0% no.

Es considerable que un niño aprenda jugando porque ayudará a los estudiantes a adquirir muchas habilidades y destrezas mediante este método.

Se concibe una aportación a la educación inicial siendo una táctica metodológica que ayudará a optimizar el proceso de aprendizaje.

Tabla N° 11

Aplicación de estrategias metodológicas activas			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	20	50%
	De acuerdo	20	50%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 7



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos señalan que un 50 % de los docentes están totalmente de acuerdo que el aprendizaje en los primeros años de vida demanda que los docentes apliquen estrategias metodológicas activas en que interaccionen los niños, un 50% señalaron que está de acuerdo.

Es necesario saber que en los primeros años de vida de los niños es primordial que se trabaje con juegos estratégicos y estos aporten al aprendizaje.

Se dio un aporte en el ámbito educativo de la estrategia de la interacción a través de los juegos.

Tabla Nº 12

Selección de juegos didácticos			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Siempre	25	64%
	A veces	15	36%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico ° 8



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los datos obtenidos muestran que un 64 % de los docentes siempre priorizan el proceso de aprendizaje la selección de juegos didácticos, un 36% estableció que a veces y un 0% que nunca.

Está determinado que los aprendizajes deben ser priorizados por metodologías con juegos didácticos que se incluyan dentro del proceso de aprendizaje, por esta razón se debe priorizar estas estrategias.

Existe un alto índice que priorizan la selección de juegos didácticos para el proceso de aprendizaje.

Tabla N° 13

Una guía de juegos didácticos sería un instrumento de gran apoyo en su labor docente			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	20	50%
	De acuerdo	18	45%
	Indiferente	2	5%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 9



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos señalan que un 50 % de los docentes están totalmente de acuerdo con la implementación de una guía metodológica de juegos didácticos ya que será de gran apoyo en su labor docente, un 45% está de acuerdo, un 5% le es indiferente.

Los docentes necesitan de un instrumento para mejorar el proceso de aprendizaje y se elaborara una guía metodológica.

Se aportó una metodología para el aprendizaje en la implementación de una guía para los docentes.

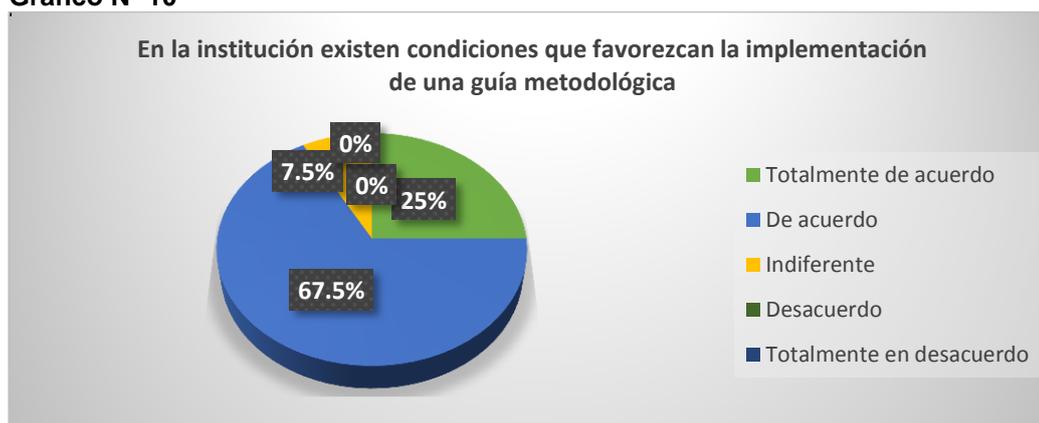
Tabla N° 14

En la institución existen condiciones que favorezcan la implementación de una guía metodológica			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo	10	25%
	De acuerdo	27	67.5%
	Indiferente	3	7.5%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	40	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 10



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados graficados muestran que un 67.5 % de los docentes están de acuerdo que en la institución existen condiciones que favorezcan la implementación de una guía metodológica, un 25% está totalmente de acuerdo y un 7.5% le es indiferente.

Conocer el punto de vista de los docentes hacia las condiciones que favorezcan la elaboración de una guía metodológica.

Se implementó un conocimiento estratégico para la institución mediante una guía metodológica de estrategia que ayudara a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Encuesta dirigida a Representantes Legales

Tabla Nº 15

El juego de los primeros años de vida			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	48	50%
	De acuerdo	37	39%
	Indiferente	0	0%
	Desacuerdo	10	11%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 11



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: la presente tabla muestra que el 50 % de los representantes legales están totalmente de acuerdo de que el juego en su hijo ha formado parte esencial de los primeros años de vida, el 39 % está de acuerdo, un 0% le es indiferente, un 11% está en desacuerdo y un 0% está totalmente en desacuerdo.

Es necesario conocer si los representantes legales consideran que el juego en su hijo ha formado parte esencial de los primeros años de vida.

Se considera que existe una mayor cantidad de representantes legales que, piensan que el juego en su hijo ha formado parte esencial de los primeros años de vida.

Tabla Nº 16

El juego método que le permite			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Mantener ocupado a los niños	43	45%
	Desarrollar aprendizajes	17	18%
	Distraerlos cuando están aburridos	35	37%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 12



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: mediante los resultados graficados de la presente tabla muestra que el 45 % de los representantes legales consideran que el juego es un método que les permite a sus hijos, mantenerlos ocupados, el 10 % señalo que el juego le permite a los niños desarrollar competencias y aprendizaje y un 0% distraerlos cuando están aburridos.

Es imprescindible tener claro para qué sirve la aplicación de juegos didácticos, digno a que ayudará a optimar el proceso de aprendizaje.

Se consideran que existe una alta cantidad de representantes legales que señalan al juego como ocupación para sus hijos.

Tabla N° 17

Frecuencia del juego en casa durante la semana			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Las veces que el niño desee	28	29%
	Las veces que usted se lo permita	67	71%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 13



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos generan que un 29 % de los representantes legales permiten con frecuencia que sus hijos jueguen en casa durante la semana, las veces que los niños deseen, y un 71% las veces que los padres les permitan.

Es necesario conocer el punto de vista de los representantes legales la frecuencia que les permiten a sus hijos jugar en la casa durante la semana, debido a que esto ayudara al buen desempeño diario del aprendizaje de los niños.

Se estableció que existe una alta cantidad de representantes legales que les permite jugar las veces que ellos lo decidan.

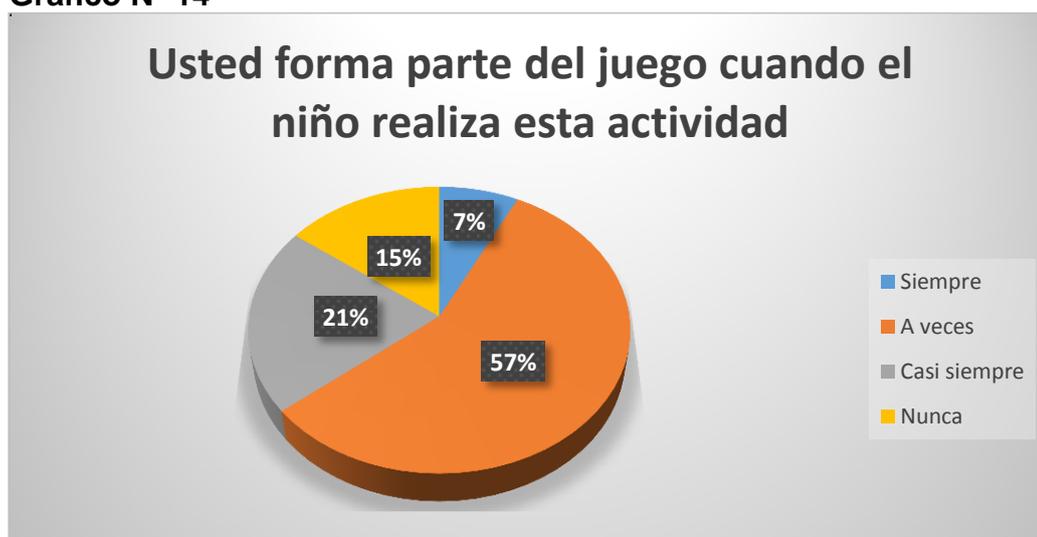
Tabla N° 18

Usted forma parte del juego cuando el niño realiza esta actividad			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Siempre	7	7%
	Casi siempre	54	57%
	A veces	20	21%
	Nunca	14	15%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 14



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los porcentajes obtenidos muestran que un 7 % de los representantes legales forman parte del juego de los niños, el 57% casi siempre, el 21% a veces y un 15% nunca.

Es necesario saber si los representantes legales forman parte del juego cuando el niño está habiendo algún tipo de actividad.

Existe un alto índice que indica que los padres a veces forman parte del juego por lo que esto genera poco interés en el juego educativo.

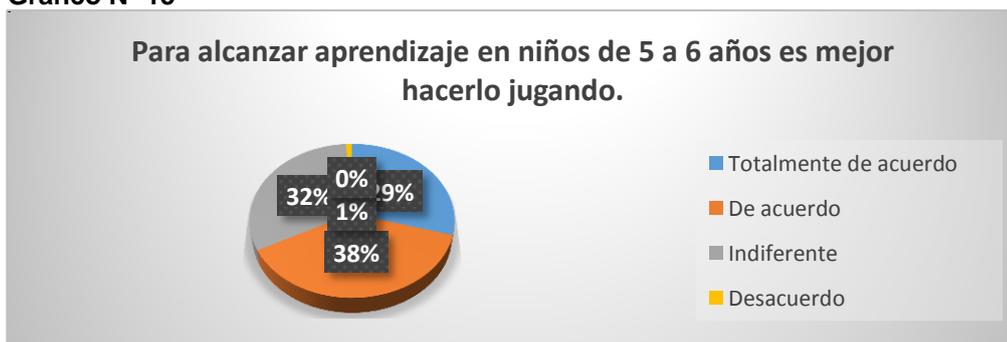
Tabla N° 19

Para alcanzar aprendizaje en niños de 5 a 6 años es mejor hacerlo jugando.			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	28	29%
	De acuerdo	36	38%
	Indiferente	30	32%
	Desacuerdo	1	1%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 15



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos señalan que un 29 % de los representantes legales están totalmente de acuerdo que para alcanzar aprendizaje en niños de 5 a 6 años es mejor trabajar con juegos didácticos, un 38% está de acuerdo, un 32% le es indiferente, un 1% está en desacuerdo y un 0% totalmente en desacuerdo.

Se establece que es necesario estar informados si los educandos alcanzan conocimientos aplicando juegos didácticos.

Se comprobó un aporte a la educación en los primeros años de vida siendo una estrategia metodológica que ayudara a mejorar la calidad del rendimiento académico.

Tabla Nº 20

El niño aprende jugando			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	si	52	55%
	no	3	3%
	Tal vez	40	42%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 16



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los porcentajes obtenidos señalan que un 55 % de los representantes legales alegaron que sí están de acuerdo que los niños aprendan jugando, un 42% dijo talvez y un 3% no.

Es formidable que un niño aprenda jugando porque ayudará a alcanzar muchas habilidades y destrezas mediante este procedimiento.

Se estableció que los juegos se deben relacionar en el ámbito educativo para lograr en los estudiantes aprendizajes eficaces.

Tabla N.º 21

El aprendizaje en los primeros años de vida requiere que el docente aplique juegos activos en que interaccionen los niños			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	13	14%
	De acuerdo	55	58%
	Indiferente	24	25%
	Desacuerdo	2	2%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 17



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos señalan que un 14 % de los representantes legales están totalmente de acuerdo que el aprendizaje en los primeros años de vida demanda que los docentes apliquen estrategias metodológicas activas en que interaccionen los niños, un 58% señaló que está de acuerdo, 25 % indiferente, 2 % desacuerdo 1 % desacuerdo.

Es necesario saber que en los primeros años de vida de los niños es primordial que se trabaje con juegos estratégicos y estos aporten al aprendizaje.

Es de vital importancia la aplicación de juegos estratégicos en los primeros años de vida para lograr una interacción en los niños desarrollando habilidades y conocimientos.

Tabla N° 22

¿Cree usted que la maestra trabaja con juegos?			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Siempre	43	45%
	A veces	52	55%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 18



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los datos obtenidos muestran que un 45 % de los representantes legales siempre priorizan el proceso de aprendizaje la selección de juegos didácticos, un 50% estableció que a veces y un 0% que nunca.

Está determinado que los aprendizajes deben ser priorizados por metodologías con juegos didácticos que se incluyan dentro del proceso de aprendizaje por esta razón se debe priorizar juegos en las horas de clases.

Se comprobó un alto índice de padres de familia que indica que es factible que la maestra trabaje con juegos durante su clase.

Tabla Nº 23

Les gustaría que trabajen con más juegos en la escuela			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	25	26%
	De acuerdo	64	68%
	Indiferente	6	6%
	Desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico Nº 19



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados obtenidos señalan que un 26 % de los representantes legales están totalmente de acuerdo con la implementación de una guía metodológica de juegos didácticos ya que será de gran apoyo para la labor del docente, un 68% está de acuerdo, un 6% le es indiferente 0% está en desacuerdo y el 0% totalmente en desacuerdo.

Esta determinado que los niños aprenden jugando por el cual es de vital importación utilizar el juego.

La mayor parte de los padres de familia están de acuerdo con que los docentes trabajen con más juegos, debido que los niños aprenden jugando.

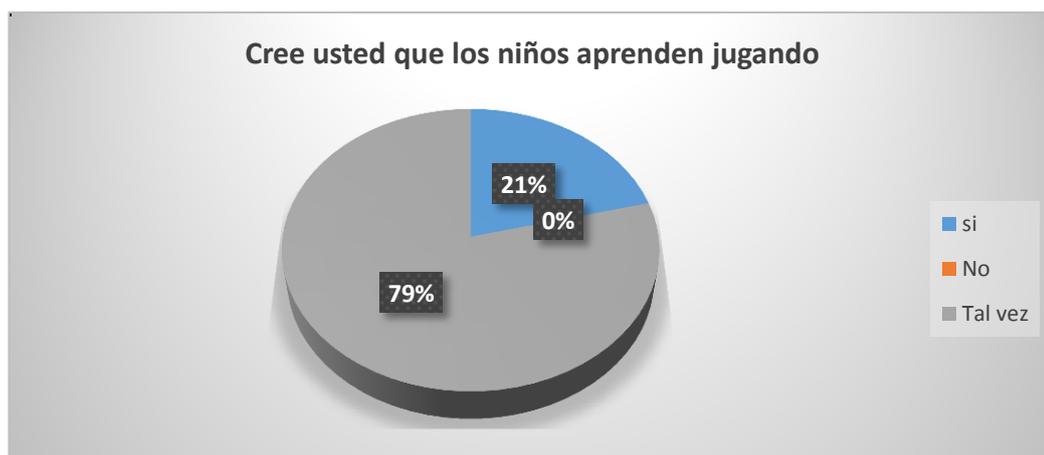
Tabla N° 24

¿CREE USTED QUE LOS NIÑOS APRENDEN JUGANDO?			
Pregunta	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	si	20	21%
	No	0	0%
	Tal vez	75	79%
	TOTAL	95	100%

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Gráfico N° 20



Fuente: Unidad Educativa Fiscal Emilio Estrada Carmona

Elaborado por: Segura Villafuerte Betsy Maribel y Párraga Saltos Katherine Maribel

Análisis: Los resultados graficados muestran que un 21 % de los representantes legales afirman que en la institución existen condiciones que favorezcan la implementación de una guía metodológica, un 79% coincide en que en la institución no existen condiciones que favorezcan la implementación de una guía metodológica.

Es importante conocer el punto de vista de los representantes legales hacia las condiciones que favorezcan la elaboración de una guía metodológica.

Existe un alto porcentaje de duda en la relación del juego y el aprendizaje.

Resultado de la entrevista

Entrevistada: LIC. Reina Romero Cacao. Rectora del plantel

1.- Considera usted que los docentes potencian el juego como estrategia metodológica de aprendizaje.

Si considero que los docentes deben potenciar el juego como estrategia metodológica de aprendizaje, pero siempre y cuando sea un juego acorde al tema de aprendizaje para que puedan ser creativos y alcancen a un aprendizaje significativo.

2.- En su criterio personal, los niños necesitan realizar actividades en la que se incluyan el juego como un recurso para el aprendizaje.

Si, se considera muy didáctico incluir los juegos como un recurso de aprendizaje.

3- Considera usted que el aprendizaje se genera con mayor eficacia en la educación inicial.

Sí, porque según los filósofos nos dicen al igual que la ciencia que los niños en la etapa de inicial es la edad cronológica eficaz para lograr desarrollar y adquirir los aprendizajes y destrezas importantes.

4.- Considera usted que los docentes deben realizar diversas actividades que ayuden al proceso de aprendizaje.

Si, recordando que día a día deben usar la creatividad y aplicarla de forma adecuada.

5.- Cree usted que sea necesario la elaboración de una guía metodológica para desarrollar actividades de juegos didácticos para mejorar el proceso del aprendizaje.

Si, considero necesario una guía metodológica como un instrumento didáctico palpable y no solo en dichos.

Me gustaría que al finalizar la guía me facilitara una guía metodológica para la institución le quedaría muy agradecida.

Entrevistada: LIC. Elsy Obregón G. Sub-rectora de la institución

1.- Considera usted que los docentes potencian el juego como estrategia metodológica de aprendizaje.

Los docentes lo realizan en el nivel inicial lo del juego a partir de primero en adelante no lo realizan.

2.- En su criterio personal, los niños necesitan realizar actividades en la que se incluyan el juego como un recurso para el aprendizaje.

Los estudiantes deben realizar parte de su aprendizaje, en la parte lúdica porque es allí donde aprenden mejor.

3- Considera usted que el aprendizaje se genera con mayor eficacia en la educación inicial.

Si de allí depende toda la formación de los estudiantes para desarrollar sus destrezas y formación.

4.- Considera usted que los docentes deben realizar diversas actividades que ayuden al proceso de aprendizaje.

Me parece lo más adecuado para que haya un buen aprendizaje n los estudiantes.

5.- Cree usted que sea necesario la elaboración de una guía metodológica para desarrollar actividades de juegos didácticos para mejorar el proceso del aprendizaje.

Sería lo más aceptable una guía, para que no solo lo realicen en inicial sino más bien en toda la educación básica superior.

Análisis y discusión de resultados

Según el resultado de la encuesta existe un 50% de docentes que están totalmente de acuerdo en que el juego es una estrategia metodológica y el 50% de los padres de familia están totalmente de acuerdo con que el juego forma parte esencial en los primeros años de vida de sus hijos. Sin embargo se ha notado un déficit en el aprendizaje de los estudiantes.

El 100% de los docentes alegan utilizar el juego como una estrategia para desarrollar competencias y aprendizajes, el 45% de los padres declaran que el juego les permite mantener ocupados a sus hijos. Pero se ha notado un desfase en los estudiantes.

El 67% de los docentes afirman utilizar de 11 a 15 juegos durante la semana, mientras que el 71 % de los representantes legales dicen dejar jugar a sus hijos con mucha frecuencia a la semana. Pero estos resultados no son los que se reflejan dentro de clases.

Existe un alto porcentaje de docentes que afirman planificar los juegos, la aseveración de los padres de familias alegan que ellos forman parte de los juegos con los hijos.

De acuerdo con el resultado existe una coincidencia entre los docentes ya que ellos alegan la aplicación de estrategias activas, por otro lado la mayor parte de los representantes están de acuerdo en que se requieren la aplicación de juegos activos para que de esta los estudiantes interaccionen para obtener mejor resultado de aprendizaje.

Según el resultado indica que el 64% de los docentes afirman seleccionar los juegos para cada actividad a realizar, mientras el 55% de los representantes legales creen que los docentes trabajan con juegos sin embargo se logrado detectar que no es esa la realidad por las falencias que se presentan en el salón.

Según muestran los resultados el 50% de los docentes están totalmente de acuerdo en que les sería de gran ayuda una guía de juegos didácticos para mejorar la actividad de aprendizaje en los estudiantes, en cuanto los representantes el 68% están de acuerdo con la aplicación de más juegos en la institución, se ha podido notar que a pesar de que los resultados rebotan buen manejo de juego didáctico en la institución aceptan que les sería útil la elaboración de la guía didáctica.

Detectando que el 67,5% de los docentes están de acuerdo en la ayuda de una guía metodológica y que el 79% de los representantes creen que los niños aprenden jugando.

De los resultados obtenidos se destaca que los docentes realizan con poca frecuencia las actividades del juego como estrategias metodológicas y a su vez se refleja en los resultados de los conocimientos adquiridos de los estudiantes.

Debido a que por medio de esta estrategia se puede lograr con mayor seguridad un aprendizaje eficaz, de esta manera se corrobora con la entrevista realizada a los directivos que señalan en la pregunta número uno, que los docente en el primer año de educación básica no realizan juegos didácticos.

Señalando a su vez el criterio de los directivos se puede obtener de la pregunta número dos de la entrevista que los niños necesitan realizar

actividades en los que se incluya el juego como un recurso de aprendizaje de la respuesta de los directivos se podría aportar que es necesario establecer la parte lúdica porque de allí es donde aprenden de una mejor manera.

Los directivos de la institución en la pregunta número tres consideran que el aprendizaje se genera con mayor eficacia al inicio de la formación del estudiante partiendo en que los niños en la etapa inicial es la edad eficaz para lograr los aprendizajes y destrezas importantes.

Las entrevistadas coinciden con su respuesta en la pregunta número cuatro que es primordial realizar diversas actividades usando su creatividad para un buen aprendizaje en los estudiantes.

Los directivos de la institución armonizan en la pregunta número cinco creen que sería aceptable una guía metodológica empleada para los docentes como un instrumento didáctico palpable.

Al realizar la observación directa en la unidad educativa Emilio Estrada Carmona se pudo corroborar que el docente no potencia el juego en su jornada laboral.

Se puede mencionar los resultados obtenidos con un 50 % de los docentes que utiliza con frecuencia de 0 a 5 juegos didácticos en su clase durante una semana, y a su vez un 30% utiliza una cantidad de 6 a 10 juegos a la semana siendo estos muy pocos.

Una adecuada cantidad a realizarse por un periodo de una semana sería de 10 a 15 juegos teniendo en cuenta que siempre se debe reforzar una materia y que mejor manera de hacerlo es aplicando estrategia como un juego adaptado al aprendizaje que se desea reforzar.

Prueba del Chi Cuadrado

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Considera que el juego es una estrategia básica en educación inicial * Considera Usted que para alcanzar aprendizajes en niños de 5 a 6 años es mejor trabajar con juegos como estrategias metodológicas	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%

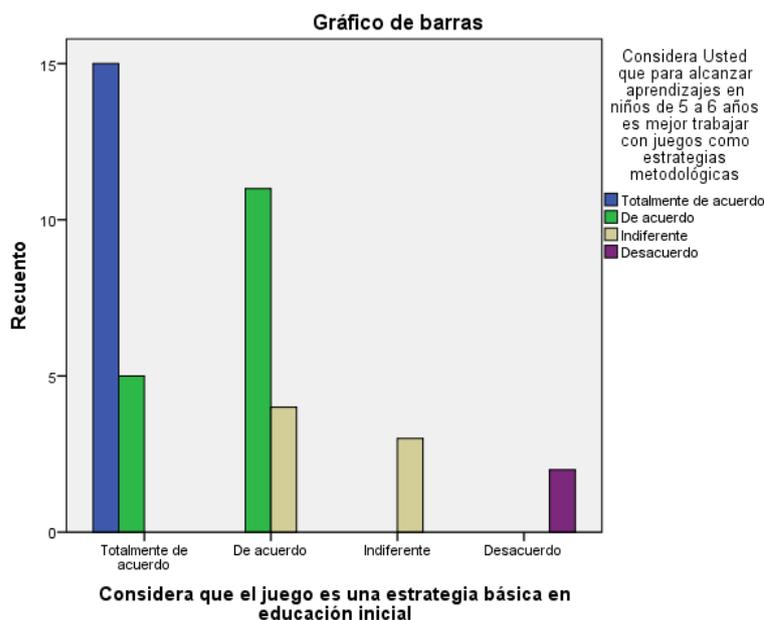
Considera que el juego es una estrategia básica en educación inicial*Considera Usted que para alcanzar aprendizajes en niños de 5 a 6 años es mejor trabajar con juegos como estrategias metodológicas tabulación cruzada

		Considera Usted que para alcanzar aprendizajes en niños de 5 a 6 años es mejor trabajar con juegos como estrategias metodológicas				Total
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Desacuerdo	
Considera que el juego es una estrategia básica en educación inicial	Totalmente de acuerdo	15	5	0	0	20
		75,0%	25,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	De acuerdo	0	11	4	0	15
		0,0%	73,3%	26,7%	0,0%	100,0%
	Indiferente	0	0	3	0	3
	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	
Desacuerdo	0	0	0	2	2	
	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	
Total		15	16	7	2	40
		37,5%	40,0%	17,5%	5,0%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	76,530 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	55,240	9	,000
Asociación lineal por lineal	30,022	1	,000
N de casos válidos	40		

a. 12 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,10.



Para la medición de correlación entre las variables de investigación se ha trabajado en el cálculo de la prueba Chi-Cuadrado de Pearson con el programa SPSS IBM, para lo cual se determinó un aspecto esencial de cada variable determinado en una pregunta seleccionada del cuestionario de preguntas aplicado en encuesta a docentes.

El resultado refleja que el grado de dependencia en razón al nivel de significancia alcanzado es inferior al 5% margen máximo definido como criterio de medición. El gráfico demuestra que se considera el juego como una estrategia básica en educación inicial, lo que permite el aprendizaje en los niños de 5 a 6 años de edad.

Correlación entre variables

Objetivo específico 1: Comprobar el uso del juego como estrategia de aprendizaje escolar mediante un estudio de campo.

La experiencia forjada mediante el proceso investigativo y en aplicación de una metodología procuró la aplicación de una investigación de campo, con la cual pudo determinarse que el juego en los niños dentro de un proceso de aprendizaje es un aspecto estratégico que coadyuva de manera importante a que el niño se haga del conocimiento de manera divertida y en un estado natural en su condición. Además la técnica aplicada de encuestas dirigidas a docentes con preguntas pertinentes a la problemática pudieron demostrar en su contestación, que existe una gran consecuencia entre el juego como estrategia relevante en el proceso de aprendizaje de los niños

Objetivo específico 2: Evaluar el proceso de aprendizaje mediante una prueba de diagnóstico.

Con una base inicial de observación se pudo dar pie adelante a en un involucramiento de las investigadoras en el ambiente de los niños a fin de poder tener una panorámica de su condición en una monotonía. Visto una situación determinada en el proceso de aprendizaje practicado, este motivo la acción de un juego para los mismos menesteres, su resultado evidencio ser más entusiasta ya que al principio incito a una atención en los niños, para luego interesarse en la ejecución de mismo que encerraba lógicamente un aprendizaje más provechoso, esto pudo denotarse en el deseo del niño en solicitar continuar con el proceso.

Objetivo específico 3: Diseñar una guía metodológica dirigida a docentes basada en los resultados de la investigación realizada.

En virtud de la experiencia obtenida mediante el proceso investigativo y luego de poder realizar una prueba diagnóstica ha sido prioritario el plantear una alternativa de solución en el sentido de ayudar un poco más a que los niños en su condición, puedan de manera divertida aprender, aspirando sea de manera más efectiva. A fin de lograr este propósito se ha diseñado una guía de juegos que permita a los docentes aplicar una estrategia de aprendizaje mediante la acción de un juego. Esto se fundamenta en la confrontación de lo que se tiene como hecho real, el mismo que ha sido observado y diagnosticado tal como lo demuestran los datos obtenidos en la investigación, en razón de ello este planteamiento que solo tiene, el sano interés de contribuir con la sociedad.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Para finalizar con los resultados obtenidos de los instrumentos investigación se puede mencionar los siguientes:

1. Se determinó el poco uso de los juegos por medio de los docentes como estrategia de aprendizaje.
2. Se concluye que es necesario priorizar la utilización de juegos metodológicos basados y adaptados a los conocimientos impartidos.
3. Se pudo establecer que el juego dentro del aula no se lo utiliza por distracción sino para desarrollar competencias y a aprendizaje que ayudan a los conocimientos de los estudiantes.
4. Se concluye necesario que los niños en los primeros años de vida tienen la necesidad de aprender jugando por este motivo se fundamentara la aplicación de una guía que implemente juegos didácticos.
5. Se consideró que se necesita una guía metodológica para poder fomentar esta estrategia siguiendo pasos para realizar las actividades necesarias mediante la clase.
6. Se pudo determinar que la utilización adecuada de los juegos durante una semana es de más de 10 juegos para poder tener un aprendizaje eficaz.

Recomendaciones

1. Se recomienda utilizar más juegos de los resultados obtenidos implementando el doble de veces de los que se aplican
2. Se recomienda tomar en cuenta método y estrategias didácticas que ayuden a los estudiantes a adquirir sus conocimientos de una forma recreativa, priorizando el juego como estrategia principal.
3. Se recomienda seguir enfocando el juego para adquirir aprendizaje.
4. Se recomienda la utilización de una guía metodológica que contenga una serie de actividades que se las pueda representar y adaptar a los conocimientos.
5. Se recomienda aplicar las actividades presentadas en la guía.
6. Se recomienda modificar la utilización de los juegos para poder mejorar el proceso de aprendizaje.

CAPITULO IV

PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES

Justificación

La investigación obtenida de varios educadores señala que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas provoca un buen aprendizaje en la calidad del rendimiento escolar haciendo énfasis a esta propuesta para mejorar el problema que se presentó teniendo en cuenta la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es jugar.

El juego se lo entiende como el medio estratégico de técnicas y contenidos que llevan a lograr el aprendizaje de lo lógico de las cosas, que puede ser usado como método de enseñanza siendo el maestro quien oriente el juego y como un método de aprendizaje, el alumno participa jugando en su aprendizaje.

La propuesta es de elaborar una guía basada en la utilización de los juegos didácticos, como estrategia metodológica de conocimientos significativos y funcionales para niños de 5 a 6 años, ya que consta con actividades que ayudaran al proceso de aprendizaje en los estudiantes en diferentes áreas académicas y será factible porque se contara con el interés y aceptación de las autoridades y maestros de la unidad educativa Emilio Estrada Carmona.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo general:

Mejorar el proceso de aprendizaje incorporando estrategias de juegos didácticos con actividades lúdicas.

Objetivos específicos:

1. Recopilar juegos estratégicos que pueden ser utilizados en la actividad lúdica de nivel inicial, en las distintas áreas y disciplinas que sean necesarios.
2. Detallar las actividades estratégicas de manera que el docente pueda utilizarla responsablemente y motiven la participación infantil.
3. Relacionar los juegos que se presente en la guía didáctica con la materia que se va a reforzar para poder aplicar estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje.

Aspectos teóricos

Guía

Una guía está dirigida a una orientación hacia un objetivo determinado, puede ser utilizado en varios contextos, aportando con una serie de datos que hace referencia a un objetivo planteado.

En el ámbito educativo una guía de estudios se refiere a la tarea de orientar a los docentes o estudiantes de una institución educativa hacia una mejor utilización de estrategias y métodos en la implementación del aprendizaje eficaz, explicando diversos contenidos, aportando en la identificación del material de estudio, enseñándoles y orientándolos a utilizar otros tipos de técnicas para el aprendizaje y poder despejarles alguna duda que se presente.

Para así aportar en el aprendizaje cotidiano o monótono y se pueda realizar algo moderno que haga énfasis en los resultados del proceso de aprendizaje de los alumnos y no un aprendizaje de saberes como se lo utilizaba tradicionalmente.

Diseño

Un diseño se refiere al resultado de las diversas formas que posee un objeto en un proceso teniendo presente que debe constar de armonía visual, sin dejar a un lado las funciones que se deben dar en el diseño, tiene como objetivo buscar soluciones que den factibilidad a una debida problemática aplicando distintos métodos y estrategias que deben estar plasmados en algún tipo de esquema para así poder saber lo que se desea lograr y poder llegar a obtener un buen resultado y de esta manera obtener la apariencias más idónea posible.

Permite denominar a dicha actividad que combina creatividad y métodos y que tiene por encargo la creación de nuevos recursos que sirvan de utilidad y estética, el diseño, está basado en el pensamiento de resolución a un

tema o problemática, siendo una tarea muy compleja, activa y de habilidades técnicas para expresar un propósito.

Guía metodológica

Una guía metodológica es la sistematización y documentación de un proceso, actividad, práctica, metodología o proceso de negocio. La guía describe las distintas operaciones o pasos en su secuencia lógica, señalando generalmente quién, cómo, dónde, cuándo y para qué han de realizarse. Una guía metodológica debe necesariamente basarse en una experiencia probada (incorporando información de soporte) y debe incorporar las claves del éxito para su implementación.

Factibilidad de su aplicación

La factibilidad de esta propuesta se sustenta en la clara manifestación de los sujetos investigados que opinan que es necesario y favorecedor para los niños la incorporación del juego en el proceso de aprendizaje, pues consideran que es un elemento potenciador para el desarrollo de destrezas y habilidades que posibilitan una eficaz adquisición de conocimientos.

Se debe estar cierto que una factibilidad desde el punto de vista técnico económico, está dado por la demanda que manifiestan los integrantes de un mercado por una necesidad no satisfecha, esta circunstancia posibilita la concreción de una oferta de uno o grupos de personas en pro de servir a una comunidad.

Financiera

El contar con presupuesto siempre será de vital importancia para una institución educativa es por eso que se consultó a las autoridades del plantel si dentro de su programación presupuestaria considerarían una asignación para los menesteres de esta propuesta, indicando que si lo harían, más aún la comunidad de representantes legales y padres de familia de igual manera expresan su apoyo en la concreción de esta propuesta lo que evidentemente viabiliza el desarrollo de este trabajo.

Técnica

Tiene un aporte técnico debido que en la actualidad se puede contar con una tecnología avanzada y accesible para algunas personas debido que se puede acceder al internet por medio de una computadora y hasta un teléfono celular, el cual se lo puede utilizar para informarnos, conocer imágenes, que sean necesaria para la propuesta.

De recursos humanos

Un proceso que privilegia un aprendizaje centrado en la formación de valores como la cooperación considerando que en los juegos tradicionales y populares los niños juegan con los demás y no contra los demás, se juega para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, busca la participación de todos, se da importancia a las metas colectivas y no a las individuales, se procura la colaboración y el aporte de todos, elimina la agresión física, predomina el interés de desarrollar actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

Política

Mantiene concordancia también con la política cultural y educativa vigente en el país, que plantea la necesidad de promover una auténtica cultura nacional, enraizada en la realidad y la cultura del pueblo ecuatoriano, conjuntamente con la preservación y el fortalecimiento de sus valores propios, de su identidad cultural y autenticidad de los ecuatorianos.

Legal

En el aspecto legal esta propuesta tiene relevancia en:

La Constitución del Ecuador (2008), en la Sección quinta Niñas, niños y adolescentes, Art . 44, proclama entre los derechos de los niños/as y adolescentes: “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales”

Beneficiarios

Los estudiantes de la unidad educativa Emilio Estrada Carmona de la ciudad de Guayaquil, con la información y práctica obtenida se formarán estudiantes con una visión clara sistemática e integral de conocimiento humanístico, y tecnológico sobre las tendencias de un aprender para la vida, teniendo el debido interés por conocer el estado actual en el que se vive.

Impacto

Una importante situación de impacto social ha de evidenciarse ante el hecho de la implementación del juego en el proceso de aprendizaje de los niños puesto a que este siendo una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

Descripción

Esta propuesta consta con una guía dirigida a los docentes para que utilicen las estrategias metodológicas que se presentan, y poder implementarlas para el mejoramiento del proceso de aprendizaje de los niños de nivel inicial de 4 a 5 años de la unidad educativa Emilio Estrada Carmona.

Esta propuesta se la desarrollará con los docentes y alumnos, consta de actividades estratégicas que se las puede utilizar en diferentes materias de acorde a la necesidad que se desee reforzar, está basada en actividades lúdicas de forma estratégica en las cuales podemos encontrar diferentes tipos de juegos didácticos que se los puede realizar con recursos reciclables dependiendo el objeto que se necesite, elaborándolo con el material para el desarrollo de las actividades. Este material será elaborado con niños y la ayuda de los docentes y los mismos será los que participen para desarrollar las actividades.

El espacio en donde se realizará las actividades será en el salón dependiendo si se necesite de escritorio y otros mobiliarios y en el patio si se necesite de un amplio espacio para desplazarse a la hora de realizar las actividades.

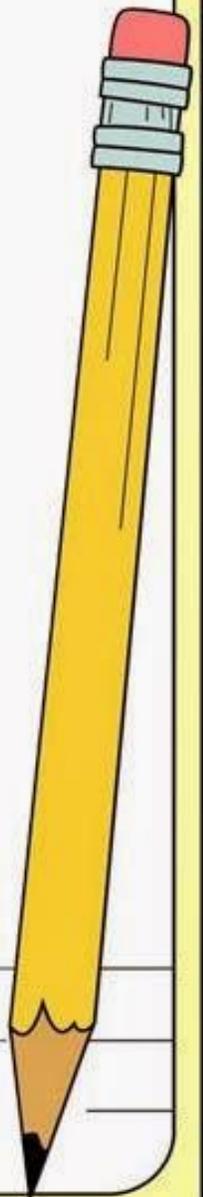
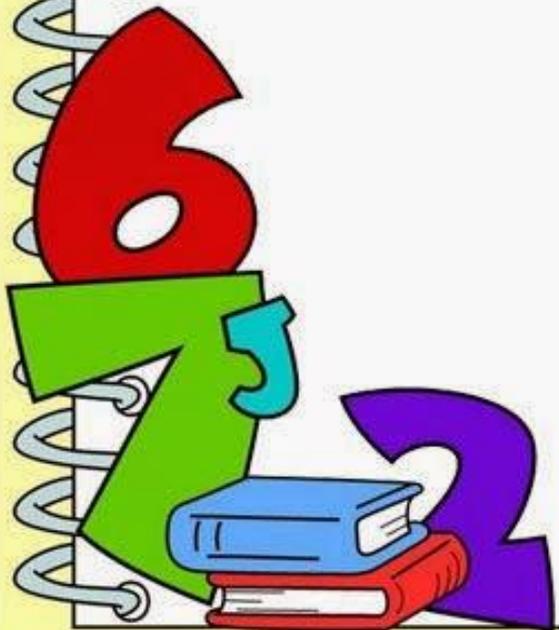
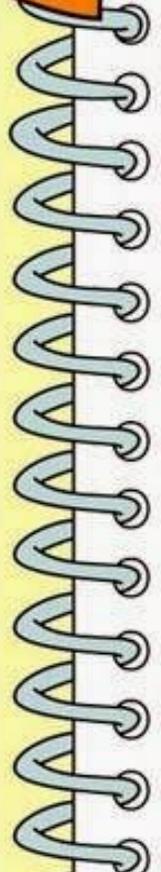
La estructura de la Guía Metodológica para docentes consta de lo siguiente:

- Portada.
- Índice.
- Presentación
- Objetivos
- Logros
- Recursos.
- Procedimiento
- Conclusiones

GUIA METODOLÓGICA



Guía metodológica para Docentes.



ÍNDICE DE GUIA METODOLÓGICA

Presentación.....	95
Objetivos.....	96
Actividades.....	97
Actividad 1: cartillas ocultas.....	97
Actividad 2: yo soy míster memoria.....	98
Actividad 3: cantando aprendo.....	99
Actividad 4: el rompecabezas gigante.....	100
Actividad 5: emociones perdidas.....	101
Actividad 6: la granja de Emilio.....	102
Actividad 7: ronda de adivinanza.....	103
Actividad 8: de par en par conozco más.....	104
Actividad 9: armando oraciones.....	105
Actividad 10: Los patitos y el pollito.....	106
Actividad 11: La ciudad perdida.....	107
Actividad 12: mi cuerpo en plastilina.....	108
Actividad 13: Encontrando palabritas.....	109
Actividad 14: juguemos a encontrar.....	110
Actividad 15: sopa de letra.....	111
Actividad 16: vocales en raya.....	112

Actividad 17: derivados de los animalitos.....	113
Actividad 18: numeritos.....	114
Actividad 19: buscando encuentro.....	115
Actividad 20: ronda de laberinto.....	116
Actividad 21: Identificando sonidos.....	117
Actividad 22: Armandó nuestra orquesta.....	118
Actividad 23: Mi paso equilibrado	120
Actividad 24: Contando y Cantando ,.....	121
Actividad 25: La naturaleza y yo,,.....	122
Conclusiones.....	124

PRESENTACIÓN

La Guía metodológica dirigida a docentes que se expone a continuación, es el resultado de un proceso investigativo que ha permitido conocer las necesidades de un contexto para favorecer el aprendizaje y por ende la formación integral de niños de años de edad, de sus resultados se ha seleccionado los aspectos más relevante por atender, en la pretensión de diseñar un documento que gran aporte para los docentes en el desarrollo de sus actividades diarias.

Por las características como está diseñada y los contenidos que se han seleccionado, su aplicación es factible y viable en cualquier contexto en que las condiciones se asemejen al contexto para el cual se creó.

Partiendo de la relevancia que implica el juego en los primeros años de vida de los niños, en que todas sus actividades se desarrollan mediante juegos, en el proceso de aprendizaje una estrategia metodológica fundamental es precisamente el juego, razón por la cual la labor del docente no puede desvincularse de él, así como también es su responsabilidad potenciar su aplicación a favor de la formación óptima de los niños.

Objetivos de la guía

Objetivo general

- ❖ Estimular en los docentes la aplicación de juegos metodológicos en las actividades de aprendizaje que se desarrollan con los estudiantes.

Objetivos específicos

- ❖ Proponer una diversidad de actividades lúdicas para la práctica docente.
- ❖ Fomentar en los estudiantes un conocimiento positivo con los juegos que se realizan de manera interactiva.
- ❖ Potenciar las actividades y destrezas en los estudiantes,

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N° 1

NOMBRE DEL JUEGO: cartillas ocultas

OBJETIVO: Estimular la memoria y reconocer los números del 1 al 10

RECURSOS

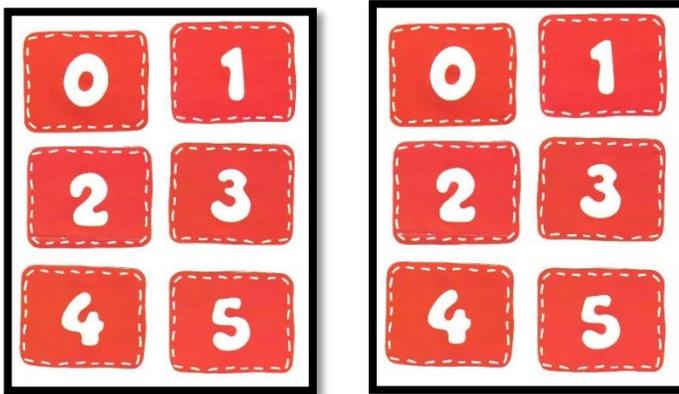
✚ **CARTILLAS**

EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Grupo de cuatro personas

TIEMPO: 10 minutos

PROCEDIMIENTO:



1. Dividir a los estudiantes en grupos de cuatro.
2. Se entrega las cartillas de números.
3. La maestra elegirá un representante y los 3 restantes serán los jugadores.
4. El representante colocara las cartillas en el suelo, los jugadores escogerán dos cartillas para voltear y tratarán de escoger los números iguales.
5. Si tienen los números iguales se llevan las cartillas.
6. Ganará quien tenga el número más alto.

ACTIVIDAD N° 2

NOMBRE DEL JUEGO: YO SOY MISTER MEMORIA

OBJETIVO: Desarrollar el área cognitivo y reconocer cuales son las figuras geométricas

RECURSOS

✚ Fichas de figuras geométricas

✚ Cintas

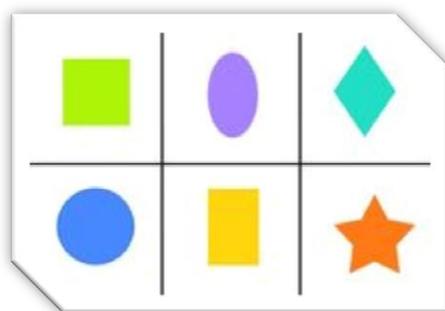
EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Todos los estudiantes

TIEMPO: 10 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. La maestra elegirá cinco estudiantes y los sacará del salón.
2. Al restante les pone las fichas de las figuras geométricas
3. Los cinco estudiantes durante un minuto entrarán al salón a observar donde está cada figura
4. Luego saldrán del salón y los estudiantes se cambiarán de puesto y se sacarán la ficha de atrás y la tendrán en sus manos.
5. Ingresan los cinco estudiantes la maestra le dice a cada uno que figura geométrica escogerá de sus compañeros.
6. Al final contarán las figuras que corresponda al pedido de la maestra y el niño que tenga más figuras correctas ganará.



ACTIVIDAD N° 3

NOMBRE DEL JUEGO: CANTANDO APRENDO

OBJETIVO: Desarrollar la capacidad de los conocimientos por medio de las nociones

RECURSOS

✚ canción

EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Todos los estudiantes

TIEMPO: 10 minutos

PROCEDIMIENTO: Escuchar la canción



ARRIBA ABAJO

arriba el sol está
abajo las plantas encontrarás
no alcanzo no alcanzo el sol
porque arriba él está
el piso el piso toco yo
porque abajo el piso está



1. Repetir muchas veces las canciones hasta aprenderla.
2. La maestra pedirá que mencionen las cosas que estén el techo (arriba)
3. La maestra pedirá que mencionen las cosas que estén el piso (abajo).

ACTIVIDAD N° 4

NOMBRE DEL JUEGO: EL ROMPECABEZAS GIGANTE

OBJETIVO: Incrementar el desarrollo cognitivo en el área de lengua

RECURSOS

- ✚ 4 papelotes
- ✚ Marcadores
- ✚ Cartulinas
- ✚ Imágenes de silabas

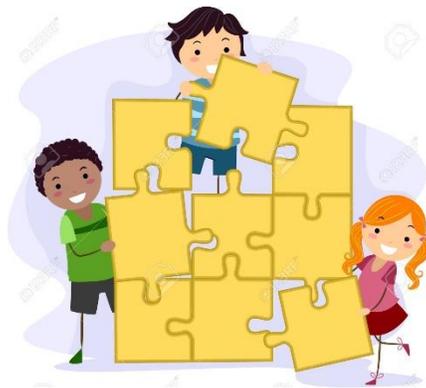
EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Todos los estudiantes

TIEMPO: 10 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. Entonar la canción de las vocales, luego indicar a los estudiantes que se trabajara con la vocal A
2. Entregar a los estudiantes cartulinas con silabas que inicien con esa vocal
3. Ubicar los papelotes en el piso y pedirles a los estudiantes que peguen las silabas para armar el rompecabezas.



ACTIVIDAD N° 5

NOMBRE DEL JUEGO: EMOCIONES PERDIDAS

OBJETIVO: ordenar las secuencias de las piezas del rompecabezas para descubrir las figuras.

RECURSOS

✚ Cartones

✚ figuras

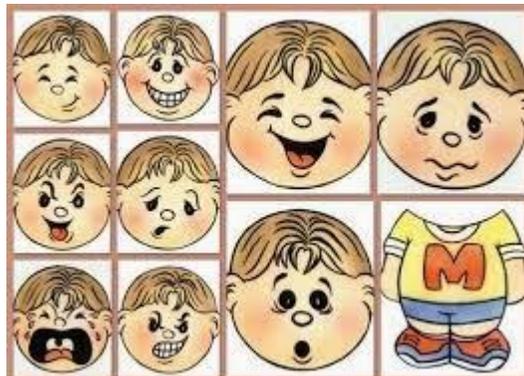
EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES:

TIEMPO: 15 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. Presentar cartillas de los diferentes tipos de estados emocionales a los estudiantes y relacionarlos con un ejemplo para una mejor interpretación de conocimiento.
2. Presentar a los estudiantes el material con el cual se trabajará e indicar lo que se realizará con los mismos.
3. Entregar el material y jugar con los rompecabezas para identificar el estado de ánimo he imitar el que les ha tocado, intercambiar el rompecabezas a los demás compañeros para un mejor aprendizaje.



ACTIVIDAD N° 6

NOMBRE DEL JUEGO: LA GRANJA DE EMILIO

OBJETIVO:

RECURSOS

✚ ROMPECABEZAS

✚ FIGURAS DE

ANIMALES CON DERIVADOS

✚ CANCIÓN

EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES:

TIEMPO: 10 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. Presentar imágenes acompañadas de la canción, la granja de mi tío.
2. Indicar a los estudiantes cuales son los animales que habitan en el la granja y cuáles son sus beneficios.
3. Entregar el rompecabezas a cada estudiante para que organicen las piezas y de esta manera descubrir que animal le ha tocado y cuál es el alimento que le brinda a los seres humanos.



ACTIVIDAD N° 7

NOMBRE DEL JUEGO: RONDA DE ADIVINANZA

OBJETIVO: Reconocer diferentes frutas y motivar su capacidad de aprender

RECURSOS

✚ RONDA

EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Todos los estudiantes

TIEMPO: 15 minutos

PROCEDIMIENTO:

Presentar la adivinanza

En casa de chi, mataron a ri
Vino mo y dijo ya.



1. Se realizará ronda grande con todos los estudiantes
2. La maestra en medio de la ronda cantará la adivinanza y los niños la seguirán.
3. Al repetir la adivinanza ellos encontrarán la respuesta.
4. El primero en adivinar será quien acompañe a la maestra.

ACTIVIDAD N° 8

NOMBRE DEL JUEGO: DE PAR EN PAR CONOZCO MAS

OBJETIVO: Desarrollar el pensamiento lógico

RECURSOS

✚ Afiches con imágenes de colores



EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: tres grupos de dos

TIEMPO: 15 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. La maestra seleccionará dos grupos de dos y le entregará las imágenes de los colores.
2. El estudiante que tenga la imagen dirá adivina, adivina, compañerito, compañerito, ¿Cuántas figuras de color rojo tengo yo?
3. Luego le seguirá preguntando diferentes colores.
4. El niño mostrará interés en el juego y querrá seguir jugando y adivinando.

ACTIVIDAD N° 9

NOMBRE DEL JUEGO: ARMANDO ORACIONES

OBJETIVO: Estimular la lectoescritura y fomentar

RECURSOS

✚ ROMPECABEZAS

✚ Pizarrón

✚ Marcadores

EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: grupos de cuatro

TIEMPO: 10 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. La maestra ubicará en el pizarrón una oración incompleta
2. La maestra presentará tres opciones de cada cuadro correspondientes y ellos adivinarán la correcta.
3. Dividirá en grupos de cuatro para que elija la figura correcta
4. El grupo que adivine más opciones correctas será el ganador.



ACTIVIDAD N° 10

NOMBRE DEL JUEGO: Los patitos y el pollito

OBJETIVO: incrementar el ámbito sociocultural con las personas que los rodean

RECURSOS

✚ Pictogramas

✚ Canción

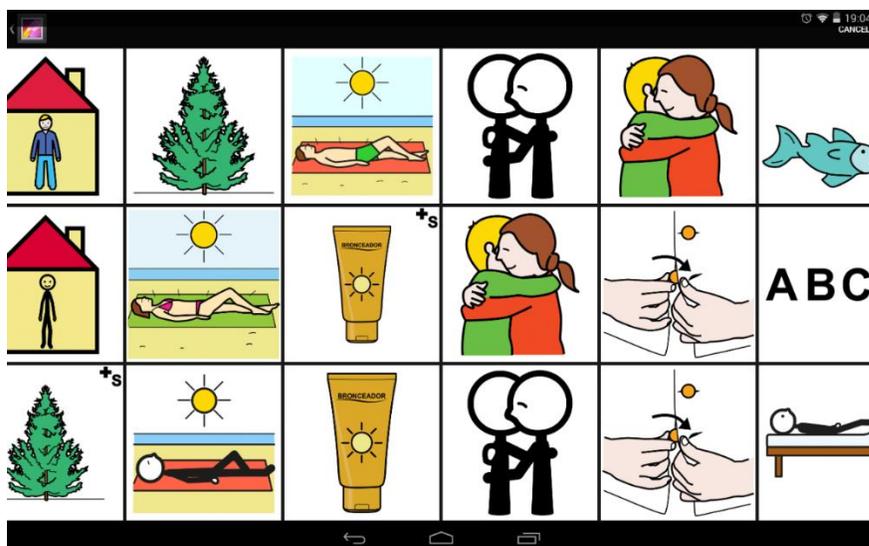
EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Todos los estudiantes

TIEMPO: 20 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. Ubicar a todos los estudiantes en el patio y formar una ronda.
2. Entonar la canción “todos los patitos”
3. Indicar a los estudiantes que escucharán un hermoso cuento.
4. Inicio de lectura del cuento por medio de pictogramas
5. Reflexionar y conversar con los estudiantes acerca de la lectura y el mensaje que deja a cada uno de los estudiantes.



ACTIVIDAD N° 11

NOMBRE DEL JUEGO: La ciudad perdida

OBJETIVO:

RECURSOS: practicar hábitos de cuidado con la madre naturaleza

✚ Títeres

✚ Teatrín

EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES: Todos los estudiantes

TIEMPO: 15 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. Preparar a los estudiantes y pedir que se sienten en el piso.
2. Entonar la canción de la naturaleza
3. Presentación de pictogramas por medio de títeres
4. Ubicar un mandil de cualquier material con una imagen que represente la naturaleza
5. Explicar a los estudiantes porqué hay que cuidar la naturaleza y cuáles son las consecuencias al hacerle daño
6. Reflexionar acerca del cuidado de la naturaleza



ACTIVIDAD N° 12

NOMBRE DEL JUEGO: mi cuerpo en plastilina

OBJETIVO: reconocer las características de su cuerpo por medio de la exploración.

RECURSOS

✚ Plastilina

EDAD: 5 a 6 años

NUMERO DE PARTICIPANTES:

Todos los estudiantes

TIEMPO: 15 minutos

PROCEDIMIENTO:

1. Presentar carteles sobre el cuerpo humano
2. Indicar a los estudiantes el cuidado que se debe brindar al cuerpo humano y el respeto que se merece
3. Explicar los tipos de género que existen y cuáles son sus diferencias
4. Indicar q los estudiantes que se realizara un trabajo con plastilina, el cual consiste en representar el género al que pertenece, utilizando los diferentes tipos de figuras geométricas



ACTIVIDAD N° 13

NOMBRE: Encontrando palabritas

OBJETIVO: Fomentar la lecto escritura a través de juegos didácticos

RECURSO:

✚ papelotes

✚ cartulinas

N° DE PARTICIPANTES: 5 estudiantes

TIEMPO: 20 minutos



DESARROLLO:

1. La maestra desarrollara una sopa de letra gigante, y se los mostrara a los niños.
2. Le entregara a cada niño las palabras que se encuentran en la sopa de letra
3. leerá las preguntas y los niños dirán que respuestas tienen.
4. Nota: la docente mencionará que donde empieza la palabra existirá una clave para encontrar la palabra (como la imagen del mismo).



ACTIVIDAD: 14

NOMBRE: juguemos a encontrar

OBJETIVO: Conocer los animales domésticos mediante la motivación de la recreación.

RECURSO:

- ✚ Papelotes
- ✚ Pizarrón
- ✚ Marcador



Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes

TIEMPO: 15 minutos

DESARROLLO:

- 1.- La docente colocara letras dispersas y una raya para colocar la palabra encontrada.
- 2.- Los niños copiaran e intentaran adivinar que palabra es la correcta.
- 3.- El niño que acierte pasara al pizarrón a colocar la palabra correcta.

ACTIVIDAD: 15

NOMBRE: sopa de letra

OBJETIVO: reconocer diferentes tipos de texturas del medio

RECURSO:

✚ Pizarra

✚ Marcador

Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes

TIEMPO: 15 minutos

DESARROLLO:



1. Se realizará la sopa de letra en la pizarra y se dibujara las imágenes a encontrar
2. Los estudiantes encontrarán las palabras y saldrán a encerrarla
3. Al encontrar todas las palabras, el estudiante que tenga más palabras encontradas será el ganador

ACTIVIDAD: 16

NOMBRE: vocales en raya

OBJETIVO: discriminar vocales asociándolas con figuras

RECURSO:

✚ Cuaderno

✚ Lápices



Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes

TIEMPO: 10 minutos



DESARROLLO:

1. Realizar las rayas del juego y se escribirá la vocal en cada uno de los cuadernos de los estudiantes
2. Se le pedirá al estudiante que relacione la imagen de acuerdo a la vocal que le corresponde
3. Quien realice primero la actividad serán los ganadores.



ACTIVIDAD: 17

NOMBRE: derivados de los animalitos

OBJETIVO: conocer los derivados de los animales domésticos

RECURSOS:

- ✚ pizarra
- ✚ marcadores

Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes

TIEMPO: 15 minutos

DESARROLLO:



1. La maestra dibujara los animales con sus derivados en cada línea vertical
2. Los estudiantes deberán salir a seleccionar cuales son los derivados correspondientes del animal que la maestra le indico.

ACTIVIDAD: 18

NOMBRE: Numeritos

OBJETIVO: relacionar números con cantidades

RECURSO:

- ✚ papelote
- ✚ lápices



Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes

TIEMPO: 15 minutos



DESARROLLO:

1. la maestra formara grupos de 4 y entregara los papelotes
2. indicara las instrucciones del juego correspondientes
3. realizara la actividad en grupo
4. cada grupo deberá relacionar los números con cantidades y unirlos según corresponda.
5. realizaran la actividad y el grupo que termine primero será el ganador.



ACTIVIDAD: 19

NOMBRE: buscando encuentro

OBJETIVO: estimular el desarrollo lógico matemático del niño

RECURSO:

 dibujos en variedad

Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes

TIEMPO: 10 minutos

DESARROLLO:

1. se le entregara al niño 3 dibujos que comparten características en común, salvo una
2. el niño debe descubrir cuál es el dibujo que no pertenece al grupo
3. ganará quien encuentre primero la diferencia de los dibujos.



ACTIVIDAD: 20

NOMBRE: Ronda de laberinto

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa y estabilizar el equilibrio

RECURSO:

▣ patio de la institución

▣ tizas



Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes por grupos de tres

TIEMPO: 10 minutos

DESARROLLO:



1. Se realizará el laberinto en el patio de la institución
2. Se seleccionará los tres `primeros participantes y ellos elegirán un numero
3. Se colocará a los niños en los números escogidos y seguirán el camino
4. Quien haya elegido el camino correcto será el que llegara a la meta y el ganador.

ACTIVIDAD: 21

NOMBRE: Identificando sonidos

OBJETIVO: Reconocimiento pleno del niño sobre sonidos propios en una vida cotidiana vinculada a nuestra propia naturaleza

RECURSO:

- ✚ Un salón,
- ✚ equipo de sonido y video,
- ✚ material didáctico físico que identifican el sonido.

Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes.

TIEMPO: 10 minutos por motivo de sonido



Desarrollo:

1. La docente explica en que consiste el juego a los niños.
2. La profesora pone a la escucha de los niños el sonido que ellos deben identificar.
3. El niño que primero responda se lo pone en el centro para que graciosamente imite corporalmente el sonido difundido.
4. La profesora de manera animada con ayuda de videos o cualquier otro recurso explica acertadamente el origen del motivo del sonido expuesto. (Ejemplo la lluvia, la profesora explica didácticamente como nace la lluvia y su repercusión en la naturaleza. El sonido de un carro. Un tren, un avión, un perro etc).
5. Al terminar se hacen levantar a todos los niños y estando ellos de pie la profesora hace que con gracia imiten un sonido de los tratados anteriormente. Una vez concluido los niños se aplauden a sí mismo.

ACTIVIDAD: 22

NOMBRE: Armando nuestra orquesta

OBJETIVO: Incentivar al niño hacia el sentir de la música y su reconocimiento a través de una orquesta, a fin que conozca los instrumentos y los sonidos que estos emiten.

RECURSO: Un salón, equipo de video y audio, material didáctico físico o virtual que identifican el instrumento y el sonido.

Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes.

TIEMPO: 10 minutos por motivo de sonido

DESARROLLO:

1. La docente hace colocar a los niños en el salón formando un medio círculo y mirando hacia la pared o pantalla y explica en que consiste el juego.
2. La profesora en corto tiempo pone a la escucha de los niños un video de música movidita instrumental de una orquesta con su respectivo director. Los motiva a bailar unos dos minutos y luego los hacer sentar.
3. La profesora coloca frente a ellos una mesa pequeña y sobre ella instrumentos musicales de juguetes. Los niños escogen a su gusto un instrumento y la profesora los hace simular tocar la música antes expuesta.
4. Luego para la música. A paso seguido proyecta en la pantalla una imagen de un instrumento con el sonido correspondiente, sin quitar la

imagen hace que el niño que tenga el mismo instrumento simule tocarlo y así lo hace con cinco niños más individualmente.

5. Por ultimo junta a los cinco niños como que fuera una orquesta siendo la profesora la directora de la misma, para ello pone música y los hace simular tocar, bailan todos y la profesora en razón de sus habilidades los hacer finalizar.



ACTIVIDAD: 23

NOMBRE: Mi paso equilibrado

OBJETIVO: Lograr un mayor control y dominio sobre sus movimientos en cada paso que ejecute el niño en el caminar de su vida.

RECURSO:

- ❖ Un salón
- ❖ Equipo de video y audio,
- ❖ Material didáctico: cinta adhesiva fina color fuerte, marcadores, piola, baldes plásticos, frutas, cereales o dulces, silla con brazos
- ❖ Corona de ganador.

Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes.

TIEMPO: 20 minutos para todo el grupo

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:



1. La docente explica en que consiste el juego a los niños.
2. La profesora sienta en el suelo a los niños en dos hileras mirando ellos hacia el centro donde estará ubicada la maestra.
3. La docente pega sobre suelo la cinta adhesiva en una longitud de tres metros formando una línea recta sobre la cual el niño en un extremo de la misma comenzara caminar a pasos muy cortos, pegando la punta de un pie con el lado trasero del talón del otro, con los brazos extendidos en formando una cruz y sobre cada palma de mano un limón.
4. Una vez listo el niño comenzara a caminar hacia la silla una vez que llegue gira en 360 grados mirando hacia el extremo donde comenzó a caminar, se sienta y deposita en los baldes los limones girando cada mano simultáneamente dejando caer las frutas en los recipientes. Todos los niños aplauden y la profesora lo corona como vencedor.

ACTIVIDAD: 24

Nombre: Contando y Cantando

Objetivo: Lograr que los niños puedan identificar los veinte primeros números promoviendo su capacidad de abstracción a fin de estimular al desarrollo de una lógica matemática.

Recurso:

- + Un salón,
- + equipo de video y audio,
- + material didáctico relacionado con números que se puedan tocar en grueso y con colores vivos.

Nº de participantes: todos los estudiantes.

Tiempo: 20 minutos para todo el grupo

Desarrollo:

1. La profesora hace una selección psicotécnica de videos que tratan de canciones relacionadas al aprender a contar cantando.
2. La maestra involucra a los niños en el canto a través del video, interactuando con ellos siguiendo la intencionalidad del mismo.



ACTIVIDAD: 25

NOMBRE: La naturaleza y yo

Objetivo: Desarrollar en los niños un entorno natural conocimientos y aprendizajes sobre los elementos de la naturaleza, que seguro serán estimulantes para ellos en una identificación, y consideración de la naturaleza.

RECURSO: Un salón, equipo de video y audio, material didáctico relacionado con números que se puedan tocar en grueso y con colores vivos.

Nº DE PARTICIPANTES: todos los estudiantes.

TIEMPO: 30 minutos para todo el grupo

DESARROLLO:

La maestra busca el lugar apropiado al aire libre a fin de desarrollar las siguientes actividades

1.- **MI sentir, mi escuchar**

El niño explora el campo con los ojos cerrados, solo palpando y oliendo lo que hay a su alrededor. La maestra lleva al niño hasta un árbol, hace que lo toque, note su textura, oiga los cantos de las aves que viven en su copa y respire a fondo los olores del campo.

2.- **Sinfonía Natural.**

La maestra busca ramas secas y propone al niño golpearlas entre sí en busca de armonía natural que embellezca el alma en una edad primera. La maestra induce al niño la búsqueda de canutos de guadua, bambú o algo parecido para introducir en ellas semillas de frutales que en consonancia produzcan un sonido de maracas que incita un vivir

Hace la profesora que con un tronco y un palo el niño sienta el sonido de una percusión que le asemeje a un tambor

3.- Construye un nido

Que el canto de las aves conlleva a que la maestra enseñe a los niños como el ave fabrica un nido y como hace que sus polluelos vivan felices y contentos

4.- Identificando huellas

La maestra animara al niño en la búsqueda de huellas dejadas por un animal en el campo a fin de que se ilustre en tal sentido.

5.- Olores naturales

Las plantas su fruticosa del genero lavándula son arbustos olorosos y usados en todos los ambientadores que se conocen. La maestra hará que el niño fabrique uno de lo más natural recogiendo unas cuantas ramas en su día campestre. Al llegar a casa, el niño colocará en una pequeña bolsa de tela, ramas de romero o espliego, por ejemplo. No hay forma más sencilla para disfrutar del campo cada vez que abras tu armario.

6.- El espanta pájaros

Se le indicará al niño que fije dos palos en forma de cruz con dos trozos de cuerda. Ata una bolsa o un saco relleno a modo de cabeza y ponerle una camisa, un pantalón, una chaqueta y un sombrero viejos, luego rellenarlo para darle volumen. Sólo quedará clavarlo en la tierra y ya tenemos a un vigilante de nuestro campo



Conclusiones

- El juego es un aspecto fundamental en la vida del niño, por tanto también lo es en el proceso de aprendizaje.
- Una guía metodológica para docentes que describa detalladamente diversas actividades lúdicas será una herramienta de gran apoyo en la labor del docente.
- La selección de cada una de las actividades responde a la aplicación estratégica de un criterio que aspira favorecer y potenciar el aprendizaje de los niños.
- La aplicación de la Guía metodológica tendrá un impacto significativo y positivo en los niños con quien se trabaje.

Bibliografía

Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. Revista Daena: International journal of good conscience, 9(3) 195-204. Recuperado de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)

Aránzazu, M. (2014). Johann Heinrich Pestalozzi y la Educacionalización del mundo. Revista Arista Digital, (n°44), 77-99. Recuperado por http://www.afapna.com/aristadigital/archivos_revista/2014_octubre_0.pdf

Arias, F. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica (6ª ed.). Venezuela: EPISTEME

Castán, Y. (2014). Introducción al método científico y sus etapas. Recuperado de https://issuu.com/hectorlopez44/docs/m__todo_cient__fico

Conill, J. (2013). La invención de la Autonomía. Revista de la Universidad de Valencia, (n°. 39), 1-11. doi: 10.13184.

Febres Cordero, I. (2014). La importancia de promover la autonomía en niños de cero a cinco años (Tesis de pregrado, Universidad san francisco de Quito). Recuperado de <http://repositorio.usfq.edu.ec/simple-search?query=Febres+Cordero%2C+I.+%282014%29.+La+importancia+de+promover+la+autonom%C3%ADa+en+ni%C3%B1os+de+cero+a+cinco+a%C3%B1os+>

Fischman, D. (2015). La diferencia entre autonomía e independencia. Recuperado de <http://www.effectusfischman.com/articulos/detalle/188/la-diferencia-entre-autonomia-e-independencia>.

Franco, N.; Pérez, M. y Pérez, M, J. (2014). Relación entre los estilos de crianza parental y el desarrollo de ansiedad y conductas disruptivas en niños de 3 a 6 años. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 1(2),149-156. Recuperado de http://www.revistapcna.com/sites/default/files/6-rpcna_vol.2.pdf

Galindo, J. (2012) Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget. *Revista Educación y Ciencia*, N°.15, 23-33. Recuperado de http://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/viewFile/3175/2870

Hernández, R., Fernandez, C y Batista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: McGRAW-HILL. recuperado de: moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/pos/ME/MIE/S06/MIE06_Lectura.pdf

López, M. (2013). La sobreprotección de los padres y su relación con las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años (Tesis de pregrado, Universidad nacional de Loja). Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/842/1/TESIS%20MAR%C3%8DA%20L%C3%93PEZ.pdf>

Prieto, A.; Hernández, S. y Consejo, M. (2016). El impacto de la participación de un grupo de padres en el desarrollo de las habilidades de autonomía de alumnos con discapacidad. Recuperado de <http://posgradoeducacionuatx.org/pdf2016/D024.pdf>.

Reusche, R. (2011). Dinámica psicológica de la familia. Revista temática psicológica, 7(1), 7-16 Recuperado de http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/revista_tematica_psicologia_2011/reusche_lari.pdf.

Tesis de investigadores. (1 de julio del 2011). Proyectos Factibles. Manual UPEL [Mensaje en un Blog]. Recuperado de <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/07/proyectos-factibles-manual-upel.html>

UNICEF. (2012). Desarrollo Emocional. Clave para la primera infancia, publicado en <https://www.unicef.org/argentina/spanish/>.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Pág.**
- Guerrero, Rostit Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas recuperado de:
<http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641> (p 80) (23)
- Casiello María Ángeles (2013) cita a Sigmund Freud. (1984): estudio del juego como estrategia metodológica recuperado de:
repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7090/1/Mg.Ps.Ed.915.doc.
(p.10-11) (27)
- Gracia Millá (2012): teorías acerca del juego recuperado de:
<http://www.fundacioncadah.org/web/printPDF.php?idweb=1&account=j289eghfd7511986&contenido=el-juego-como-facilitador-del-aprendizaje-una-intervencion-en-el-tdah> (p. 2) (28)
- Hernández, R., Fernandez, C y Batista, M. (2014).
Metodología de la investigación. (6ª ed.). México: recuperado de:
moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/pos/ME/MIE/S06/MIE06_Lectura.pdf
(p.532). (42)
- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica recuperado de: <https://es.slideshare.net/fidiasarias/fidias-g-arias-el-proyecto-de-investigacin-6ta-edicin> (p. 27) (44)

Fidias G. Arias (2012) La investigación descriptiva. define: la investigación descriptiva: recuperado de: <https://es.slideshare.net/fidiasarias/fidias-g-arias-el-proyecto-de-investigacin-6ta-edicin> (p.24) (45)

Hernández et al, (2014) la investigación correlacional recuperado de: catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/calva_p_db/capitulo3.pdf (p.42). (45)

Hernández Sampieri, R., et al (2007), el método inductivo recuperado de: tesisymonograficos.blogspot.com/p/disenometodologico.html (p 107). (49)

Maritza Herrera citó en el año (2015) a Kahn y Cannel. Tipos de entrevista recuperado de: menteypsicologia.blogspot.com/2011/08/que-es-la-entrevista.html (P..2) (52)

Webgrafía

- <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- https://issuu.com/labuenavidamagazine/docs/la_buena_vida_-_apr_2015_issuu
- <http://posgradoeducacionuatx.org/pdf2016/D024.pdf>
- [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- <https://es.slideshare.net/torukajin/estrategias-de-intervencion-educativa>
- <https://aulasvirtuales.wordpress.com/2011/09/29/estrategia-de-intervencion-notas-metodologicas/>
- https://issuu.com/paundpro/docs/el_proyecto_de_investigacion_fidias
- <http://cuidadoinfantil.net/caracteristicas-de-ninos-sobreprotegidos.html>
- <http://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/emociones-y-autoayuda/el-sentimiento-de-culpa-6574>
- [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- <https://es.slideshare.net/KarenCaceres2/2014-9-erikson>
- <https://lamenteesmaravillosa.com/las-secuelas-de-la-sobreproteccion/>
- <http://www.effectusfischman.com/articulos/detalle/188/la-diferencia-entre-autonomia-e-independencia>
- <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/07/proyectos-factibles-manual-upel.html>
- http://planificaciondeproyektosemirarismendi.blogspot.com/2013/04/tipos-y-diseno-de-la-investigacion_21.html
- <http://www.ics-aragon.com/cursos/salud-publica/2014/pdf/M2T00.pdf>
- <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/07/proyectos-factibles-manual-upel.html>
- http://www.revistapcna.com/sites/default/files/6-rpcna_vol.2.pdf
- http://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/viewFile/3175/2870

A

N

E

X

O

S

Guayaquil, 10 de noviembre del 2017

Arq.

SILVIA MOY-SANG CASTRO, MSc.

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN
CIUDAD.-**

De mi consideración:

En virtud que las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación me designaron como Consultora Académica de Proyectos Educativos de Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educadores de Párvulos el 2 de Mayo del 2017.

Tengo bien informar lo siguiente:

Que las egresadas Segura Villafuerte Betsy Maribel con C.C.: 094065416-3 Y Párraga Saltos Katherine Maribel con C.C.: 092863140-7 diseñaron el proyecto educativo con el tema. INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5-6 AÑOS UNIDAD EDUCATIVA FISCAL EMILIO ESTRADA CARMONA. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES.

El mismo que han cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

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

Atentamente,



MSc. Rita Garcés Silva

CONSULTORA



**UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
"EMILIO ESTRADA CARMONA"**

Creada 30 de Marzo del 2011
Cooperativa Voluntad de Dios Mz. 120 Sl. 8
Email: esc_emilioe_carmona@hotmail. Com

Guayaquil, 17 de Agosto del 2017

Sr. Lic.

Blanca Bermeo, MSc.

DIRECTOR(A) DE LA CARRERA EDUCADORES DE PARVULOS

En su despacho.-

De mis consideraciones:

Yo, Lcda. Romero Cacao Reina, Rectora de la Unidad Educativa Fiscal "Emilio Estrada Carmona", ubicada en Voluntad de Dios mz 120 sl. 8, Parroquia Tarqui. Distrito 8, zona 8, Circuito 5 en el periodo lectivo 2017 – 2018, indico a usted que las estudiantes: PARRAGA SALTOS KATHERINE MARIBEL con C.C. 092863140-7 Y SEGURA VILLAFUERTE BETSY MARIBEL con C.C. 094065416-3, son aceptadas para realizar el proyecto: INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS. DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA.

Agradeciendo la atención prestada, me suscribo a usted.

ATENTAMENTE

Lcda. Romero Cacao Reina

RECTORA



JRKUND María Álvarez (maria.alvarez)

Document: [SEGURA PARRAGA.docx \(33274735\)](#)

Submitted: 2017-11-09 17:45 (-05:00)

Submitted by: María Álvarez (maria.alvarez@ug.edu.ec)

Receiver: unidad_titulacion_filosofia@analysis.jrkund.com

Message: SEGURA BETSY - PARRAGA KATHERINE - INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN

13 of this approx. 29 pages-long document consists of text present in 2 sources.

Sources: Highlights

Rank: Path filename

Alternative sources

Sources not used

0 Warnings

Export

Reset

Save

investigativo debe cumplir en la aplicación de varias ciencias, las técnicas es el conjunto de instrumentos en el cual se efectúa el método.

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que a través de su aplicación se estructura una organización que ha de permitir el logro de una diversidad de objetivos como los siguientes.

• Ordenar los pasos de la investigación. • Aportar instrumentos para manejar la información. • Llevar un control de los datos. • Orientar la obtención de conocimientos. Al utilizar técnicas en el presente proceso de investigación son de mucha ayuda para poder realizar una investigación acorde con el objetivo determinado previamente para así poder aplicar los métodos adecuados con pertinencia al proyecto escogido.

Entonces se eligió este tipo de investigación para poder obtener opiniones, actitudes o sugerencias de los encuestados, se las puede aplicar geográficamente en la unidad educativa Emilio Estrada Caimonta en el primero de básica de la jornada vespertina.

Entrevista Siendo este instrumento uno de los elegidos para poder obtener información relevante como respuestas verbales sobre el problema a investigar, aplicando comunicación directa entre los participantes. Existen dos tipos de entrevistas, estructurada y no estructurada eligiendo para el proyecto la entrevista estructurada permitiendo mayor libertad y ser más oportuna en lo que se desea investigar. Ficha de observación Utilizando la investigación de observación no participante debido a que el investigador desempeña un rol pasivo, es decir no se relaciona con los integrantes o comunidad a la cual se va a observar.

Instrumento de Investigación

Para este proceso de investigación se ha considerado como medio para recabar los datos sobre hechos y aspectos que interesan ser evaluados, el cuestionario de preguntas, ya que este es un instrumento fundamental en la obtención de datos e información

Análisis de datos: PRESENTACION DE RESULTADOS Encuesta. Competencias y aprendizajes.

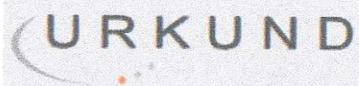
Resolución de la entrevista Entrevistas: LK. Reina Romero Cacao. Directora del plantel

1.- Considere usted que los docentes poseen en el juego como estrategia metodológica de aprendizaje.



Recibido
13/11/2017

UNIDAD DE TITULACION DE FILOSOFIA
REVISIÓN DE ANTIPLAGIO



Urkund Analysis Result

Analysed Document: SEGURA Y PARRAGA.docx (D32274735)
Submitted: 11/9/2017 11:46:00 PM
Submitted By: maria.alvareza@ug.edu.ec
Significance: 1 %

Sources included in the report:

4.JUEGOS AUTOCTONOS ECUADOR.pdf (D11638335)
<https://prezi.com/pfuefxcm7gt/metodo-deductivo-inductiva-analitico-sintetico-y-globales/>

Instances where selected sources appear:

3



Entrevista realizada a la directora de la Unidad Educativa Emilio Estrada Carmona



Entrevista realizada a la sub-directora de la Unidad Educativa Emilio Estrada Carmona



Encuesta realizada a las docentes de la Unidad Educativa Emilio Estrada Carmona.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL



FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCADORES DE PARVULOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE: Dirigida a docentes para evaluar el proceso de aprendizaje

ESCUELA: UNIDAD EDUCATIVA EMILIO ESTRADA CARMONA

GRADO: PRIMERO DE BÁSICA

PERIODO: 12 AL 30 DE SEPTIEMBRE DEL 2017

N°	ASPECTOS	VALORACIÓN		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1	Presenta el tema de manera dinámica			
2	Realiza juegos didácticos fuera del salón			
3	Estimula la clase con actividades recreativas			
4	Respeto el ritmo de aprendizaje de los alumnos			
5	Con la utilización del juego logra aprendizaje eficaz			
6	El juego se encuentra dentro del límite de la clase			
7	Se expresa de forma correcta hacia los estudiantes			
8	Los métodos utilizados van de acuerdo a la clase			
9	Los juegos son aplicados de acuerdo al tema			
10	Demuestra interés por el aprendizaje de los estudiantes			



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL



FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCADORES DE PARVULOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE DIRIGIDA A ESTUDIANTES

ESCUELA: UNIDAD EDUCATIVA EMILIO ESTRADA CARMONA

GRADO: PRIMERO DE BÁSICA

PERIODO: 12 AL 30 DE SEPTIEMBRE DEL 2017

N°	ASPECTOS	VALORACION		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1	En el proceso de interaprendizaje el niño participa en actividades que incluyen el juego.			
2	Las actividades que incluyen el juego producen satisfacción en el niño.			
3	Acata órdenes y reglas al momento de desarrollarse el juego			
4	Comprende la forma de desarrollar los juegos			
5	Expresa de mejor manera su creatividad a través del juego			
6	La expresión verbal es más fluida y clara con la ayuda del juego.			
7	Asimila de mejor manera la información cuando se utiliza el juego para llegar a ellos con algo.			
8	El niño expresa y comunica sus emociones y sentimientos en forma libre y espontánea.			
9	Practica normas de cortesía, relación y convivencia en el lugar y tiempo en el que se desenvuelve			
10	<ul style="list-style-type: none"> La utilización del juego le ha permitido al niño ser: 			



Universidad de Guayaquil

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL



FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS AUTORIDADES DE LA UNIDAD

EDUCATIVA EMILIO ESTRADA CARMONA

Características de identificación

1. Género

Femenino

Masculino

2. Formación

Licenciatura Maestría Doctorado(PhD)

3. Experiencia docente

1 a 5años 6-10 años Más de 10 años

1.- Considera usted que los docentes potencian el juego como estrategia metodológica de aprendizaje.

2.- En su criterio personal, los niños necesitan realizar actividades en la que se incluyan el juego como un recurso para el aprendizaje.

3- Considera usted que el aprendizaje se genera con mayor eficacia en la educación inicial.

4.- Considera usted que los docentes deben realizar diversas actividades que ayuden al proceso de aprendizaje.

5.- Cree usted que sea necesario la elaboración de una guía metodológica para desarrollar actividades de juegos didácticos para mejorar el proceso del aprendizaje.